



ZIEMAS OLIMPISKAIS / PARAOLIMPISKAIS
SPORTA VEIDS

KĒRLINGA NOTEIKUMI un sacensību noteikumi

2020. gada oktobris

Latviski tulkots 2020. gada decembrī.

Pretrunu gadījumā noteicošie ir noteikumi angļu valodā.

KĒRLINGA BŪTĪBA

Kērlings ir spēle, kas balstās uz prasmēm un tradīcijām. Ir prieks skatīties uz labi izpildītu metienu, un tikpat patīkami ir vērot, kā laika gaitā veidojušās kērlinga tradīcijas tiek atspoguļotas patiesajā spēles būtībā. Kērlingisti spēlē, lai uzvarētu, bet nekad, lai pazemotu savus pretiniekus. Īstens kērlingists nekad necentīsies novērst pretinieka uzmanību, nedz arī neļaut viņam parādīt labāko sniegumu, bet gan drīzāk būs ar mieru zaudēt pats, nekā uzvarēt negodīgi.

Kērlingisti nekad apzināti nepārkāps spēles noteikumus vai neizrādīs necieņu pret kādu no tās tradīcijām. Ja viņi konstatē, kas tas noticis nejauši, viņi būs pirmie, kas paziņos par šo pārkāpumu.

Lai gan kērlinga spēles galvenais mērķis ir noteikt spēlētāju salīdzinošās prasmes, kērlinga būtību raksturo godīga sportiskā sāncensība, laipna attieksme un cieņas pilna uzvedība.

Šī būtībai ir jāņem vērā, kā interpretējot un piemērojot spēles noteikumus, tā arī visiem dalībniekiem savā uzvedībā kā uz ledus, tā ārpus tā.

IZSKATĪŠANS PROCESS

Pasaules Kērlinga Federācijas (WCF) Sacensību un noteikumu komiteja ik gadu izskatīs Kērlinga noteikumus un sacensību noteikumus. Biedru asociācijas var iesniegt sekretariātam rakstiskus priekšlikumus izskatīšanai līdz 15. maijam. Priekšlikumi tiks apspriesti WCF ikgadējā kongresā, un balsošana par tiem notiks WCF ikgadējās Ģenerālasamblejas ietvaros.

WCF MISIJA

Būt par pasaulē populārāko ziemas olimpisko / paraolimpisko sporta veidu.

