

# PRIROČNIK ZA GLAVNE SODNIKE

(ODLOMEK)



## **1. GLAVNI SODNIK – DOLŽNOSTI IN ODGOVORNOSTI**

Glavni sodnik naj bi bil spoštovan s strani igralcev, trenerjev, drugih sodnikov, gostujočega komiteja in predstavnikov organizacije, ki nadzoruje tekmovanje. Da bi glavni sodniki pridobili in obdržali to spoštovanje, se morajo v času tekmovanja 24 ur dnevno zavedati svojega obnašanja in imeti v mislih sledeče točke:

1. Glavni sodnik mora pokazati sposobnost vodenja ter učinkovitega pogajanja in razsojanja
2. Glavni sodnik postavlja pravila oblačenja za skupino sodnikov. Začasno imenovana uradna oblačila so zahtevana v času tekmovanja. Drugače naj se v javnosti glavni sodnik oblači na primeren način
3. V času tekmovanja naj se nikoli ne poveže preveč neformalno z določeno ekipo ali igralci. Potrebno si je zapomniti, da se je nujno izogibati pristranskostim in konfliktom interesov

DOLŽNOSTI:

### Pred tekmovanjem

1. Pripravi Dokument sestanka ekip in ga v pregled predloži tekmovalnemu direktorju Svetovne curling zveze (WCF), še preden ga WCF razpošlje ekipam. Ima pripravljene dodatne kopije na ekipnem sestanku, če ekipa želi natisnjeno kopijo
2. Pred tekmovanjem kontaktira gostujoči komite, da le-ta potrdi dogovor o prevozu sodnikov med hotelom in areno, ter da se dogovori za uro in lokacijo sestanka z opazovalci in merilci časa
3. Pri WCF-ju in gostujočemu komiteju preveri, da bosta kosilo in večerja za sodnike na voljo v areni po razumni ceni
4. Pripravi delovni urnik za sodnike, ki je slednjim na voljo že pred tekmovanjem
5. Za dogodek potrdi prejetje Vodnika za tekmovalce Svetovne curling zveze (WCF)
6. Sodnikom sporoči ure prihodov in jim svetuje glede zahtev oblačenja in socialnih funkcij, ki jih morajo opravljati
7. S pomočjo sodnikov pripravi sodniško sobo

8. Poskrbi, da obstaja zadosti kopij vseh potrebnih formularjev
9. Nadzoruje predtekmovanje. Pregleda led in druge objekte. Se poveže s tehniki za led kar se tiče kamnov in pogojev na ledu
10. Se sestane z opazovalci in merilci časa, da pregledajo pravila in postopek tekmovanja
11. Se sestane s sodniki, da pregledajo pravila in postopek tekmovanja
12. Sodnikom dodeli naloge za ekipni sestanek in predtekmovalne treninge
13. Potrdi barve temnih in svetlih oblačil ekip
14. Potrdi, kdo lahko sedi na trenerski klopi
15. Vodi ekipni sestanek

#### Med tekmovanjem

1. Je na voljo trenerjem in ekipam vsaj 45 minut pred začetkom tekme
2. Zbere spremembe vrstnega reda ekip (če obstajajo) in jih prenese glavnemu statistiku in koordinatorju medijev
3. Posodablja podatke ustavkovega izziva za vsako podajo
4. Je dodaten par oči za sodnike tekme in upravljavcev ure
5. Nadzoruje uniforme igralcev in trenerjev ter skrbi, da ustrezajo standardom
6. V času celotnega tekmovanja nadzoruje gibe in obnašanje vseh oseb v območju igre in na trenerski klopi
7. Sprejema odločitve, če obstajajo pritožbe na razsodbe sodnika
8. Vodi evidenco vse sodniške aktivnosti
9. Rešuje probleme, ko ti nastanejo
10. Pred zadnjim krogom krožnega sistema zagotovi, da je na voljo mikrofoni, za razglasitev scenarijev končnice

11. Pripravi seznam za razglasitev scenarijev končnice na koncu krožnega sistema in po potrebi opravi razglasitev
12. Po posvetovanjem z glavnim tehnikom za led in vodjo tekmovanja Svetovne curling zveze dodeli proge za tekme končnice, če te niso že v naprej določene zaradi televizijskih prenosov
13. Se po zadnji tekmi krožnega sistema sreča s predstavniki ekip, ki igrajo v končnici, da se za tekme končnice dogovorijo o izbiri kamnov, dodelitvi prog, posebnih terminih treninga, itd. Ta proces bo ponovljen po vsaki tekmi
14. Dodeli sodnike za igre končnice in posebne treninge
15. Nadzoruje namestitev izbranih kamnov na igralno progo za tekme končnice
16. Nadzoruje dopinško kontrolo in je po potrebi v stiku z vodjo zdravniškega osebja
17. Skupaj z Vodjo odnosov z javnostmi Svetovne curling zveze nadzoruje zahteve medijev
18. Razdeli glasovnice športnega vedenja vsem tekmovalcem ob njihovi zadnji tekmi krožnega sistema. Glasovnice naj bodo na mestu vrnjene glavnemu sodniku ali njegovemu namestniku, še preden ekipe tisti dan zapustijo prizorišče

#### Po tekmovanju

1. Poskrbi, da so dokumenti o zdravstvenih informacijah uničeni
2. Pripravi in predloži 'poročilo glavnega sodnika' vodji tekmovanja Svetovne curling zveze v roku 30 dni od zaključka dogodka
3. Analizira situacije, ki so se zgodile na dogodku in pripravi predloge, kako bi lahko s temi situacijami bolje ravnali na prihodnjih dogodkih
4. Poroča vodji tekmovanja glede nastopa posameznih sodnikov, ki so vredni pozitivne ali negativne omembe

## 2. DOKUMENT SESTANKA EKIP (VZOREC)



### DOKUMENT SESTANKA EKIP

20 \_\_\_\_\_ PRVENSTVO

MESTO, DRŽAVA

DATUM

Za zagotovitev, da so vse tekmujoče ekipe pravilno obveščene o sestanku ekipe, glavni sodnik, skupaj z organizacijskim odborom, pripravi sledeče dokumente še pred začetkom prvenstva.

Med ekipnim sestankom bodo prav tako dana končna navodila. Ekipe bodo opomnjene na WCF pravila tekmovanja C2 iz leta \_\_\_\_\_, ki navajajo: "Vsi igralci in njihovi trenerji se morajo udeležiti sestanka ekip. V primeru neudeležbe in nedogovora z glavnim sodnikom, se bo ekipo kaznovalo z izgubo prednosti zadnjega kamna v prvi igri.

V primeru izjemnih okoliščin, mora ekipa ali igralec svojo zamudo nemudoma sporočiti WCF generalnemu sekretarju, ki bo nato svetoval glavnemu sodniku.

Kontakt: info@worldcurling.org ali telefon +44 1738 451 630.

Sestanek ekip

Lokacija

Ura, dan, datum

**1. Potrditev prisotnosti tekmovalnih društev**

MOŠKI in/ali ŽENSKA

Ime društva (za identifikacijo države navedite 3 črke npr. ABC ali abc)

**2. Uvodni komentarji**

Ime \_\_\_\_\_ Položaj (predsednik, itd.)

Ime \_\_\_\_\_ Predsednik gostujoče zveze

Ime \_\_\_\_\_ Direktor tekmovanja / WCF TD

**3. Sodniki / uradniki**

Glavni sodnik Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

Namestnik glavnega sodnika Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

Sodniki tekme Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

Glavni merilec časa Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

**4. Tehniki za led**

Glavni tehnik za led Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

Namestnik glavnega tehnika za led Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

**5. Rezultati / statistiki**

Glavni statistik Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

Namestnik glavnega statistika Ime \_\_\_\_\_ Država \_\_\_\_\_

**6. Izvirni ekipni razvrstitveni obrazec**

Dotični obrazec bo razdeljen skupaj z obrazcem, ki obravnava drese. Oba obrazca je potrebno izpolniti in vrniti ekipi, odgovorni za rezultate ali sodniku za tekmo ob koncu sestanka.

**7. Igralno razvrstitveni obrazec (ni potrebno za WMDCC)**

Predpostavlja se, da bo ekipa, ki igra napisana na izvirnem obrazcu razvrstitve igralcev. V primeru spremembe, bodisi vključevanje nadomestnega igralca ali sprememba vrstnega reda, je potrebno predložiti igralno razvrstitveni obrazec pred vajo pred tekmo.

Ekipa, ki ne bo v skladu s to politiko, bo morala predložiti igralno razvrstitveni obrazec za vse tekme.

**8. Sprememba ekipnega razvrstilnega obrazca (ni potrebno za WMDCC)**

Sprememba ekipnega obrazca (nadomestni obrazec) , kopije le-tega bodo razdeljene pred vašo prvo igro, mora biti izpolnjena in vrnjena bodisi glavnemu sodniku bodisi namestniku glavnega sodnika v primeru, če ekipa želi spremembe po vaji pred tekmo ali med tekmo samo. Ta obrazec mora biti izpolnjen pred vstopom nadomestnega igralca.

**9. Ekipni zdravstveno informacijski obrazec**

Izpolnjen zdravstveno informacijski obrazec, ki je bil poslan vsem članom ekipe, je potrebno v zaprti kuverti označeni z imenom ekipe izročiti glavnemu sodniku na ekipnem sestanku. Vsebina obrazcev bo ostala strogo zaupna.

Če je igralec mlajši od 18 let, naj bo za dopinško testiranje zdravstveno informacijskemu obrazcu dodano soglasje staršev/skrbnikov .

Če je atlet izbran za dopinški test, naj s seboj prinese vse potrebne obrazce za terapevtske izjeme.

## **10. Protidopinška kontrola**

Testiranje na prisotnost prepovedanih substanc se lahko opravlja naključno in nenapovedano. Igralcem je priporočeno, da pri sebi vedno nosijo osebno izkaznico, ki je lahko zahtevana s strani protidopinške kontrole.

## **11. Ekipne informacijske škatle**

Vse ekipe bodo imele predal za rezultate/navodila/informacije/mail, ali pa bo to poslano po e-pošti.

Položaj ekipne informacijske škatle bo predlagan na ekipnem sestanku. V primeru, da se informacije pošiljajo e-pošti, se internetne naslove prav tako pridobi na ekipnem sestanku.

## **12. Dostop na led (obutev)**

Obutev igralcev, trenerjev in uradnikov, ki vstopajo na igralno območje, mora biti vedno čista (tj. ne sme biti nošena zunaj). Dovoljene poti za vstop in izstop na igralno območje bodo legitimirane na ekipnem sestanku.

## **13. Dostop na led (dresi)**

Vsi člani ekipe morajo nositi enake drese, ko vstopajo na igralno območje, bodisi za tekmo bodisi za trening.

Trenerji / uradniki / prevajalci morajo ob vstopu na igralno območje, za tekmo ali trening, nositi bodisi ustrezní dres ekipe bodisi uniformo zveze.

Ob nošenju neustrezne uniforme/dresa, bo vstop na območje igranja tekme prepovedan. Prosimo, upoštevajte, da kavbojke niso štete za primeren kos oblačila.

## **14. Pravila**

Pravila za to prvenstvo so trenutna pravila Svetovne curling zveze (WCF) in pravila tekmovanja (leto) \_\_\_\_\_. Kakršnokoli odstopanje od teh pravil bo oznanjeno na sestanku ekip.



## **15. Sistem igre**

Prvenstvo bo igrano po sledečih stopnjah:

- krožni sistem tekem
- tie breaker
- the Page System
- polfinalna tekma
- tekma za bronasto medaljo
- tekma za zlato medalja

## **16. Žreb/ urnik iger**

Kopija je poslana vsem zvezam. Kakršnakoli sprememba bo sporočena na sestanku ekip.

## **17. Igre**

\_\_\_ igre so načrtovane ter najmanj \_\_\_ iger mora biti končanih v krožnem sistemu tekem in tie-breaker games. Najmanj \_\_\_\_\_ iger mora biti končanih v vseh tekmah končnice.

## **18. Kamni**

Curling kamni, ki se uporabljajo na tem prvenstvu, pripadajo in so dobavljeni s strani \_\_\_\_\_ . Vse nadaljnje informacije bodo na voljo na ekipnem sestanku.