WCF SEKRETARIĀTS

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Skotija

Tel.: +44 1738 451 630 Fakss: +44 1738 451 641

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

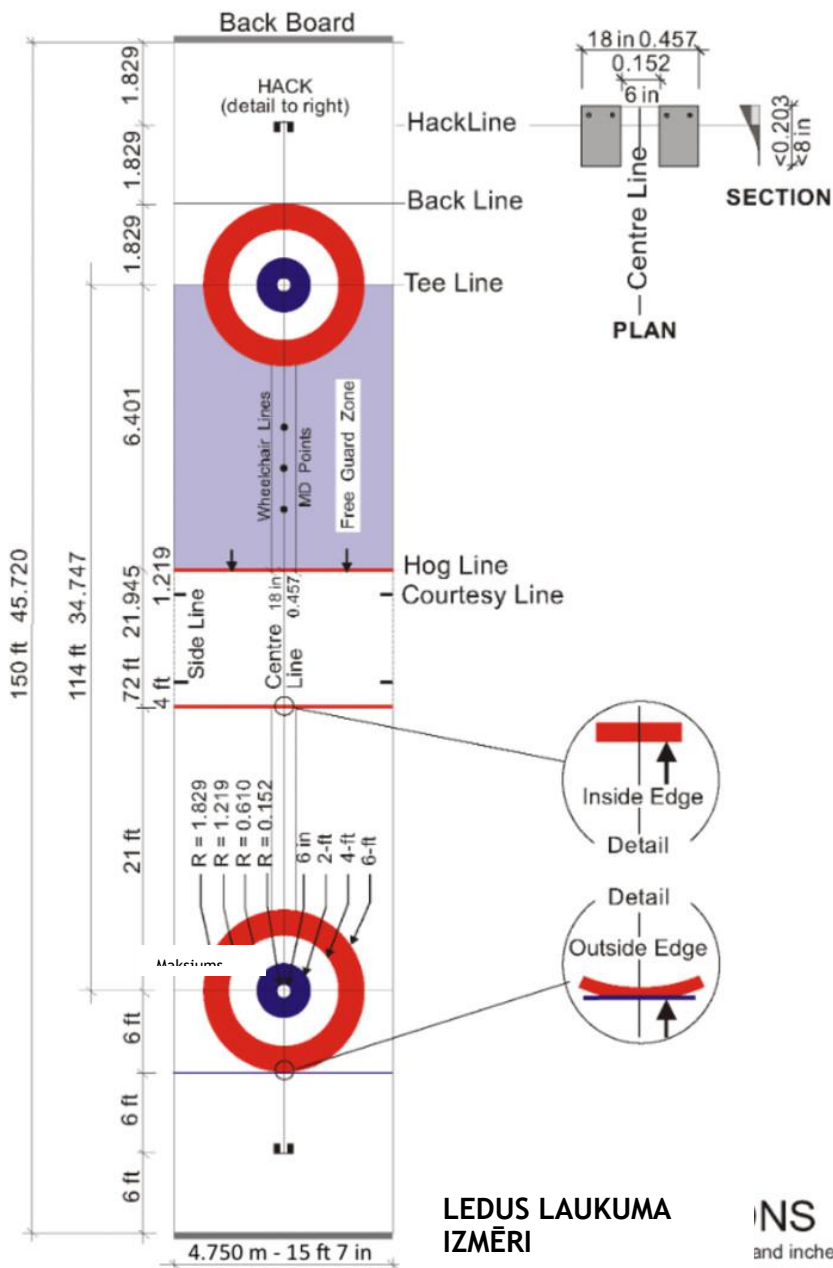
Kērlinga būtība / Izskatīšanas process / WCF misija	1
Satura rādītājs:	2
Kērlinga noteikumi:	
R1. Laukums	3
R2. Akmeņi	5
R3. Komandas	6
R4. Spēlētāju izvietojums	8
R5. Izspēle	9
R6. Brīvo sargu zona (FGZ)	11
R7. Beršana	12
R8. Pieskaršanās kustībā esošiem akmeņiem	13
R9. Izkustināti stāvoši akmeņi	14
R10. Ekipējums	16
R11. Punktu skaitīšana	18
R12. Pārtrauktās spēles	20
R13. Ratiņkērlings	20
R14. Jaukto pāru ratiņkērlings	20
R15. Jaukto komandu kērlings	23
R16. Jaukto pāru kērlings	23
R17. Aizliegtās vielas	29
R18. Nepiedienīga uzvedība	29
Sacensību noteikumi	
C1. Vispārīgi	30
C2. Startējošās komandas	30
C3. Formas tērpi / ekipējums	33
C4. Pirmsspēles iesildīšanās	35
C5. Spēļu ilgums	36
C6. Spēles laiks	36
C7. Komandas pārtraukumi / Tehniskie pārtraukumi	39
C8. Akmens piešķiršana / LSD	41
C9. Komandas reitinga noteikšana / DSC	46
C10. Tiesneši	51
Terminu vārdnīca	53

KĒRLINGA NOTEIKUMI

Šie noteikumi ir spēkā attiecībā uz jebkuru spēli vai sacensībām, uz kurām tās piemēro pilnvarotā kērlinga organizācija.

R1. LAUKUMS

- (a) Ledus laukuma garums, mērot no vairogu iekšējās malas, ir 45.720 m (150 pēdas). Laukuma platums, mērot no sānu līniju iekšējās malas, nedrīkst pārsniegt 4.750 m. (15 pēdas 7 collas). Šo joslu nofiksē ar novilkām līnijām vai izvietojot pa perimetru sadalītājus. Ja esošajās telpās nav iespējams izvietot šāda izmēra laukumu, garumu var samazināt, bet tas nedrīkst būt mazāks kā 44.501 m (146 pēdas) un tā platums - ne mazāks kā 4.420 m (14 pēdas 6 collas).
- (b) Katrā laukuma galā ledū ir iezīmētas šādas skaidri redzamas, paralēlas līnijas no vienas sānu līnijas līdz otrai:
- (i) mērķa līnija ar maksimālo platumu 13 mm (1/2 collas), novietota tā, lai līnijas vidus atrastos 17.375 m (57 pēdas) no laukuma vidus.
 - (ii) gala līnija ar maksimālo platumu 13 mm (1/2 collas), novietota tā, lai ārējā mala atrastos 1.829 m (6 pēdas) no mērķa līnijas vidus.
 - (iii) hoglīnija, 102 mm (4 collas) plata, novietota tā, lai iekšējā mala atrastos 6.401 m (21 pēdas) no mērķa līnijas vidus.
 - (iv) viduslīnija ar maksimālo platumu 13 mm (1/2 collas), kas savienojas ar mērķa līnijas viduspunktiem un stiepjas 3.658 m (12 pēdas) aiz katras mērķa līnijas vidus.
 - (v) haka līnija, 457 mm (1 pēdu 6 collas) gara un ar maksimālo platumu 13 mm (1/2 collas), ir novietota paralēli mērķa līnijai katrā viduslīnijas galā.
 - (vi) pieklājības līnija, 152 mm (6 collas) gara un ar maksimālo platumu 13 mm (1/2 collas), ir novietota 1.219 m (4 pēdas) ārpusē un paralēli hoglīnijām katrā laukuma galā.