Vse igre v krožnem sistemu in tie-breaker tekme bodo igrane s kamni, dodeljenimi na stezi. Steze na katerih se lahko uporabljajo kamni iz drugih prog, bodo razglašene na ekipnem sestanku po krožnem sestanku.

## **19. Barve kamnov**

Prvouvrščena ekipa žreba bo igrala s kamni, katerih ročaji so temno obarvani; drugo uvrščena ekipa žreba, pa bo igrala s kamni, katerih ročaji so obarvani svetlo.

## **20. Dresi**

Temni dresi so nošeni pri igranju s kamni, katerih ročaj je temno obarvan, svetli dresi pa bodo nošeni pri igri s svetlo obarvanimi ročaji kamnov.

N.B. pod WCF pravili tekmovanja C3 (a) – rdeča je smatrana kot temna barva.

## **21. Čas igre**

Uporabljene bodo časovne ure ter ekipni odmori, kar ustreza pravilom tekmovanja Svetovne curling zveze (WCF)(C7 –stran 29).Na ekipnem sestanku bodo trenerji obveščeni kje vstopati na igralno območje ter kje hoditi ter stati.

Igralci so opomnjeni, da za ekipni odmor pokličejo Glavnega sodnika. Čas za prihod bo dovoljen in dovoljena količina bo obveščena na ekipnem sestanku.

### **Ekipni odmor**

Postopki za ekipni odmor so naslednji:

- Ekipni odmor lahko kličejo le igralci, ki so na ledu.
- Ekipni odmor je lahko klican s strani katerega koli igralca ekipe, ki je na ledu, le kadar teče čas njegove ekipe.
- Igralci naznanijo ekipni odmor z ročnim nakazilom "T" znaka. Igralna ura se med potovalnim časom ustavi in se ponovno zažene s pričetkom odmora.
- Če ekipa zahteva ekipni odmor, se z njo lahko sestane zgolj oseba, ki sedi na vnaprej določenem trenerskem območju ter prevajalec.
- 60-sekundni odmor se začne takoj, ko je vzpostavljen stik z ekipo.
- Če so ob progi narejene hodne poti, dotična oseba ne sme stati na ledeni površini.
- Ekipa je obveščena, ko do konca odmora ostane le še 10 sekund.
- Ko se 60-sekundni ekipni odmor izteče, se mora oseba iz trenerske klopi nemudoma prenehati posvetovati z ekipo in zapustiti igralno območje.

### **Tehnični odmor**

Tehnični odmor sme klicati ekipa, ki zahteva odločitev ob poškodbi in/ali v ostalih olajševalnih okoliščinah. Igralna igra bo med tehničnim odmorom ustavljena.

Postopki za tehnični odmor so sledeči:

- Tehnični odmor lahko kličejo le igralci, ki so na ledu.
- Igralci naznanijo tehnični odmor z ročnim nakazom "X" znaka.

Pri vsaki tekmi, kjer sodnik odloči, da ekipa po nepotrebnem zavlačuje tekmo, bo sodnik opozoril vodjo te ekipe in, če po opozorilu naslednji kamen, ki mora biti vržen, ne bo dosegel središčnice na drugem koncu steze v 45 sekundah, bo ta kamen izločen iz igre

ALI:

Časovne ure ne bodo uporabljene, prav tako ne bodo dovoljeni ekipni odmori.

Sodnik v vseh tekmah kjer ugotovi, da ekipa po nepotrebnem zavlačuje igro, obvesti vodjo nasprotne ekipe. Če po obvestitvi naslednji podan kamen v roku 45 sekund ne doseže središčnice na strani, kjer se podaja, mora biti ta kamen nemudoma izločen iz igre.

Na voljo bo \_\_\_\_\_ minutni odmorom zaključku \_\_\_\_\_ igre. Takrat se ekipe smejo sestati s trenerjem, nadomestnim igralcem ter z uradno osebo druge ekipe / prevajalcem (največ 7 ljudi) znotraj igralnega območja. Prosimo, zavedajte se dejstva, da se med vstopanjem in izstopanjem na igralno območje, (lahko) odvijajo tudi druge tekme.

Vstopajoči na igralno območje so opomnjeni na nošenje enotnega dresa, kot je opisano v klavzuli 12 in 13.

Kjer so potrebne prilagoditve časa, bodo le-te opravljene med igrama, razen med zadnjo igre, ko bodo prilagoditve opravljene med podajami kamnov.

## **22. Ustavkov izziv (LSD)–odloči, kdo ima zadnji kamen v prvi igri**

Pri XXX, ob koncu ekipne priprave na tekmo, katerikoli igralec poda en kamen do središčnice na začetku steze. Pometanje je dovoljeno. Kamen lahko vrže katerikoli izmed petih igralcev ekipe. En član ekipe bo držal metlo v hiši na domači strani. Uporabljajo se običajna pravila pometanja.

Med podajanjem LSD-ja, so lahko na ledeni površini prisotni le štirje igralci. Ekipa z manjšo razdaljo ustavkovega izziva, bo imela izbiro podajati prvi ali drugi kamen v prvi igri.

Če nobena ekipa nima kamna v hiši, ali pa če obe ekipi izmerita enako razdaljo, bo met kovanca določil katera ekipa bo imela izbiro podajati prvi ali drugi kamen v prvi igri. Med ustavkovim izzivom mora dodatni igralec / trener / uradna oseba zveze zavzeti pozicijo za tablo z rezultati )če je razpoložljiv prostor) ali na trenerski klopi.

Predvideno je, da bo ekipa, ki zmagava ustavkov izziv, izbrala, da poda drugi kamen v prvi igri. Če temu ni tako, mora ekipa to povedati sodniku pred začetkom ogrevanja pred tekmo.

Ekipe dobijo največ 60 sekund za podajanje ustavkov izziva. Če kamen v 60 sekundni časovni omejitvi ne doseže središčnice (opazovane s strani sodnika), se v zapisnik vpiše dolžina 185.4cm.

### **23. Rezultat ustavkov izziv**

Rezultat ustavkov izziva (DSC) je povprečje dolžin pri ustavkovih izzivih, ki so odigrani s strani ekipe med tekmami krožnega sistema. En sam, najmanj ugoden rezultat ustavkov izziva se avtomatsko izključen še pred izračunom povprečnih razdalj.

ALI:

Vsaka ekipa mora opraviti rezultat ustavkov izziva (ko to določi glavni sodnik). Vsak od štirih članov ekipe bo podal po en kamen do središčnice na domačem koncu steze, z dovoljenim pometanjem. V ekipi, ki ima samo tri igralce, bo vsak igralec podal en kamen, povprečje razdalj pa se bo štelo kot razdalja četrtega kamna. Vsi kamni, ki končajo v hiši so izmerjeni, preostala razdalja do središčnice pa zabeležena. Kamni, ki ne končajo v hiši so zabeleženi kot 185.4 cm. Kamni ki končajo tako blizu sredine, da meritev ne more biti opravljena se zapišejo kot 0.0 cm. Rezervni igralci, trenerji in uradno osebje zveze morajo stati za tablo z rezultati ali na poziciji, kjer ne motijo igralcev med rezultatom ustavkov izziva.

### **24. Ekipni proceduralni niz**

Ekipe bodo razvrščene po zaključku krožnega sistema v skladu s členom C9.

### **25. Trening pred tekmami krožnega sistema**

9 minutnemu ogrevanju na ledu bo sledil ustavkov izziv za obe ekipi pred začetkom tekem krožnega sistema. Prvo ogrevanje se bo začelo 30 minut pred začetkom same tekme. (glej člen 37).

Za tekme krožnega sistema bo imela ogrevanje pred tekmo najprej ekipa, ki je na razporedu navedena prva, razen če je to prva tekma obeh ekip, v tem primeru, bo o tem kdo bi imel ogrevanje prvi in kod drugi odločil met kovanca.

Ekipe se morajo sestati s svojo konkurenco, za svojo prvo igro, še preden zapustijo sestanek ekip, saj morajo opraviti met kovanca ter se posvetovati z glavnim sodnikom igre, katera ekipa bo pričela z vajo.

V času ogrevanja pred tekmo je na igralni površini lahko prisotnih le 5 navedenih igralcev, trener ekipe in druga uradna oseba zveze (maksimalno 7 oseb).

Ekipa, ki ne vadi, mora stati za tablo z rezultati, če je to možno. Vstopajoči na igralno območje so opomnjeni na nošenje enotnega dresa, kot je opisano v klavzuli 12 in 13.

## 26. Nadzor treninga

Vsi treningi bodo nadzorovani s strani sodnika. Podana bodo tudi nadaljnja navodila.

Prosimo, počakajte na ustrezno obvestilo pred začetkom treninga ali pregledom kamnov.

- Minuto pred začetkom prvega treninga se lahko začne hladiti drsnike, a ne sme se vaditi odzivov.
- Pričetek prvega treninga
- Po (osmih) minutah– ena minuta do konca prvega treninga
- Po (devetih) minutah– treninga je konec, prosimo, pripravite se na vaš ustavkov izziv.
- Prosimo, podajte vaš ustavkov izziv.

(Čas zmanjšajte za približno 30 sekund, da lahko igralci zapustijo led po tem ko je bil podan zadnji ustavkov izziv.)

- Ekipe, ki trenirajo druge, lahko hladijo svoje drsnike, ne smejo pa vaditi odzivov. Prosim, če se ozirate na kamne, ki še niso bili izmerjeni.
- Pričeti se sme z drugo trening.
- Po (osmih) minutah– ena minuta do konca drugega treninga.
- Po (devetih) minutah– vaje je konec, prosimo, pripravite se na vaš ustavkov izziv
- Prosimo, podajte vaš ustavkov izziv.
- Prosimo, pomagajte osebju na ledu tako, da kamne vrnete na domači konec.

Po koncu vaje bo led počiščen in po razsodbi glavnega/namestnika glavnega tehnika za led bodo drsne poti ponovno poškrapljene z vodnimi kapljicami.

Podani bosta dve sledeči obvestili:

- Tekma se bo začela v eni minuti – dovoljen trening odnivanja.
- Tekma se sme pričeti; led je vaš; srečno in dobro igro.

## 27. Večerni trening:

Med prvenstvom bo možna tudi večerna vaja tekom **round robin portion**. Večerni trening bo nadzoroval sodnik.

Predhodno dodeljen večerni termin treninga:

Šest terminov po 10 minut je dodeljenih/namenjenih za večerne treninge na vsaki progi. Ti termini so rezervirani za šest ekip, ki bodo na teh stezah igrale tekme naslednji dan v istem vrstnem redu, kot so navedene na razporedu. Na primer, v ponedeljek zvečer bo razpored treningov na vsaki progi sledeč:

Termin 1 – Rdeči kamni na tekmah v torek zjutraj

Termin 2 – Rumeni kamni na tekmah v torek zjutraj

Termin 3 – Rdeči kamni na tekmah v torek popoldan

Termin 4 – Rumeni kamni na tekmah v torek popoldan

Termin 5 – Rdeči kamni na tekmah v torek zvečer

Termin 6 – Rumeni kamni na tekmah v torek zvečer

Vse tekmujoče ekipe prejmejo izvod razporeda.

Ekipe prosimo, naj glavnega sodnika obvestijo, če ne bodo uporabile termina, ki je rezervirana za njih. Kazni v primeru da tega ne storijo ni. Če je naslednja ekipa, ki čaka na tisto progo pripravljena se lahko premakne na stezo.

Ekipe bodo trenirale zgolj na stezah, na katerih bodo igrale naslednji dan – če imajo naslednji dan le eno tekmo, bodo za trening imeli samo en termin.

Nobeni ekipi ne bo dovoljen dodaten trening, če so termini neuporabljeni.

ALI:

Večerna trening, na katero se morajo ekipe za rezervacijo prijaviti.

Pričetek: Približno pet minut po zadnji tekmi dneva, kakor hitro tehniki za led do konca pripravijo led.

Dolžina vaje: štiri termini, vsaka po petnajst minut.

Dostop na led: Največ sedem oseb bo imelo dostop na območje igranja tekme; pet igralcev, en trener in ena uradna oseba nasprotne ekipe / prevajalec. Vsi morajo biti oblečeni v skladu s členom 12 in 13. Nikomur ne bo dovoljeno imeti več kot dveh treningov katerikoli večer.

Razpored: Objavljen na lokaciji in ob času, ki ju določi glavni sodnik. Ekipam bosta lokacija in kraj sporočeni na sestanku ekip.

Ob \_\_\_\_\_ uri: Ekipe lahko rezervirajo zgolj en trening na vsaki stezi.

Ob \_\_\_\_\_ uri: Ekipe sme rezervirati drug trening. Ekipe ne smejo vaditi na enaki stezi v istem večeru, več kot dvakrat.

Kazen za neuporabljen rezerviran termin treninga: V prihodnosti bodo rezervacije za to zvezo zadržane do \_\_\_\_\_ h vsak dan.

Zaključek: dnevni urnik bo zaključen ob \_\_\_\_\_ uri.

## **28. Trening tekem po krožnem sistemu**

Za vse tekme po krožnem sistemu bo dodeljen predhodni termin za trening, ki bo trajal 10 minut za vsako ekipo. Čas treninga za vse kvalificirane ekipe bo določil glavni sodnik/naměstnik glavnega sodnika in o tem obvestil ekipe, takoj ko bo to mogoče- ko bodo znane tekme **tie breakerja**.

## **29. Led za tekme po krožnem sistemu**

Določen bo s strani glavnega sodnika / namestnika glavnega sodnika.

## **30. Izbira kamna za krožni sistem tekem**

Prvi kamen v prvi igri krožnega sistema tekem je določen, kot je določeno v pravilniku C8 (c) in (e).

Dodatek:

- Ekipa, ki ima zadnji kamen v prvi igri, vadi prva.
- V primeru da se lahko uporabijo kamni iz različnih stez, naj ekipe pisno obvestijo glavnega sodnika, katere kamne želijo uporabiti, najpozneje 15 minut pred začetkom ogrevanja pred tekmo. Ročaji se ne smejo menjati iz kamna na kamen.

### **31. Srečanje glavnega sodnika z ekipami za tekme po krožnem sistemu**

Vse ekipe, vključene v **tie-breaker** tekme, se morajo sestati z glavnim sodnikom/namestnikom glavnega sodnika, 30 minut po zadnji tekmi krožnega sistema v naprej določeni lokaciji.

Ko so odigrane vse tekme krožnega sistema, se bodo ekipe (največ dve osebi na ekipo) po zadnji tekmi krožnega sistema sestale z glavnim sodnikom, kjer se bo razpravljalo o vseh tekmah po krožnem sistemu s pomočjo zgornjega kriterija in v skladu s pravilom C9. Vse ekipne odločitve morajo biti podane pred koncem sestanka. Po začetku sestanka, uporaba mobilnih naprav ali katerekoli drugačnih oblik elektronske komunikacije ni dovoljena.

Ekipa, ki se ne udeleži sestanka po krožnem sistemu, ali ni pripravljena sprejeti odločitve, izgubi pravico do sodelovanja pri izbirah (prednost zadnjega kamna, barvo kamna, itd.), do katerih je ekipa upravičena.

### **32. Rezultati**

Po strinjanju z rezultatom ob koncu igre, prosimo obvestite glavnega sodnika o barvi, ki je igro dobila, ter o številu točk. Rezultat in skupni seštevek bosta označena na semaforju.

Za vsako tekmo se uporabi zgolj en list z rezultati, ki mora biti v celoti izpolnjen. Po končani tekmi je odgovornost igralca iz vsake ekipe, da potrdi rezultat s podpisom na listu z rezultati.

### **33. Meritve**

V primeru, da je ob koncu igre zahtevana meritev, naj igralci pospravijo vse kamne, ki se jih meritev ne tiče in naj se umaknejo do spustne črte ali za odzivnik ter pustijo led prost za sodnika. Osebam zadolženim za hišo ob koncu igre je dovoljeno opazovati meritev, pod pogojem da ne poskušajo ovirati ali vplivati na sodnika.



Ko mora biti izvedena vizualna meritev varkotovega območja in pod pogojem da so kamen oziroma kamni ostali nedotaknjeni v preostanku igre, ne bo opravljena meritev z instrumenti ampak bo obveljala vizualna meritev.

#### **34. Neprimerno vedenje**

Neprimerno vedenje, nepoštenost ali žaljivo govorjenje, zloraba opreme ali namerno uničevanje s strani kateregakoli igralca katerekoli ekipe je prepovedano. Glavni sodnik lahko člana ekipe za kakršnokoli kršitev izključi iz dotične tekme. Izključena oseba mora zapustiti igralno območje in bližnjo okolico, lahko pa ostane v garderobi ali zapusti stavbo. Nadomestni igralec/ci ne smejo nadomestiti izključenega člana.

#### **35. Zloraba ledu**

Igralci ne smejo poškodovati ledene površine z uporabo opreme in ročnimi ali telesnimi odtisi – Člen R10

(a) Postopki:

1. incident = 1. opozorilo uradnika na ledu - popravilo škode
2. incident = 2. opozorilo uradnika na ledu - popravilo škode
3. incident = popravilo škode in izključitev igralca iz igre

Ta opozorila se seštevajo med krožnim sistemom in **tie-break portion** dogodka, morebitno kasnejše opozorilo po 3. opozorilu, pa pomeni takojšnje izključitev med dotično tekmo. Proces se ponovno začne (3 opozorila pred izključitvijo) med končnico dogodka.

#### **36. Kršitev spustne črte**

Elektronske ročke bodo v uporabi za zaznavanje morebitne kršitve spustne črte. Ekipe so že vnaprej opomnjene na dejstvo, da če po podaji na ročaju začne utripati rdeča luč, mora ta ekipa nemudoma odstraniti kamen iz igre. Čas te ekipe bo tekel naprej dokler kamen ne prečka zadnje črte.

Pri uporabi kamnov z elektronskimi ročaji ni dovoljena uporaba kakršnihkoli rokavic. Da bi preprečili poškodbe, se morajo igralci izogibati dotikanju ročajev z nogami ali metlami med samim premikanjem kamnov. Kamnov se ne sme odlagati na ledeno površino obrnjenih z ročajem na led.

Neuspešna aktivacija ročaja ali nošenje rokavic med samo podajo kamna, se bo obravnavala kot kršitev spustne črte in kamen bo odstranjen iz igre.

Hitro izmenično utripajoče zelene in rdeče lučke kažejo na dejstvo, da ročaj ni bil pravilno nastavljen.

1. Utripanje rdeče in zelene lučke pomeni, da kamen ni bil pravilno aktiviran. Igralec mora ponovno aktivirati ročaj, pred podajo kamna.
2. Počasno izmenično utripajoče rdeče in zelene luči kažejo na prazno baterijo. Igralec, ki je na vrsti za podajo, mora z uporabo "X" znaka poklicati sodnika. Igralec bo imel možnost zamenjave ročaja pred podajo, po želji pa lahko nadaljuje s podajo, medtem ko sodnik nadzoruje izpust kamna pri spustni črti.
3. Nobena luč ne oznani okvare v povezavi. Igralec, ki je na vrsti za podajo, mora z uporabo "X" znaka, poklicati sodnika. Igralec bo imel možnost zamenjave ročaja pred podajo, po želji pa lahko nadaljuje z podajo, medtem ko sodnik nadzoruje izpust kamna pri spustni črti.
4. Če se zdi, da so se utripajoče rdeče lučke prižgale preden je kamen dosegel spustno črto na podajalni strani steze, morajo pometači potegniti kamen na stranski del proge in ga spraviti preko zadnje črte kakor hitro je mogoče ter poklicati sodnike z uporabo »X« signala. Sodnik bo poklical tehnika za led, da bo preizkusil ročaj. Če tehnik za led presodi, da ročaj pravilno deluje, bo kamen veljal kot kršitev spustne črte. Če se izkaže, da je ročaj pokvarjen, bo igralec lahko ponovno podajal. Ura za merjenje časa med tem podajanjem ne bo tekla.

Vsak kamen, ki pokaže rdečo luč, mora biti ustavljen še preden prečka spustno črto na igralnem koncu ali pa bo obravnavan kot kršitev spustne črte.

### **37. Postopek po tekmi**

Da bi se izognili oviranju tekem, ki so še vedno v teku, po koncu tekme nadomestni igralci, trenerji in ekipni uradniki ne smejo vstopati na igralno polje, pač pa morajo počakati na svojo ekipo, da zapusti igralno območje.

### **38. Pozicije igralcev**

Med procesom podajanja:

Igralec, ki je zadolžen za hišo, se nahaja znotraj spustne črte, je povsem na površini ledu in na koncu ekipne proge, med časom, ko je ekipa v procesu podajanja. Če je kamen vržen med tem, ko dotični igralec ni na pravilnem položaju, se podajani kamen odmakne iz igre, morebitni odstranjeni/zbiti kamni, pa ekipa, ki ni storila prekrška vrne na prvotni položaj.

Igralci, ki ne mečejo, naj zavzamejo stacionaren položaj vzdolž bočnih linij med obzirnima črtama.

Vodja/tretji igralec ekipe, ki ne meče, sme zavzeti stacionarno pozicijo za zadnjo črto, če pri tem ne vmešava v izbiro pozicije, ki jo določi vodja/tretji igralec ekipe, ki meče.

Igralec, ki meče naslednji, sme zavzeti stacionarno pozicijo ob strani steze za odzivniki ob končnem podajanju.

### **39. Trenerska klop**

Posebna sedežna namestitvev bo urejena ter svetovana na ekipnem sestanku. Omogočeni bodo priključki (električne vtičnice) za prenosne računalnike.

Dani bodo trije položaji za vsako ekipo. Ekipe bodo pozvane, da poimenujejo osebo, ki bo zasedla te položaje. Zgolj imenovani osebi bo omogočen vstop na določeno sedišče. To mora biti rezervni igralec in maksimalno dva uradna člana zveze, eden od njiju je lahko prevajalec (če je to potrebno). Če je ustrezno akreditiran prevajalec pomočnik v ekipi, mu bo zagotovljen dostop do območja igranja tekme in trenerske klopi, v kolikor bo pravilno oblečen ter bo naveden kot eden izmed članov trenerske klopi (tj.– med igro lahko na igralno območje vstopajo le osebe iz trenerske klopi.).

Komunikacija, verbalna ali katerakoli druga, med osebo na trenerski klopi in ekipo na ledu ni dovoljena in se šteje za nesprejemljivo ravnanje. Prav tako ni dovoljena komunikacija, kakršnekoli vrste, med osebo na trenerjevi klopi in katerokoli osebo, ki ne sedi v tem določenem območju. Kršenje tega pravila lahko povzroči izključitev osebe iz tekmovalnega območja za dotično tekmo s strani glavnega sodnika ali namestnika glavnega sodnika.

Kazanje ekipne maskote ali zastave ni dovoljeno, trenerska klop pa mora ves čas ostajati "čista". Ekipno navijanje in vpitje nista dovoljena.

Ko ekipa meče kamne s temnim ročajem, trenerji sedijo na desni strani (pogled proti igralnemu območju) in med podajanjem kamnov s svetlimi ročaji na levi strani (pogled proti igralnemu območju).

Prepoved alkohola na igralnem območju ter na trenerski klopi.

Dostop do trenerske klopi je dovoljen le kadar je na vrsti tvoja ekipa.

Pravilnega kodeksa oblačenja se je potrebno držati med zasedanjem pozicije na trenerski klopi ali pa bo vstop prepovedan. To pomeni brez nošenja kavbojk, primerna obutev in/ali ekipni dres ali jakna zveze. Čez dres je dovoljeno nositi toplo jakno, vendar mora biti le-ta odstranjena pred vstopom na igralno območje.

Če želi ekipa zamenjati osebo na trenerski klopi, mora o tem odločati glavni sodnik ali namestnik glavnega sodnika, čigar odločitev je dokončna.

#### **40. Vreča za opremo/oblačila**

Ureditev za shranjevanje vreč za opremo in oblačil bo poročana na ekipnem sestanku. Oblačila, ki so odvržena med tekmo, ne smejo biti direktno za ali ob strani ledu. Ob koncu tekme se morajo vse ekipe odstraniti iz igralnega območja. Prav tako mora biti iz prej omenjenega območja, odstranjena vsa osebna oprema.