LEDUS LAUKUMA IZMĒRI

(visi mērijumi norādīti metros, pēdās un collās)

INS
and inches)

- (c) Sacensībās, kurās piedalās sportisti ratiņkrēslos, katrā laukuma galā paralēli viduslīnijai un katrā tās pretējā malā tiek novietotas 2 tievas (piemēram, diega) ratiņkrēslu līnijas, kas stiepjas no hoglīnijas līdz tuvākā apla ārējai malai; katras šīs līnijas ārējā mala atrodas **457 mm** (18 collas) no viduslīnijas.
- (d) Centra iedobe (mērķis) ir novietots katras mērķa līnijas un viduslīnijas krustošanās vietā. Pieņemot mērķi kā vidu, katrā laukuma galā ir novietoti četri centrēti apli; ārēja apla ārējās malas rādiuss ir 1.829 m (6 pēdas), nākamā apla rādiuss ir 1.219 m (4 pēdas), nākamā apla rādiuss ir **610 mm** (2 pēdas), un vidum vistuvākā apla rādiuss ir ne mazāks kā **152 mm** (6 collas).
- (e) Divi haki ir novietoti pie haka līnijas, viduslīnijas pretējās pusēs, tā, lai katra paliktņa iekšējā mala atrastos **76 mm** (3 collas) no viduslīnijas vidējā punkta. Katra haka platums nedrīkst pārsniegt **152 mm** (6 collas). Haks tiek piestiprināts pie piemērota materiāla, un šī materiāla iekšējā mala tiek novietota uz haka līnijas iekšējās malas tā, lai haks neatrastos tālāk kā **203 mm** (8 collas) pirms haka līnijas. Ja paliktņi ir iedziļināti ledū, tas nedrīkst būt dziļāks par **38 mm** (1.5 collām).

R2. AKMEŅI

- (a) Kērlinga akmens ir apaļas formas ar maksimālo apkārtmēru **914 mm** (36 collas) un ne zemāks kā **114 mm** (4.5 collas); tā svars, ieskaitot rokturi un skrūvi nedrīkst pārsniegt 19.96 kg (44 mārciņas), bet nedrīkst būt mazāks nekā 17.24 kg (38 mārciņas).
- (b) Katra komanda izmanto komplektu, kas sastāv no astoņiem akmeņiem ar vienādas krāsas rokturiem, kuri ir atšķirami pēc vizuāliem marķējumiem. Ja akmens tiek sabojāts un vairs nav piemērots spēlei, tiek izmantots rezerves akmens. Ja rezerves akmens nav pieejams, tiek atnests atpakaļ iepriekš izspēlētais akmens.

- (c) Ja akmens spēles laikā tiek saplēsts, komandas pieturas pie „Kērlinga būtības” principiem, lai noteiktu, kur jānovieto akmens(-ņi). Ja nav iespējams panākt vienošanos, ends tiek izspēlēts no jauna.
- (d) Ja akmens apveļas, atrodoties kustībā, vai apstājas, apvēlies uz sāna vai augšpēdus, tas nekavējoties tiek izņemts no spēles.
- (e) Ja izspēles laikā rokturis pilnībā atdalās no akmens, izspēlējošajam spēlētājam ir iespēja vai nu ļaut spēlei turpināties, kā ir, vai veikt atkārtotu akmens izspēli pēc tam, kad jebkādi izkustinātie akmeņi ir novietoti atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms negadījuma.
- (f) Akmens, kas pilnībā neapstājas aiz hoglīnijas iekšējās malas spēles galā, tiek nekavējoties izņemts no spēles, izņemot, ja tas pieskaras citam akmenim - šādā gadījumā tas tiek atstāts spēlē.
- (g) Akmens, kas pilnībā šķērso gala līnijas ārējo malu spēles galā, tiek nekavējoties izņemts no spēles.
- (h) Akmens, kas pieskaras sadalītājam vai sānu līnijai, tiek nekavējoties izņemts no spēles un tiek nodrošināts, lai tas neieklūtu blakus esošajos laukumos.
- (i) Akmens nomērīšanu var veikt tikai vizuāli, kamēr pēdējais enda akmens nav apstājies, izņemot, lai noteiktu, vai akmens atrodas spēlē, vai, pirms izspēlēt otro, trešo, ceturto vai piekto akmeni, lai noteiktu, vai akmens atrodas Brīvā Sarga Zonā (FGZ).
- (j) Komandām ir aizliegts izmainīt savus spēļu akmeņus vai novietot jebkādus priekšmetus uz tiem vai pār tiem.