#### **41. Pijača**

Te so priskrbljene s strani organizacijskega odbora in so namenjene vsem igralcem, zato vas prosimo, da jih ne odnašate iz igralnega območja.

#### **42. Red/urejenost**

Prosimo, da ohranite igralno območje urejeno, tako da vse svoje smeti odnesete v za to namenjene zabojnike ter tako, da ob koncu igre pospravite za sabo.

#### **43. Mobilni telefoni**

Prosimo, da pred vstopom na igralno območje ugasnete mobilne telefone. Fotografije ne smejo biti posnete s strani udeležencev znotraj igralnega območja.

#### **44. Kajenje**

Kajenje v dvorani je prepovedano.

#### **45. Otvoritvena in zaključna slovesnost.**

Podrobnosti v povezavi z otvoritveno in zaključno slovesnostjo bodo podane na ekipnem sestanku. Ekipe naprošamo, da na slovesnosti nosijo svoje igralne drese. WCF in gostujoči odbor si pridržujeta pravico do zavrnitve udeležbe na slovesnosti za kateregakoli igralca, ki ne nosi primernega ekipnega dresa.

#### **46. Športne nagrade**

Glasovnice bodo razdeljene ob zaključku vaše zadnje tekme krožnega sistema. Prosimo, vrnite glasovnice glavnemu sodniku preden zapustite areno.

#### **47. Mediji**

Curling potrebuje medijsko podporo. Igralce in trenerje naprošamo, da sodelujejo razumno, v primeru kakršnihkoli težav pa se prosimo obrnite na glavnega sodnika ali namestnika glavnega sodnika.

#### **48. Televizija**

Če bo dotični dogodek deležen televizijskega prenosa, bodo podrobnosti podane na ekipnem sestanku.

#### **49. Družbeni mediji**

Splošni pogovor v socialnih medijih je sprejemljiv, objave, ki pa se nanašajo na raso, vero, invalidnost, spolno usmerjenost ali so interpretirane kot neprimerni komentarji usmerjeni proti uradnim osebam zveze, atletom in trenerjem, tvegajo kazen in morebitno izključitev iz tekmovanja. Vsi atleti in trenerji so odgovorni za vsebino objavljenega na svojih socialnih omrežjih, ne glede na to ali jih vodi neka tretja oseba. Kopiranje objav in reproduciranje neprimernih vsebin prav tako prinese enake kazni. Napotki za socialna omrežja so dostopni v sekciji resursov na spletni strani WCF, če pa imate kakršna koli vprašanja o socialnih medijih, se prosim pogovorite z direktorjem za odnose z mediji.

#### **50. Sprejemanje odločitev**

Računamo na to, da se bodo vsi igralci in trenerji ravnali na pošten in športni način ter s tem preprečili sodniku prepogosto vmešavanje v tekmo. V primeru sodniške odločitve, bo ta storjena na popolnoma pošten način in vedno v skladu s pravili.

## 51. Bonton

Bonton je hrbtenica curlinga in sledečo izjavo je moč najti v knjigi svetovne curling zveze (WCF) 'pravila curlinga in pravila tekmovanja'.

### 3. DUH CURLINGA

Curling je igra izkušenosti in tradicije. Lepo podajo kamna je veselje videti in hkrati odlična priložnost za opazovanje častitljive tradicije curlinga, uporabljene v pravem duhu tekme. Igralci curlinga igrajo za zmago, a pri tem nikoli ne ponižajo nasprotnika. Pravi igralec curlinga nikdar namenoma ne moti nasprotnika, mu onemogoča igrati po njegovih najboljših sposobnostih in raje izgubi, kot pa zmaga na nepošten način.

Igralci curlinga zavestno nikoli ne kršijo pravil igre ali so nespoštljivi do katerokoli tradicije tega športa. Če bodo igralci ugotovili, da so bila pravila kršena namenoma, bodo prav oni tisti, ki bodo prvi opozorili na kršitev.

Medtem ko je glavni cilj tekme ugotoviti relativno spretnost igralcev, duh curlinga zahteva pošteno športno ravnanje, vljudno vedenje in častno obnašanje.

Duh curlinga naj bi vplival tako na interpretacijo kot na uporabo pravil igre ter tudi na obnašanje vseh udeležencev na ledu in izven le-tega.

## 52. Vprašanja?

Srečno in dobra igra.

Ime \_\_\_\_\_

Glavni sodnik \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

### 4. TEKMOVALNI SODNIKI

DOLŽNOSTI:

Tekmovalni sodniki so ponavadi določeni s strani Olimpijskega komiteja in organizacijskega organa Svetovne curling zveze (WCF), da pomagajo glavnemu sodniku voditi dogodek tako na ledu kot iz njega.

Vsi tekmovalni sodniki morajo na tekmovanju nositi uniformo le kadar delajo. Lahko jo nosijo tudi na poti iz in v hotel, ampak če niso 'na dolžnost' ali/in so opazovalci, ne smejo biti prepoznavni kot sodniki.

#### Pred tekmovanjem

1. So seznanjeni z Dokumentom ekipnega sestanka, še posebej s postopki, ki so posebni za ta dogodek
2. Prispejo ob času, da pomagajo pri "dnevu priprav" še pred dnevom ekipnih treningov
3. Prevzamejo naloge, ki so jim dodeljene v odsekih na "seznamu glavnega sodnika" in na "pred tekmovalnem pregledu na ledu"
4. Prisostvujejo na dnevu ekipnih treningov

#### Med tekmovanjem

Opazujejo sledeče in prevzamejo dodeljene naloge:

1. Vodijo pred-tekmovalni trening
2. Zberejo obrazce razporeditve igralcev in kopije predajo ekipi, odgovorni za rezultate
3. Merijo ustavkove izzive
4. Se predstavijo vodjam ekip, katerih tekmo/e sodijo
5. Se koncentrirajo samo na sebi dodeljeno/e tekmo/e
6. Pomagajo ekipam – odgovarjajo na vprašanja in priskrbijo informacije
7. Med ekipami zagotovijo pravično igro
8. Odločajo se pravično in naravno
9. Se vmešajo le, če je prekršeno pravilo ali če morajo napraviti popravek
10. Izvajajo meritve
11. Se izogibajo sproščenemu in neuradnemu pogovoru z igralci, trenerji, drugimi sodniki, medijskim osebjem in gledalci

12. Zabeležiijo vse prekrške in o njih obveščajo glavnega sodnika (manjše prestopke se lahko reši na koncu tekme)
13. Poročajo o vsaki neprimerni komunikaciji med igralci in trenerji
14. Potrdijo rezultat, preden je le-ta objavljen na tabli z rezultati
15. Ne pozabijo menjati končnega rezultata
16. Če ure ne delujejo:
  - Nadzorujejo odmore med igrami (normalno ena minuta)
  - Nadzorujejo odmore med tekmami (normalno pet minut) in obvestijo ekipe, ko se začne iztekati zadnja minuta
17. Zaključijo list z rezultati
18. Pridobijo podpis od obeh ekip na listu z rezultati
19. Zaključijo table z rezultati (na obeh koncih), vključno z X-i, če je to primerno
20. Vrnejo vse obrazce glavnemu sodniku

OPOMBA: Če je na voljo opazovalec na ledu, lahko izvaja nekaj zgoraj navedenih nalog.

Poleg tega, se tekmovalni sodniki udeležujejo sestankov, kakor to zahteva glavni sodnik, in po potrebi vodijo dodatne treninge (večerne/po tekmah krožnega sistema).

Če so iz strani medijev povprašani o situaciji ali incidentu, ki se je morda zgodil med tekmo, vljudno odklonijo komentiranje in medije obvestijo, da bo na njihova vprašanja odgovoril glavni sodnik.

#### Po tekmoivanju

1. Pomagajo, da se ekipe zberejo v dvorani za zaključno proslavo oziroma podelitev medalj (če je tako zahtevano s strani Olimpijskega komiteja)
2. Pospravijo sodniško sobo in opremo (t.j. številke/točkovnike)



## **5. ASISTENT IGRALCEM NA LEDU (IPA) – CURLING NA INVALIDSKIH VOZIČKIH**

Vsaka proga naj bi imela dva IPA na tekmo, enega na vsaki strani proge. Njihova vloga je poglavitna pri curlingu na invalidskih vozičkih in so nujno potrebni za normalen potek igre.

### Pred tekmo

- Se predstavi kot IPA obema ekipama
- Pri vsaki ekipi preverijo vrstni red podajanja kamnov. Označijo številke ročajev na "seznamu podajanja kamnov"

### IPA – podajalna stran

- Uredi kamne tako, da se kamen številka 8 (oziroma kamen, ki bo zadnji podan) ravno dotika središčnice, vsi ostali pa so za njim zloženi v ravno vrsto v smeri proti spustni črti. Ročaji naj kažejo navzgor po ledu. Kamni ekipe, ki podaja prva, naj bojo bližje centru. To lahko pomeni spreminjanje položaja kamnov za prvi igro po predtekmovalnem treningu, odvisno od tega katera ekipa dobi prednost zadnjega kamna v prvi igri tekme.
- Za čiščenje kamnov in ledu, nad katerim je bil kamen očiščen, naj se uporablja krpa iz mikrovlaken in ne dlani, razen če ekipa naroči drugače. Ko je bil igralcu/ki podan njegov/njen kamen, naj IPA stoji pri miru in izven vidnega polja podajalca, za igralcem in blizu stranske linije (glej skico ledu).
- Pomembno je, da je prvi kamen očiščen in pripravljen, da se izogne zamudam.
- Ko je bil podan zadnji kamen igre, naj se IPA, ki se je nahajal na podajalni strani, ob straneh odpravi na drugi konec proge in tam pomaga, da se kamni nastavijo v red za podajanje za naslednjo igro.

### IPA – igralna stran

- Stoji ob strani proge (izven vidnega polja podajalca) in blizu kota, kjer se zbirajo kamni, ki izpadejo iz igre
- Pomaga igralcem odstraniti vse kamne, ki niso v območju igre (kamni, ki niso prečkali spustne črte ali pa so se dotaknili stranske ali zadnje črte)

- Kamne, ki so izpadli iz igre, razporedi v dve vrsti, ki sta vzporedni s stranskimi stranicami, tako da njihovi ročaji kažejo naravnost navzgor po ledu (če je možno, naj kamni ostanejo v redu za podajanje)
- Če se igra izbitek, se IPA pomakne naprej v pričakovanju kamnov, ki bo morda lahko zašli na sosednje stezo.
- Ko je bil rezultat igre dogovorjen med pod-vodjami ekip in ko je bil glavni sodnik obveščen, lahko oba IPA premakneta kamne v položaj za podajanje na pravem koncu proge za naslednjo igro.
- Kamne razporedita v pravilen red za naslednjo igro, ampak eden od IPA naj sledi prvemu kamnu na drugo stran proge.
- IPA lahko preostale kamne razporedi po tem, ko je bil podan prvi kamen
- Če je zahtevana meritev, se kamni ne smejo premikati. Pokliče naj se sodnika, ki bo nadziral situacijo in ki bo po potrebi zahteval pomoč IPA. Problemi v sporazumevanju so se že zgodili in odstranjeni so bili napačni kamni. Kakorkoli, igralci lahko sami premikajo kamne pred meritvijo (na odgovornost lastne ekipe)
- Ponudi pomoč, samo ko je le-ta zahtevana
- Če je naprošen, da komentira situacijo na ledu (položaj kamnov), naj jasno pove, da to ni njegova naloga in naj se s svojimi prošnjami obrne na opazovalca na ledu ali glavnega sodnika
- Vendar je IPA dovoljeno komentirati, ko igralci vprašajo, če se je kamen dotaknil stranskih stranic, če je to seveda opazil in sodnik ali opazovalec na ledu nista na razpolago
- Če opazi karkoli, kar so igralci spregledali (npr. da se je kamen dotaknil kolesa), ni njegova dolžnost, da jih na to opozori, lahko pa o tem obvesti glavnega sodnika

## 6. POTEK PRI ODMORIH

Ko ekipa kliče odmor:

1. Ekipa uporabi ročni 'T' znak, ki ga usmeri proti glavnemu sodniku ali merilcu časa. Ura se ustavi, da lahko trener prispe. (Čas, ki ga imajo trenerji na razpolago za prihod, določi glavni sodnik in ga predstavi na ekipnem sestanku.) Tekmovalni sodnik ali glavni merilec časa potrdira, da je bil klican odmor in glavni sodnik prične štopati trenerjev čas za prihod.
2. Ko trener naveže kontakt z ekipo ali ko poteče trenerjev čas za prihod, sodnik z dvigom roke nad glavo signalizira, da je pričelo teči 60-sekund odmora. Če ima ura možnost, da kaže 60-sekund odmora, bo začela teči skupaj s tekmovalno uro in sodnik bo spustil roko. Drugače bo tekmovalna ura na novo zagnana in sodnik bo nadzoroval odmor na štoparici. Če trener nima namena pridružiti se ekipi, bo sodnik prekinil odmor in zahteval da se tekmovalna ura ekipe ponovno zažene.
3. Če obstajajo prehodi, mora trener stati na njih ob ali za progo. Sodnik zagotovi, da nasprotna ekipa ne zapira trenerjevega pogleda.
4. Če prehodov ni, lahko trener pristopi po liniji, ki ločuje proge, ampak lahko stoji samo med spustnima črtama ali za progo. Trenerju naj bo naročeno, da ostane na ločilni črti in da ne stopi na sredino proge. Natančni podatki, kje naj trener stoji, naj bodo dani na ekipnem sestanku.
5. Ko preostane 10 sekund odmora, sodnik dvigne roko v zrak in tako opozori ekipo in trenerja, koliko časa še preostaja.
6. Ko se odmor izteče, sodnik zagotovi, da trener preneha razpravljati z ekipo in nemudoma zapusti območje igranja igre.
7. Odmor je zabeležen na "obrazcu merjenja časa tekme" in na tabli z rezultati.

Ko ekipa zahteva odmor zaradi razzodbe, poškodb ali drugih okoliščin:

1. Če ekipa zahteva tehnični odmor, uporabi ročni znak 'X' in ga usmeri proti tekmovalnemu sodniku ali merilcu časa, ki bo ustavil tekmovalno uro.
2. Če sodnik oceni razlog kot tehten (npr. FGZ merjenje), je odmor obravnavan kot tehnični. Tekmovalna ura se ponovno zažene, ko tako določi sodnik (npr. ko naslednji

kamen doseže središčnico na podajalni strani, ali, v primeru curlinga na invalidskih vozičkih, ko naslednji kamen doseže spustno črto).

3. Če razlog ni obravnavan kot tehten (npr. ustavitev igre, ker se eden od igralcev želi vrniti v garderobo po pozabljeno opremo itd.), se tekmovalna ura nemudoma ponovno zažene in količina časa (ki jo določi sodnik), za kolikor je bila ura ustavljena, je odbita iz ure te ekipe ob zaključku igre. Če se igra zadnjo igro, bodo popravki opravljeni nemudoma.
4. Trenerji in igralci morajo biti obveščeni o odločitvi

## 7. POSTOPKI MERJENJA

Vse naprave za merjenje morajo biti ohlajene.

Osebe, odgovorne za dogajanje v hiši, lahko opazujejo vsakšno merjenje, v kolikor se s tem ne vmešavajo v delo sodnika, ali želijo nanj kakorkoli vplivati.

Po tem ko se glavnega sodnika obvesti o merjenju, je potrebno obdržati radijski signal.

**Ustavkov izziv (LSD):** ob zaključku predtekmovalnega treninga na ledu eden izmed tekmovalcev podaja svoj kamen proti hiši. Sodnik izmeri vsak kamen, ki je v hiši. Vsak kamen, ki ni v hiši, se zabeleži kot rezultat 185,4 cm. Kamen, ki je tako blizu sredine, da se ga ne da izmeriti, se zabeleži kot rezultat 0,0 cm. Kadar je kamen oddaljen od sredine dovolj, da se merilno napravo postavi v sredino, se šteje da je izmerljiv, tudi če iz merilne naprave ni možno razbrati dolžine. Rezultat je v tem primeru polovica prve enote na merilni napravi. (Če je prva enota na merilni napravi 1 cm, je zabeležen rezultat 0,5 cm).

Varkotovo območje (FGZ, Free guard zone):

- za ugotavljanje, če je določen kamen znotraj varkotovega območja na spustni črti ali središčnici, uporabljamo merilno napravo imenovano "the block".
- palica za merjenje grizkotov se uporablja, da določimo, če se določen kamen dotika krogov. Kamna se ne sme premikati tudi po tem, ko je izmerjen, odločitev sodnik signalizira z roko. Če zaradi drugih kamnov v igri, uporaba palice ni možna, sodnik vizualno oceni, če se kamen dotika krogov.

### **Merjenje v hiši:**

- Sodnik naj pobere merilno napravo tako, da z desno roko prime nastavek, ki se ga vstavi v led. (S tem je lažje merjenje v smeri urinega kazalca, ki je priporočeno).
- Če je možno, naj sodnik v hišo vstopi iz smeri podajanja kamnov, po tem ko si ohladi čevlje.
- Sodnik naj prosi ekipi, naj odmakneta vse kamne, ki niso udeleženi v merjenju ter povedo, katere se meri.
- Najprej naj sodnik na led postavi nogo merilne naprave, nato pa naj jo usmeri proti centru.
- Merjenje se lahko opravlja v smeri urinega kazalca, ali pa v nasprotni smeri, vendar je potrebno to smer ohranjati skozi celotno merjenje.
- Po merjenju, naj sodnik z roko nedvoumno pokaže na kamen, ki je bližji. Pri tem naj imajo igralci dovolj časa da opazujejo ter se strinjajo, ali ne, z odločitvijo. Po tem, naj sodnik čim prej kamen, ki ne šteje, odmakne stran od centra. V kolikor sta kamna na nasprotni strani hiše, ter je bil zadnji merjen kamen, ki šteje, lahko sodnik ta kamen pomakne bliže centru. Po merjenju, naj se najprej odstrani kamen, ki šteje.
- Če sta kamna preblizu centru, ter uporaba merilne naprave ni možna, sodnik oceni vizualno. Če sodnik ne more oceniti, ali če ekipi zahtevata drugo mnenje, se lahko pokliče glavnega sodnika, ki odloči o tem, kateri kamen je bliže.
- Če je po zaključku igre potrebno določiti, če je kamen v hiši ali ne, se uporabi palica za merjenje grizkotov. Če se kamen dotika kamnov, se ga po merjenju pomakne bliže, če pa je zunaj, se ga pomakne stran od centra.
- Če se merijo trije kamni, se najprej izmeri kamna nasprotne barve.
- Po rezultatu merjenja ekipi potrdita rezultat.

### **Druga merjenja:**

Za merjenje, ali je kamen v igri ob spustni črti, zadnji črti ali ob stranski črti uporabljamo "the block". Če je kamen direktno na srednji črti v zadnjem delu hiše, ter ni nobenega kamna v napoto se lahko uporabi palica za merjenje grizkotov.

### **Merjenje štirih kamnov:**

- Sodnik naj izbere par kamnov iste barve, ter določi kateri je bolj oddaljen, ter ga nato primerja z drugim parom kamnov. Če je potrebno, je dovoljeno merjenje kamnov iste barve, da se določi kateri je bližji.

- Primerjanje tega kamna s katerikoli iz drugega para bo izločilo vsaj en kamen, tako nadaljujemo z merjenjem treh ali dveh kamnov.
- Primer: Predvidevamo, da je potrebno merjenje med dvema rdečima in dvema rumenima kamnoma. Vzamemo par rdečih kamnov ter določimo kateri je bolj oddaljen od centra. Tega nato merimo z obema rumenima kamnoma. Če je rdeči kamen bližji, se izločita oba rumena kamna, če pa je eden (ali oba) izmed rumenih kamnov bližji, se izloči rdečega. Nadaljujemo z merjenjem drugega rdečega kamna ter preostalih rumenih kamnov.

### **Merjenje petih kamnov:**

- Sodnik naj primerja dva kamna iste barve ter določi, kateri je bolj oddaljen od centra ter postavi merilno napravo na njegovo dolžino. Njegovo dolžino primerjamo z vsemi tremi kamni nasprotne ekipe. Vsak kamen, ki je bližji, mora ostati nedotaknjen za nadaljnje merjenje. Vsak kamen, ki je bolj oddaljen od centra kot prvi, je odstranjen. Če so vsi ostali kamni bolj oddaljeni od centra, nasprotna ekipa dobi 2 točki. Če je kateri izmed kamnov bližji, se ga kasneje primerja še z bližjim kamnom prvega para ter se s tem določi, kateri je najbližji sredini.
- Primer: Predvidevamo, da merimo dva rdeča kamna ter tri rumene. Izmed rdečih kamnov določimo tistega, ki je bolj oddaljen od centra. Tega nato primerjamo z vsakim rumenim kamnom. Če je kamen bolj oddaljen, se ga odstrani, če pa je bližji, naj ostane nedotaknjen. Nato se primerja še rdeči kamen, ki je bil bližji centru, s preostalimi rumenimi kamni, da se določi najbližjega.

## **8. USTAVKOV IZZIV (LAST STONE DRAW, LSD)**

Ustavkov izziv (LSD) se uporablja, da se določi, katero moštvo bo imelo izbiro podajati prvi ali drugi kamen v igri.

1. Ustavkov izziv se podaja po koncu predtekmovalnega treninga. Za to mora biti na voljo ena minuta.
2. Ekipe bodo na sestanku ekip obveščene, da bodo sodniki predvidevali, da bo ekipa z boljšim ustavkovim izzivom izbrala prednost zadnjega kamna v prvi igri. Če katera ekipa ne želi prednosti zadnjega kamna kljub boljšemu ustakovemu izzivu, naj o tem obvesti sodnika pred pričetkom treninga.

3. Nasprotna ekipa mora med treningom na ledu nasprotnikov stati za tablo z rezultati. Če to ni mogoče, mora nasprotna ekipa stati tako daleč od ledene ploskve, kolikor je mogoče, da ne ovira nasprotne ekipe.
4. En igralec ekipe bo podajal kamen proti centru domače hiše. Podajalec je lahko kateri koli član ekipe. En igralec drži metlo v domači hiši. Veljajo običajna pravila pometanja. Samo štirje igralci so lahko na ledu ob izvajanju ustavkovega izziva (LSD). Ostali člani ekipe, morajo stati čim bolj oddaljeni od ledene površine, ter ne smejo dajati navodil.
5. Enak proces se opravi tudi po drugem treningu na ledu pred tekmo, ter se določi zmagovalca ustavkovega izziva.
6. Kamni, ki končajo v hiši se merijo.
7. Kamni, ki so tako blizu centru, da se jih ne da izmeriti, se beležijo kot rezultat 0,0 cm.
8. Kamni, ki končajo izven hiše, se beležijo kot rezultat 185,4 cm.
9. Če se igralec ekipe, ki podaja kamen dotakne kamna, ali povzroči, da je le-ta dotaknjen, se kamen umakne iz igre ter se zabeleži rezultat 185,4 cm.
10. Če se igralec nasprotne ekipe dotakne kamna, ali pa zunanja sila premakne postavljen kamen (pri tem ne štejejo poškodbe ledu), se podajanje tega kamna ponovno izvede.
11. Če igralec ekipe, ki podaja, premakne postavljen kamen, ali pa povzroči, da je le-ta premaknjen, preden sodnik zaključi z merjenjem, se zabeleži rezultat 185,4 cm.
12. Če ekipa ne izvaja ustavkovega izziva (primer: zamuda), se zabeleži rezultat 185,4 cm.
13. Če igralec nasprotne ekipe, ali zunanja sila, premakneta ali povzročita premik že postavljenega kamna, le-tega igralci ekipe, ki je podajala, premaknejo na prvotno pozicijo.
14. Če igralec pred izvajanjem ustavkovega izziva ne aktivira kamna, ali pa je storjen prekršek spustne črte, je kamen odstranjen ter se zabeleži rezultat 185,4 cm.
15. Če nobena ekipa ne poda kamna v hišo, ali če imata obe ekipi enak rezultat ustavkovega izziva, met kovanca določi kdo lahko izbira prednost zadnjega kamna v prvi igri.
16. Prednost zadnjega kamna v prvi igri bo označena z zvezdico ali znakom kladiva na prostoru, za to določenem na tabli za rezultate. Ta znak ostane na tem mestu do konca tekme, ter se ne premika iz igre v igro. Izjema so tekmovanja mešanih dvojic, kjer se označba premika glede na to, kdo ima prednost zadnjega kamna v tisti igri.