R3. KOMANDAS

- (a) Komanda sastāv no četriem spēlētājiem. Ikviens spēlētājs izspēlē divus akmeņus pēc kārtas katrā endā, mainoties pārmīšus ar pretinieku.

- (b) Pirms spēles sākuma komanda paziņo par tās izspēles rotāciju, skipa un viceskipa pozīcijām un saglabā šo rotāciju un šīs pozīcijas visas spēles laikā līdz (d) (ii). Komanda, kas apzināti maina izspēles rotāciju spēles laikā vai pozīcijas, **nesaskaņojot to ar Galveno tiesnesi**, tiek izslēgta, izņemot, ja tas tika darīts, iesaistot rezerves spēlētāju.
- (c) Ja spēlētājs nav ieradies uz spēles sākumu, komanda var:
- (i) sākt spēli ar trim spēlētājiem, no kuriem pirmie divi katrs izspēlē pa trīs akmeņiem, un trešais spēlētājs izspēlē divus akmeņus; šajā gadījumā iztrūkstošais spēlētājs var iesaistīties spēlē saskaņā ar paziņoto izspēles rotāciju un pozīciju enda sākumā; vai
 - (ii) sākt spēli, izmantojot kvalificētu rezervistu.
- (d) Gadījumā, ja spēlētājs nevar turpināt piedalīties spēlē, komanda var:
- (i) turpināt spēli ar atlikušajiem trim spēlētājiem; šajā gadījumā spēlētājs, kurš ir atstājis spēli, var atkal pievienoties tai tikai enda sākumā. Spēlētājs var pamest spēli un atgriezties tajā tikai vienu reizi jebkuras spēles laikā; vai
 - (ii) iesaistīt kvalificētu rezervistu enda sākumā; šajā gadījumā var mainīt izspēles rotāciju, kā arī skipa un viceskipa pozīcijas (mainītā rotācija paliek spēkā visu atlikušo spēles laiku), un nomainītais spēlētājs nedrīkst no jauna pievienoties spēlei.
- (e) Komanda nedrīkst spēlēt, ja tajā ir mazāk nekā trīs spēlētāji, turklāt visiem spēlētājiem ir jāizspēlē visi viņiem paredzētie akmeņi katrā endā.
- (f) Sacensībās, kurās atļauts izmantot rezervistus, šo sacensību ietvaros var reģistrēt un izmantot tikai vienu rezervistu. Ja tiek konstatēts pārkāpums, vainīgā komanda tiek izslēgta.
- (g) Ja spēlētājs izspēlē pirmo paredzēto akmeni attiecīgajā endā, bet nevar izspēlēt otro viņam paredzēto akmeni, šī enda atlikušajā laikā tiek ievērota sekojoša kārtība. Ja spēlētājs ir:
- (i) pirmais spēlētājs, tad akmeni izspēlē otrais spēlētājs;