### **Obveščanje pri ustavkovem izzivu:**

Ustavkov izziv se opravi na koncu treninga na ledu pred tekmo (primer: 10 min na ekipo)

- V trenutku, ko je do konca treninga še ena minuta (primer: 8 min), sodnik oznani: minuta do konca treninga.
- Ob koncu treninga (primer: 9 min), sodnik oznani: Treninga je konec, pripravite se na izvajanje ustavkovnega izziva
- Po približno 30 sekundah, sodnik, ki kontrolira vse steze hkrati, oznani: Prosim izvedite ustavkov izziv.
- Ekipo ima na voljo 60 sekund, da izvede ustavkov izziv. Če v tem času kamen ne pride do nasprotne hiše, kar opazuje sodnik, se zabeleži rezultat 185,4 cm.

### **Postopek ustavkovnega izziva:**

Kljub temu, da se večina rezultatov v izločilnih bojih določa brez uporabe ustavkovnega izziva, je potrebno čim bolj zmanjšati verjetnost napak. Da bi bilo merjenje ustavkovnega izziva čim bolj točno, je potrebno upoštevati naslednja priporočila:

1. Kjer se uporabljajo različni merilniki, morajo biti le-ti dodeljeni samo eni ledeni stezi ter tako tudi označeni, skozi celotni krožni sistem. Med tem, ko ekipe igrajo krožni sistem ter menjajo ledene steze, naj bi ta način uravnovežil vse neenakosti med merilnimi napravami. Če je razlika med kakšno merilno napravo prevelika, se le-ta ne sme uporabljati.
2. Vsi merilniki morajo biti metrični, puščica pa mora kazati proti kamnu.
3. Kadar sta potrebni dve osebi za merjenje kamnov (v osem čeveljskem in dvanajst čeveljskem prostoru znotraj hiše), je priporočljivo, da sodelujeta sodnika v paru. Na tekmovanju, kjer so štiri steze, sta sodnika zadolžena za progi A in B, ter druga dva za stezi C in D. To mora biti tudi jasno označeno.
4. Sodniki se morajo predhodno prepričati, da bi merilec zabeležil 0,1 cm, ter je pred merjenjem nastavljen na 0,0 cm.
5. Če je merilnik netočen v centru, mora biti trdno pridržen ob strani luknje, ki je bližja kamnu.
6. Igralec, ki je ob podajanju ustavkovnega izziva v hiši držal metlo, lahko opazuje merjenje.
7. Sodniki morajo biti seznanjeni z razdaljami od centra, do linij krogov okoli centra, da vedo približno, v katerem rangju je kamen pristal.



8. Trak merilnika mora biti, kolikor je to mogoče, vedno raztegovan z enako hitrostjo. Konec traku se mora dotikati kamna, da ga lahko izmerimo, v sredini, tako da je konec traku poravnan s površino kamna.
9. Izmerjena dolžina mora biti zaklenjena, ter na vpogled obema sodnikoma, da lahko odčitata razdaljo ter jo potrdita.

## **9. REZULTAT USTAVKOVEGA IZZIVA (Draw shot challenge, DSC)**

Rezultat ustavkovega izziva se uporablja na tekmovanjih, na katerih se v krožnem sistemu uporablja ustavkov izziv.

Rezultat ustavkovega izziva (DSC) se uporablja za razvrščanje ekip, kadar so le-te vpletene v nerešljive izenačene položaje.

Rezultat ustavkovega izziva (DSC) je povprečna razdalja ustavkovih izzivov (LSD), ki so bili podani med krožnim sistemom tekmovanja. Ena najslabša vrednost ustavkovega izziva se pred računanjem avtomatsko izbriše, ter ni del povprečja.

Ekipa z manjšim rezultatom ustavkovega izziva je uvrščena višje.

Če je rezultat ustavkovega izziva enak, je višje uvrščena ekipa, ki ima boljši neenak ustavkov izziv (LSD). V primeru, ko so vsi ustavkovi izzivi enaki, je višje uvrščena ekipa, ki je višje uvrščena tudi po rangiranju Svetovne curling federacije.

Izmerjeni rezultati ustavkovega izziva (LSD), ki jih izmerijo sodniki, so lahko razkriti in kadarkoli javno objavljeni.

Tabela z vsemi izmerjenimi vrednostmi ustavkovega izziva bo vodena ves čas tekmovanja.

Rezultat ustavkovega izziva (DSC) je potrebno izračunati samo enkrat, ob koncu krožnega sistema tekmovanja. Lahko je opravljeno javno.

## **10.DOSTOP DO OBMOČJA IGRANJA TEKME (OIT)**

1. Dostop do območja igranja tekme je dovoljen ob naslednjih okoliščinah:
  - sodnik je prisoten na območju igranja tekme
  - treningi med dnevi za trening, treningi na ledu pred tekmo, večerni treningi ter treningi v končnici
  - minute odmora ekip, kjer je dovoljen dostop ene osebe (plus prevajalec v kolikor je to potrebno)- trener, reprezentančni trener ali menjava

- v primeru poškodbe je dovoljen dostop do OIT reševalni ekipi, trenerju ter prevajalcu, v kolikor je to potrebno.
- 2. Dostop do OIT ni dovoljen tudi po zaključku tekme, ekipa se lahko s trenerjem in menjavo pogovori izven ledene ploskve, da se ne moti ostalih tekem.
- 3. Največ sedem članov posamezne curling zveze je lahko na območju igranja tekme med treningom. 4 člani ekipe, rezerva, trener ter reprezentančni trener, ali pa drugo potrebno osebje (prevajalec).
- 4. Vsi (tudi trenerji in prevajalci) morajo imeti za dostop do območja igranja tekme ustrezno opremo in obleko. Ta oprema vsebuje tudi čevlje, ki niso bili nošeni zunaj. Igralci morajo biti oblečeni v enaka oblačila na tekmah ter na treningu. Trenerji morajo biti oblečeni v oblačila ekipe ali pa v uradna oblačila curling zveze, katero predstavljajo. Kavbojke ne štejejo kot primerno oblačilo.
- 5. Vsi trenerji, igralci ter ostalo osebje mora nositi akreditacijo za dostop do območja igranja tekme, v kolikor se akreditacije izdajajo. Če mora igralec med tekmo na stranišče, mu s seboj ni potrebno vzeti akreditacije, razen v primeru, če na svoji poti prečka varnostne točke.
- 6. Specifični vhodi pri domači ali nasprotni hiši za dostopanje do območja igranja tekme ob odmorih bodo opredeljeni s strani sodnika na sestanku ekip. Kjer je mogoče, bo dostop urejen preko domače hiše tako, da ne bo oviral ostalih tekem ter medijskih aktivnosti.
- 7. Dostop medijev do območja igranja tekme bo omejen na osebe z ustrezno akreditacijo. To bo urejala pisarna za odnose z mediji svetovne curling zveze. Motnje med tekmami, naj se ne bi dogajale.
- 8. Glavni tehnik za led bo nadzoroval gibanje ostalega osebja. Osebje mora hoditi za tablami z rezultati kadarkoli je to mogoče.
- 9. Vsak igralec, ki je s strani glavnega sodnika izločen iz igre nima dostopa do območja igranja tekme ter trenerske klopi do prenehanja njegove suspendacije.

## **11. TRENEŠKA KLOP**

1. Originalna postavitev ekipe bo razdeljena ter prijavljena na sestanku ekip, kjer morajo ekipe določiti tudi osebe, ki bodo sedele na trenerski klopi. Na svetovnih prvenstvih je to rezerva ter največ dva člana zveze. Eden od teh dveh dodatnih članov je po potrebi lahko prevajalec. Na svetovnem prvenstvu mešanih dvojic sta na klopi lahko le dva člana (brez rezerve).

2. Samo te osebe lahko zasedajo trenersko klop.
3. Dostop do trenerske klopi imajo le takrat, kadar igra njihova ekipa.
4. Člani bodo imeli dostop do trenerske klopi le z akreditacijo, ki jo morajo nositi ves čas. Samo prej prijavljene osebe z ustrezno akreditacijo bodo imele dostop do trenerske klopi.
5. Vsak, ki bo zasedal pozicijo na trenerski klopi in za to mesto nebo predhodno prijavljen, bo moral takoj zapustiti trenersko klop. Vsak član ekipe, ki je bil izločen iz tekme s strani glavnega sodnika nima dostopa niti do trenerske klopi, niti do območja igranja tekme za čas suspendiranosti.
6. Osebe na trenerski klopi morajo upoštevati pravila oblačenja. V nasprotnem primeru ne bo mogoč dostop do trenerske klopi. To pravilo prepoveduje nošenje kavbojk, zapoveduje pravilno obutev ter dres ekipe ali pa jakno domače zveze. Osebjem na trenerski klopi ima lahko na sebi toplo jakno ali jopico, vendar jo mora sleči preden vstopi na območje igranja tekme.
7. Osebe na trenerski klopi morajo sedeti, razen v primeru, ko se pripravljajo za vstop na območje igranja tekme.
8. Oseba, ki ob odmoru ekipe vstopa na območje igranja tekme, mora pred tem zasedati mesto na trenerski klopi.
9. Verbalna, vizualna, pisna ali elektronska komunikacija med trenersko klopjo in ekipo na ledu je prepovedana ter se smatra za nesprejemljivo dejanje. Prav tako ne sme biti kakršne koli komunikacije med trenersko klopjo in komer koli zunaj tega območja. Kršenje tega pravila se lahko kaznuje z izključitvijo te osebe s strani glavnega sodnika za čas tekme.
10. Razstavljanje ekipne maskote ali zastave ni dovoljeno. Trenerska klop mora biti prazna. Po tekmi je potrebno odnesti morebitne smeti. Prav tako ni dovoljeno kričanje ali izvajanje ekipnih pozdravov na trenerski klopi.
11. Alkohol ni dovoljen niti na trenerski klopi niti na območju igranja tekme.
12. Kadar ekipa podaja kamne s temnimi ročaji, bo trener in osebjem sedelo na desni strani (obrnjeni proti območju igranja tekme), kadar pa ekipa podaja kamne s svetlimi ročaji pa na levi strani.
13. Če želi ekipa zamenjati osebo na trenerski klopi, bo to željo preučil glavni sodnik ali njegov namestnik. Njuna odločitev je končna.

14. Če je v ekipi prevajalec z ustrežno akreditacijo, mu bo dovoljen dostop do trenerske klopi ter območja igranja tekme, v kolikor bo upošteval pravila o ustrezni obleki in obutvi ter je naveden kot ena izmed oseb na trenerski klopi.

## 12. POJASNILO PRAVILA: ZAMUJANJE

V kolikor ekipi ne pričneta s tekmo ob določenem času.

	Ekipa št. 1:	Ekipa št. 2:	Obe ekipi:
Pripravljeni za igranje ob določeni uri:	Da	Da	Rezultat je 0-0. Uporabi se ustavkov izziv ali met kovanca za določanje prednosti zadnjega kamna v prvi igri. (pravila tekmovanja)
0:00- 0:59 sekund zamude na začetek tekme	Če je samo ekipa št. 1, ni kazni, Ustavkov izziv ali met kovanca za določanje prednosti zadnjega kamna v prvi igri	Če je samo ekipa št. 2, ni kazni, ustavkov izziv ali met kovanca za določanje prednosti zadnjega kamna v prvi igri.	Če zamujata obe ekipi, ni kazni. Ustavkov izziv ali met kovanca za določanje prednosti zadnjega kamna v prvi igri.
1:00- 15:00 minut zamude na začetek tekme	Če ekipa št. 1 zamuja, ekipa št. 2 dobi prednost zadnjega kamna v prvi igri. Dve igri se smatrata za odigrani, rezultat je 0-2 za ekipo št. 2.	Če ekipa št. 2 zamuja, ekipa št. 1 dobi prednost zadnjega kamna v prvi igri. Dve igri se smatrata za odigrani rezultat je 0-2 za ekipo št. 1.	Če zamujata obe ekipi se dve igri smatrata za odigrani. Rezultat je 0-0. Uporabi se ustavkov izziv ali met kovanca za določitev prednosti zadnjega kamna v prvi igri.
30:01 minut ali več zamude na začetek tekme	Če ekipa št. 1 zamuja, se tekma smatra za odigrano, ekipa št. 2 je razglašena za zmagovalca. Končni rezultat se beleži zgolj kot zmaga/ poraz.	Če ekipa št. 2 zamuja, se tekma smatra za odigrano, ekipa št. 3 je razglašena za zmagovalca. Končni rezultat se beleži zgolj kot zmaga/ poraz.	Če obe ekipi zamujata, se tekma smatra za končano ter obe ekipi zabeležita poraz. Če mora ena ekipa napredovati, odloča ustavkov izziv. V kolikor tudi ta ni bil odigran odloča met kovanca.