- (ii) otrais spēlētājs, tad akmeni izspēlē pirmais spēlētājs;
 - (iii) trešais spēlētājs, tad akmeni izspēlē otrais spēlētājs;
 - (iv) ceturtais spēlētājs, tad akmeni izspēlē trešais spēlētājs.
- (h) Ja spēlētājs, kuram pienākusi kārta izspēlēt, nevar izspēlēt abus viņam paredzētos akmeņus attiecīgajā endā, šī enda atlikušajā laikā tiek ievērota sekojoša kārtība. Ja spēlētājs ir:
- (i) pirmais spēlētājs, tad otrais spēlētājs izspēlē trīs akmeņus, tad trešais spēlētājs izspēlē trīs akmeņus, tad ceturtais spēlētājs izspēlē pēdējos divus akmeņus;
 - (ii) otrais spēlētājs, tad pirmais spēlētājs izspēlē trīs akmeņus, tad trešais spēlētājs izspēlē trīs akmeņus, tad ceturtais spēlētājs izspēlē pēdējos divus akmeņus;
 - (iii) trešais spēlētājs, tad pirmais spēlētājs izspēlē trešā spēlētāja pirmo akmeni, tad otrais spēlētājs izspēlē trešā spēlētāja otro akmeni, tad ceturtais spēlētājs izspēlē pēdējos divus akmeņus;
 - (iv) ceturtais spēlētājs, tad otrais spēlētājs izspēlē ceturta spēlētāja pirmo akmeni, tad trešais spēlētājs padod ceturta spēlētāja otro akmeni.

R4. SPĒLĒTĀJU IZVIETOJUMS

- (a) Komanda, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli:
- (i) Izspēles procesā spēlētāji nekustīgas izvietojas gar sānu līnijām starp pieklājības līnijām. Tomēr:
 - 1) skips un viceskips var nekustīgi izvietoties aiz spēlēs gala aizmugurējās līnijas, taču viņi nedrīkst traucēt izspēlējošās komandas skipam vai viceskipam izvēlēties vietu.
 - 2) spēlētājs, kuram ir paredzēts nākamajam veikt izspēli, var nostāties laukuma malā aiz hakiem izspēles galā.

(ii) Komandas, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, spēlētāji nedrīkst ieņemt nekādu pozīciju vai veikt jebkādas kustības, kas varētu traucēt, iejaukties, novērst vai ietekmēt izspēlējošo komandu. Ja šādas darbības notiek vai, ja spēlētāja uzmanību izspēles laikā novērš kāds ārējs spēks, šim spēlētājam ir iespēja ļaut spēlei turpināties kā ir, vai veikt atkārtotu akmens izspēli pēc tam, kad jebkādi izkustinātie akmeņi ir novietoti atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

(b) Izspēlējošā komanda:

(i) Skips vai vicekips, kad ir pienākusi skipa kārta veikt izspēli, vai kad skips neatrodas uz ledus, atbild par māju.

(ii) Spēlētājs, kas atbild par māju, izvietoja hoglīnijas iekšpusē tā, lai vismaz viena pēda/ritenis atrastos uz ledus virsmas komandas laukuma spēles galā, kamēr komanda ir izspēles procesā.

(iii) Jebkādas neatbilstošas spēlētāju pozīcijas rezultātā izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkādos izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

R5. IZSPĒLE

(a) Ja nav iepriekš noteikts vai izlemts, izmantojot Pēdējās akmens izspēli (LSD), spēles pretinieku komandas met monētu, lai noteiktu, kura komanda veiks pirmā akmens izspēli pirmajā endā. Šī spēles kārtība tiek saglabāta, līdz viena komanda gūst punktu, pēc kā komanda, kas pēdējā guvusi punktu, izspēlē pirmo akmeni jebkurā sekojošajā endā.

(b) Ja nav iepriekš noteikts, komanda, kura izspēlē pirmā enda pirmo akmeni, var izvēlēties akmens roktura krāsu šai spēlei.

(c) Labroči izspēli veic no haka, kas atrodas pa kreisi no viduslīnijas, un kreīļi izspēli veic no haka, kas atrodas pa labi no viduslīnijas. Akmens, kas ir izspēlēts no nepareizā haka, tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkādu izkustināto akmeni atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

(d) Kērlinga akmens ir jāizspēlē, izmantojot akmeni rokturi.

(e) Akmens ir skaidri jāatlaiz no rokas, pirms tas sasniedz hoglīniju izspēles galā. Ja spēlētājs to neizdara, izspēlējošā komanda nekavējoties izņem akmeni no spēles.

(f) Ja hoglīniju pārkāpušais akmens netiek nekavējoties izņemts un saduras ar citu akmeni, izspēlējošā komanda izņem akmeni no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkādu izkustināto akmeni atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

(g) Akmens atrodas spēlē un tiek uzskatīts par izspēlētu, kad tas sasniedz mērķa līniju (ja spēlē spēlētāji ratiņkrēsls - hoglīniju) izspēles galā. Akmeni, kas nav sasniedzis attiecīgo līniju, var atgriezt spēlētājam un izspēlēt atkārtoti.