Če je ena ekipa 1:00- 15:00 minut zamuja na začetek tekme, druga ekipa pa zamuja 15:00- 30:00 minut, se dve igri smatrata za odigrani, ekipa, ki je zamujala 1:00-15:00 minut pa dobi prednost zadnjega kamna v prvi igri ter prednost 1:0.

### **13. POJASNILO PRAVILA: ODTISI ROK IN DRUGIH DELOV TELESA**

Noben igralec ne sme poškodovati ledene površine z uporabo opreme, z odtisi rok ali drugih delov telesa.

1. Sodnik lahko ustavi uro ter ukrepa v primeru resne kršitve tega pravila, ali ob zahtevku nasprotne ekipe.
2. Sodnik določi, ali je bil dotik nenameren ali bi se ga bilo moč izogniti.
3. Če bi se dogodka lahko izognili (npr.: postavitve roke ali kolena na ledeno ploskev za daljši čas med podajanjem kamna; postavitve roke na tleh med klicanjem pometanja,...) mora biti s posvetom glavnega tehnika za led ali njegovega namestnika določiti, če je bila storjena škoda na ledu.
4. Če ni bilo storjene poškodbe ledu se ne ukrepa. Če je storjena poškodba, se jo odpravi.

Procedura:

- opozorilo in razlaga procedure na sestanku ekip
- prvi incident- prvo opozorilo na ledu, popravilo škode
- drugi incident- drugo opozorilo na ledu, popravilo škode
- tretji incident- popravilo škode, izločitev igralca iz igre

Ta opozorila se bodo seštevala po dveh sklopih:

1. sklop: krožni sistem vključno s **tie breaker** tekmami (izključitev igralca po skupno treh opozorilih)
2. sklop: **play off tekme**.

Če je igralec izločen iz tekme, se lahko vrne v naslednji tekmi v posameznem sklopu. Če se še enkrat zgodi incident je nemudoma izločen iz tekme.

## 14. POSTOPKI ZA POŠKODBE GLAVE IN KRVAVITVE

Čeprav tveganje, da tekmovalec druge okuži z HIV/AIDS-om med tekmovanjem, skoraj ne obstaja, obstaja tveganje, da se prenesejo druge nalezljive bolezni, ki se prenašajo s krvjo. Na primer, hepatitis B je lahko prisoten tako v krvi kot v drugih telesnih tekočinah. Pomembna je preventiva, da se zmanjša verjetnost prenašanja nalezljivih bolezni.

Če igralec doživi poškodbo, ki povzroči krvavitev, mora sodnik tekmo nemudoma ustaviti, igralca naprositi, da zapusti igralno areno in poklicati zdravniško osebje, ki poskrbi za primerno oskrbo. Če sodnik krvavitve ne opazi, naj igralec sam pristopi k sodniku in zahteva tehnični odmor zaradi poškodbe.

Kri na oblačilih:

Če je krvi malo in ni premočila tekmovalčevih oblačil oziroma ne kaplja, se lahko igralec odloči, da z igro nadaljuje ne da bi se preoblekel. Vseeno mora biti uniforma obdelana z vsebino 'pribora za razlitja krvi'. Če je kri premočila igralčeva oblačila ali kaplja, in se igralec vseeno odloči, da z igro nadaljuje, se od igralca zahteva, da za preostanek tekme zamenja okrvavljena oblačila in da prekrije odprto rano s povojem, ki bo vzdržal športno aktivnost. Razumljivo je, da se nova uniforma morda ne bo ujemala z uniformami ostalih članov ekipe. Kakorkoli, igralec mora nositi pravilno uniformo za vse ostale tekme. Uniforma mora biti oprana v skladu s standardi higiene. Če se igralec odloči, da z igro ne nadaljuje, se bo tekma nadaljevala v skladu s Pravili curlinga Svetovne curling zveze. Če si igralec uniforme ne more preobleči v razumni količini časa, se bo tekma nadaljevala v skladu s Pravili curlinga Svetovne curling zveze. Zavlačevanje igre naj bo minimalno.

Kri na opremi:

Oprema naj se zamenja ali se uporabi 'pribor za razlitja krvi'. Zavlačevanje igre naj bo minimalno.

Kri na ledu:

- Pustimo, da led zmrzne
- Kri se postrga z ročnim rezilom, če potrebno naj se uporabi vroča krpa
- Uporabi se 'pribor za razlitja krvi'. Če želite kri, po tem ko ste nanесли belilo, počistiti z vodo, vedno uporabite VROČO vodo – ampak poskrbite, da je voda enake 'kvalitete',

kot jo uporablja ekipa, ki pripravlja led. Najbolje je, da se ekipo za pripravo ledu obvesti o nesreči in naj oni popravijo led. Ko je bil poškodovan led počiščen, se lahko ta del ponovno poškopri s kapljicami. Zavlačevanje igre naj bo minimalno.

**Kri na kamnih:**

- Vsa kri naj se obriše
- Po potrebi naj se kamni obrišejo s hitro hlapečo tekočino, vendar ne s tekočino na olnji osnovi (npr. aceton)

Tekočina s krvjo mora biti vsaj 30 minut obravnavana z belilom, preden se jo zlije po odtoku. Vse krpe (papirnate ali iz blaga), ki so se uporabljale pri brisanju krvi, naj bodo oprane z belilom in odvržene v škatlo za nevarne materiale.

#### STANDARDNI POSTOPKI ZA MANJŠE IZLIVE KRVI:

Ti postopki se lahko uporabljajo za čiščenje manjših izlivov krvi in drugih telesnih tekočin. Za večja razlitja, ki jih ni mogoče počistiti s pripomočki, ki so pri roki, naj se kontaktira zdravniško osebje.

#### KORAK 1: OSEBNA ZAŠČITNA OPREMA (PPE)

Pred začetkom čiščenja si je potrebno nadeti par rokavic narejenih iz gume, lateksa, PVC-ja ali podobnega materiala. Za majhne izlive krvi naj se ne uporablja nobena druga osebna zaščitna oprema. V primeru večjih razlivov, kjer obstaja možnost, da kri pride v stik z obrazom ali drugimi deli telesa, naj se kontaktira zdravniško osebje.

#### KORAK 2: INSTRUMENTI 'PRIBORA ZA RAZLITJA KRVI'

Za čiščenje krvi bodo potrebni sledeči predmeti:

- 10% raztopina belila
- Rokavice
- Prozorne plastične vrečke
- Nalepke za bio-nevarne materiale



- Neprepustna embalaža za shranjevanje ostrih predmetov (poiščite jo pri zdravniškem osebju)
- Metlico in smetišnico ali prijemalke oziroma pinceto za pobiranje ostrih predmetov
- Dezinfekcijski robčki

### KORAK 3: POSTOPKI UPORABE 'PRIBORA ZA RAZLITJA KRVI'

Okrvavljen predel naj se prekrije s sveže mešano 10% raztopino belila in vode. Raztopina naj se vpije. Raztopino naj se začne nanašati na robovih in se nadaljuje proti sredini.

Steklo, igle ali vsi ostali ostri predmeti, ki bi lahko predrli kožo, naj se ne pobirajo z roko. Dovoljena je le uporaba opreme kot so metlica in smetišnica, prijemalke ali pinceta. Če taka oprema ni na voljo, naj se za čiščenje kontaktira zdravniško osebje.

Območje prelito z belilom naj se obriše s papirnatimi brisačami ali vpijajočimi krpicami. Lahko se zgodi, da bo potreba uporaba krtačko za odstranitev materiala, če je prizadeta porozna površina kot na primer beton. Če so bili prizadete ne porozne površine, kot na primer preproga, se lahko za čiščenje najame zunanjega izvajalca.

### ODLAGANJE

Material obdelan z belilom, rokavice in drugi odpadni material naj bo položen v vrečko ali drugo embalažo z nalepko za biološko nevaren material. Ko je čiščenje končano in je bilo zdravniško osebje kontaktirano, je potrebno poskrbeti, da so pred odlaganjem pokrovi na vseh embalažah z odpadki trdno zaprti.

### KORAK 4: RAZKUŽEVANJE PONOVRNO UPORABNE OPREME

Vsa potencialno okužena ponovno uporabna orodja ali zaščitna oprema, ki so se uporabljala v procesu čiščenja, naj bodo razkužena z raztopino belila. To vključuje smetišnico, metle, vedra, pincete itd. Vse, kar ne more biti učinkovito očiščeno (raztopina belila mora priti v stik z vso površino), mora biti ovrženo kot odpadek. Potem ko je bilo prizadeto območje očiščeno, naj se uporabi svežo vodo, da se iz vseh površin odstrani ostanke belila.

### KORAK 5: UMIVANJE ROK

Če prostori za umivanje rok na dogodku niso na razpolago, naj se uporabijo razkuževalni robčki, nato pa si je potrebno roke umiti takoj, ko je to možno.

## IZPOSTAVLJENJE BIOLOŠKIM NEVARNOSTIM

Če se vami zdi, da ste bili izpostavljeni (predrta koža, stik z očmi ali sluznico) biološko nevarnim materialom, ki še niso bili razkuženih raztopino belila, sledite tem priporočenim korakom:

Stik s kožo: odstranite prizadeta oblačila in čevlje in temeljito sperite prizadeto kožo z veliko mila in vode.

Stik z očmi: oči spirajte vsaj 10 minut z veliko količino vode tako da vsake toliko privzdignete zgornje in spodnje veke.

Po potrebi poiščite zdravniško pomoč.

### POŠKODBE GLAVE:

V zadnjih časih se ozaveščanje o pomembnosti poškodb glave med športno aktivnostjo povečuje. Pretresi so definirani kot udarci v glavo ali buške. Pretres je lažja traumatska poškodba možganov. Pretresi bojo prizadeli ljudi na štirih področjih funkcioniranja in njihovi simptomi se morda ne bodo pojavili nemudoma:

#### 1 - ŠTIRI PRIZADETA PODROČJA:

1. Fizično – sem spadajo opisi človekovih občutkov: glavoboli, omotičnost, slabost, bruhanje, vrtoglavica itd.
2. Razmišljanje – slab spomin in koncentracija, počasnejše odzivanje na vprašanja, postavljanje ponavljajočih se vprašanj. Pretresi lahko povzročijo drugačno stanje zavedanja.
3. Čustva –pretres lahko človeka napravi bolj razdražljivega in povzroči nihanja razpoloženja.
4. Spanje – pretresi pogosto povzročijo spremembe v navadah spanja, kar lahko poveča omotico.

#### 2 – VAŠA VLOGA KOT SODNIK

Če kot sodnik opazite kakšnega od zgoraj naštetih simptomov, mora uradnik obvestiti sodnika, da je njegov igralec očitno poškodovan, in svetovati igralcu naj ga pregleda ustrezno

zdravstveno osebje. Poškodovani športniki lahko kažejo veliko ali pa le nekaj znakov in/ali simptomov pretresa. **Kakorkoli, če igralec kaže kakršnekoli znake ali simptome pretresa, je odgovornost preprosta: igralca odstranite iz sodelovanja pri tekmovanju.** Da se ne bi zgodile nadaljnje poškodbe, je potrebno igralca, ki je doživel padec in ni sposoben stati sam od sebe, iz ledu odnesti izredno previdno. Odstranitev naj se vrši pod nadzorom in s pomočjo zdravniškega osebja.

Poleg postopkov obravnavanja krvavitev in poškodb glave, naj bodo vsi sodniki pozorni če kakšen od igralcev ali trenerjev kaže znake bolezni ali poškodbe.

## **15. SKRB ZA CURLING KAMNE**

1. Rob, po katerem kamen drsi je pripravljen na podroben pregled in mora biti zavarovan vedno, ko pride v stik s kakršnokoli grobo površino, ne glede na to kako nežno. Odlaganje kamnov na pločnik ali kakšno podobno površino bo povzročilo, da se roba, po katerem kamen drsi, primejo majhni delci ali grob prah, ki lahko spremenijo obnašanje posameznih kamnov.
2. Mast, olja ali kakšne druge viskozne tekočine bodo, če pridejo v kontakt z drsečim robom, prodrle v molekulsko strukturo granita in vplivale na obnašanje kamna. Vseh takih snovi se izogibajte. Prav tako se izogibajte temu, da bi kamne med odstranjevanjem z ledu odlagali na vrh prepek, ki obdajajo progo.
3. Pri transportaciji kamnov naj bo vedno pod vsakim kamnom nameščen čist kos kartona.
4. Curling kamni so namenjeni, da zadenejo druge mirujoče kamne, ki se nahajajo na površini z nizkim trenjem (led). Kamni naj ne bodo poslani eden proti drugemu iz nasprotnih strani. To podvoji zagon izbijanja in silo na pas, kjer kamen zadane drugega, kar lahko povzroči poškodbe na pasu ali celo razpoke.
5. Kamni so priskrbljeni v določenih parih. Če se odstrani ročaj kamna, naj se označi, kateri ročaj pripada kateremu kamnu, tako da so lahko ponovno pravilno sestavljeni in pravilno postavljeni v pare.
6. Če je potrebno zamenjati kamen, je najbolje zamenjati par kamnom, kot pa le enega. Nadomestni par naj nekaj iger uporablja prvi igralec, da se kamni uigrajo.

7. Vsak kamen je oštevilčen, da se zagotovi natančno beleženje podatkov za vsak kamen.

Ko se kamne transportira v vozilu, naj se ne pozabi, da vsak od njih tehta 18 kg. Potrebno je zagotoviti, da so med pospeševanjem, zaviranjem in zavijanjem trdno zagozdeni. 18 kg težak kamen v gibanju lahko resno poškoduje vozilo in ljudi v njem.

## **16. ZGODOVINA CURLINGA**

Curling je bil opisan kot "rjoveča" igra, "rjojenje" pa prihaja iz zvoka granitnega kamna, ki potuje čez led. Točen izvor igre ni znan in je izgubljen v meglicah časa.

Slike Flamskega slikarja Pieter-a Bruegel-a (1530-1569) iz 16. stol. upodabljajo aktivnost podobno curlingu, ki se je igrala na zamrznjenih ribnikih. Prvi pisni dokaz se je pojavil v latinščini, ko je leta 1540 John McQuhin, notar v Paisley-u na Škotskem, v svoji protokolarni knjigi zapisal izziv med Johnom Sclater-jem, menihom v Pasley-ski opatiji in Gavinom Hamiltonom, predstavnikom opata. Poročilo nakazuje, da je Scalter trikrat vrgel kamen po ledu in zatrdil, da je pripravljen na dogovorjeno tekmovanje.

Jasno je, da je to, kar se je začelo kot prijetno razvedrilo metanja kamnov na ledu med ostrimi zimami severne Evrope, preraslo v priljubljen moderen šport z lastnimi svetovnimi prvenstvi, ki privablja mnoge televizijske gledalce.

Curling se je v svojih začetkih igral na zamrznjenih jezerih in ribnikih – razvedrilo, ki ga v primernih vremenskih razmerah še vedno izvajajo v nekaterih državah – danes pa vsa državna in mednarodna tekmovalna prvenstva v curlingu potekajo v notranjih dvoranah, kjer so razmere ledu natančno temperaturno nadzirane.

Znano je, da so bili prvi priznani curling klubi formirani na Škotskem, v 19. stol. pa se je igra razširila kamorkoli po svetu so se razselili Škoti in kjer je bilo hladno podnebje. V tistem času so bile to najbolj opazno Kanada, ZDA, Švedska, Švica, Norveška in Nova Zelandija.

Prva pravila so nastala na Škotskem, Grand Caledonian Curling Club, ki je bil leta 1838 ustanovljen v Edinburghu ter postal glavno telo tega športa, pa jih je formalno privzel kot pravila curlinga. Štiri leta pozneje je sledil prikaz curlinga v plesni dvorani palače Scone, blizu Perth, ki ga je med obiskom kraljice Victorie izvedel grof Mansfield-a. Kraljica, ki je bila nad igro tako navdušena, je leta 1843 dovolila, da se ime kluba spremeni v Royal Caledonian Curling Club (RCCC).

Zabeleženo je, da so se mednarodni curling dogodki v 19. stol. odvijali v Evropi in v Severni Ameriki, toda šele s prvimi zimskimi Olimpijskimi igrami v Chamonix-u leta 1924 se je odvilo tudi prvo uradno mednarodno tekmovanje moških ekip. Velika Britanija je porazila Švedsko in Francijo, kar je danes s strani Mednarodnega olimpijskega komiteja (IOC) priznано kot olimpijski debi curlinga s podeljenimi medaljami.

Leta 1932 v Lake Placidu je bil curling zopet naveden na zimskih Olimpijskih igrah, toda tokrat le kot demonstracijski šport. Kanada je premagala ZDA v tem tekmovanju, kjer sta obe državi prijaviili 4 moške ekipe.

Preteklo je nadaljnjih 25 let preden je bil leta 1957 sklican sestanek v Edinburghu, kjer so razpravljali o nastanku mednarodne organizacije, ki bi bila potrebna za prošnjo za status Olimpijskih medalj. Do napredka ni prišlo, vendar pa sta dve leti pozneje, leta 1959, Škotska in Kanada dosegli velik mejnik s tem, da sta uvedli serijo škotskih pokalov med njunimi moškimi državnimi prvaki.

To je povzročilo povečano zanimanje ostalih držav, tako da so se škotskih pokalov pridružile še ZDA (1961), Švedska (1962), Norveška in Švica (1964), Francija (1966) ter Nemčija (1967). Rezultati med leti 1959-67 so priznani v zgodovini curling moških svetovnih prvenstev.

Uspeh serij škotskih pokalov je marca leta 1965 vodil k naslednjemu poskusu ustanovitve globalne administracije. The Royal Caledonian Curling Club (Škotska) je sklical srečanje v Perthu, na Škotskem, in šest držav (Škotska, Kanada, ZDA, Švedska, Norveška in Švica) se je strinjalo s predlogom o oblikovanju mednarodnega komiteja Royal Cluba-a, ki se je preimenoval v mednarodno curling zvezo (ICF).

Naslednje let, marca 1966, je v Vancouvru (Kanada) sedem držav (Francija je bila dodana originalni šesterici) obravnavalo osnutek ustave ICF. Razglašeno je bilo, da je bila Federacija ustanovljena 1. aprila 1966.

Ustava je bila odobrena marca 1967 v Perthu, predlagan pa je bil tudi nabor pravil za mednarodna tekmovanja. Ta pravila so bila sprejeta na Federacijskem letnem srečanju 1968 v Pointe Claire (Quebec), vendar so vsako leto podvržena pregledovanju in popravkom.

Prav tako v letu 1968 je škotski pokal zamenjal Air Canada Silver Broom, ki je bil odobren kot Svetovno prvenstvo v curlingu. V letu 1975 je mednarodna curling zveza podprla

Svetovno moško mladinsko prvenstvo v curlingu, leta 1979 Žensko prvenstvo v curlingu in v letu 1988 še Svetovno mladinsko žensko prvenstvo v curlingu. Ti štirje dogodki so bili združeni v dva leta 1989 v Milwaukee-ju (Wisconsin) in v Markham-u (Ontario) ter postali znani kot Svetovno prvenstvo v curlingu (WCC) in Svetovno mladinsko prvenstvo v curlingu (WJCC).

Konstitucija je bila dodobra prilagojena leta 1982, ko je bila Mednarodna curling zveza razglašena kot neodvisna entiteta in odobrena kot vladajoči organ curlinga v svetu, med tem ko je Royal Caledonian Curling Club ostal Materinski klub curlinga.

Leta 1991 je bilo ime Mednarodne curling zveze spremenjeno v Svetovno curling zvezo (WCF).

Curling je bil drugič in tretjič demonstracijski šport na Zimskih olimpijskih igrah leta 1988 (Calgary) in 1992 (Albertville) za ženske in moške ekipe.

21. julija 1992 je na svoji seji v Barceloni, Španija, Mednarodni olimpijski komite podelil uradni status medalj ženskim in moškim curling ekipam, ki je stopil v veljavo nič kasneje kot na Zimskih olimpijskih igrah leta 2002, z opcijo, da se pojavi že na igrah leta 1998 v Naganu, Japonska. Na sestanku Izvršnega odbora Mednarodnega olimpijskega komiteja (IOC) od 19. do 22. junija leta 1993 v Lausanne se je Organizacijski komite Zimskih olimpijskih iger v Naganu (NAOC '98) uradno dogovoril, da vključi curling v program v osemnajste Zimske olimpijske igre leta 1998. Osem moških in ženskih ekip je sodelovalo v Naganu. Ta številka se je povečala na deset na Zimskih olimpijskih igrah v Salt Lake City-ju let 2002.

Na pol-letnem generalnem zboru Svetovne curling zveze v Leukerbadu, Švica, decembra 1993, je bila sprejeta pregledana ustava. Ta je vključevala spremembe v strukturi menedžmenta. Spremenjena struktura je postala operativna po volitvah Izvršnega odbora na letnem generalnem zboru v Oberstdorf-u, Nemčija, aprila 1994.

Od leta 1966 do 1994 je bila administracija Mednarodne curling zveze in Svetovne curling zveze odgovornost zaposlenih RCCC. Po sprejetju spremenjene ustave, je leta 1994 Svetovna curling zveza ustanovila lastno glavno pisarno in sekretariat v Edinburgh-u, Škotska.

Na pol-letnem generalnem zboru Svetovne curling zveze v Grindelwald-u, Švica, decembra 1995, je bila sprejeta popolnoma na novo napisana ustava, da bi se držala švicarskih zakonov,

po registraciji zveze v tej državi. Maja 2000 se je sekretariat Svetovne curling zveze premaknil iz Edinburgh-a v Perth, Škotska.

Prvo Prvenstvo v curlingu na invalidskih vozičkih se je odvijalo januarja in marca leta 2002 in takrat je Mednarodni paraolimpijski komite podelil uradni status medalj curlingu na invalidskih vozičkih za mešane ekipe. Organizacijski komite Paraolimpijskih zimskih iger leta 2006 v Torinu se je strinjal, da vključi curling na invalidskih vozičkih v svoj program.

Ostali mednarodni dogodki v letu 2002 so vključevali Svetovno seniorsko prvenstvo za moške in ženske in Kontinentalni pokal – tekmovanje, ki je teklo po istih smernicah kot Ryder-jev pokal v golfu, kjer Severna Amerika (Kanada in ZDA) tekmuje proti preostalemu svetu, z dvanajstimi ženskimi in dvanajstimi moškimi v vsaki ekipi, ki so tekmovali v različnih curling disciplinah.

Leta 2003 je bil curling prvič predstavljen v programu Zimske univerzijade in Azijskih zimskih iger.

Leta 2005 sta bili Svetovni ženski in moški prvenstvi ponovno ločeni in organizirani na različnih koncih sveta. Istega leta je Evropski mladinski olimpijski festival je predstavil tekmovanje v curlingu za mladince in mladinke med 15 in 18 letom.

Širjenje športa v Aziji je bilo opazno, ko je bilo Svetovno žensko prvenstvo organizirano v Aomori-ju, na Japonskem leta 2007 in v Gangneung-u, v Koreji leta 2009.

Leta 2008 je bilo organizirano prvo Svetovno curling prvenstvo v mešanih dvojicah v Vierumäki-ju, na Finskem. Curling mešanih dvojic pomeni odmik od tradicionalnega curlinga, saj so ekipe sestavljene iz dveh igralcev – enega moškega in ene ženske. Prvenstvo je pridobivalo na moči in ima sedaj redno mesto na koledarju Svetovne curling zveze.

Trenutno obstaja 53 zvez članic Svetovne curling zveze.