(h) Visiem spēlētājiem ir jābūt gataviem izspēlēt savus akmeņus, kad pienākusi viņu kārta, un neaizkavēt spēli bez vajadzības.

(i) Ja spēlētājs izspēlē akmeni, kas pieder pretinieku komandai, šim akmenim ir ļauts apstāties, un tad to nomaina ar akmeni, kas pieder izspēlējošajai komandai.

(j) Ja spēlētājs izspēlē akmeni neatbilstoši rotācijai, ends tiek turpināts tā, it kā kļūda nebūtu notikusi. Spēlētājs, kurš palaidis garām savu kārtu, izspēlē pēdējo akmeni attiecīgajā endā. Ja nav iespējams noteikt, kurš spēlētājs veica izspēli neatbilstoši rotācijai, spēlētājs, kurš izspēlēja pirmo akmeni attiecīgajā endā, pārstāvot attiecīgo komandu, izspēlē arī pēdējo akmeni šīs komandas labā attiecīgajā endā.

- (k) Ja spēlētājs netīšām izspēlē pārāk daudz akmeņu vienā endā, ends tiek turpināts tā, it kā kļūda nebūtu notikusi, un vainīgās komandas pēdējam spēlētājam paredzēto akmeņu skaits tiek attiecīgi samazināts. Ja spēlētājs, kurš izspēlē pēdējos metienus endā ir spēlētājs, kurš netīšām izspēlē pārāk daudz akmeņu, pēdējais izspēlētais akmens tiks izņemts no spēles un tā komanda, kas nav pārkāpusi noteikumus, visus izkustinātos akmeņus novieto atpakaļ pozīcijās, kādās tie bija pirms pārkāpuma izdarīšanas.
- (l) Ja komanda izspēlē divus akmeņus pēc kārtas vienā endā:
- (i) otrais akmens tiek izņemts, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkādos izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma. Spēlētājs, kurš kļūdains izspēlējis akmeni, atkārtoti izspēlē šo akmeni kā pēdējo šīs komandas labā attiecīgajā endā.
 - (ii) ja pārkāpums ir atklāts tikai pēc nākamā akmens izspēles, ends tiek izspēlēts no jauna.
- (m) Ja nepareizā komanda izspēlē pirmo akmeni endā:
- (i) ja kļūda tiek pamanīta pēc pirmā izspēlētā akmens, ends ir jāizspēlē vēlreiz.
 - (ii) ja kļūda tiek pamanīta pēc otrā izspēlētā akmens, spēle turpinās tā it kā kļūda nebūtu notikusi.

R6. BRĪVO SARGU ZONA (FGZ)

- (a) Tiek uzskatīts, ka akmens, kas apstājas starp mērķa līniju un hoglīniju spēles galā, neskaitot māju, atrodas zonā, ko apzīmē kā FGZ. Tāpat arī tiek uzskatīts, ka akmens, kas atrodas spēlē uz vai pirms hoglīnijas pēc sadursmes ar akmeņiem, kas atrodas FGZ, atrodas FGZ.

- (b) Ja pirms enda sestā akmens izspēles izspēlētais akmens tieši vai netieši izstumj pretinieku akmeni no FGZ uz ārpus-spēles pozīciju, tad izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkādu izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

R7. BERŠANA

- (a) Beršanas kustība var tikt veikta jebkurā virzienā (tai nav obligāti jānosedz viss akmens platums), nedrīkst krāt gružus kustībā esošā akmens priekšā un ir jābeidzas jebkurā akmens pusē.
- (b) Stāvošs akmens ir jāiekustina, pirms to var sākt berzt. Akmeni, kuru tieši vai netieši iekustina izspēlēts akmens, var sākt slaucīt jebkura viens vai vairāki spēlētāji no komandas, kurai tas pieder, jebkur pirms mērķa līnijas spēles galā.
- (c) Visi spēlētāji var tīrīt spēles laukumu pirms nākamā metiena izspēles.
- (d) Izspēlētu akmeni var berzt jebkurš viens vai vairāki izspēlējošās komandas spēlētāji jebkur pirms mērķa līnijas spēles galā.
- (e) Nevienš spēlētājs nedrīkst berzt pretinieka akmeni, izņemot, ja tas atrodas aiz mērķa līnijas spēles galā, un nedrīkst sākt berzt pretinieka akmeni, kamēr tas nav sasniedzis mērķa līniju spēles galā.
- (f) Aiz mērķa līnijas spēles galā vienlaicīgi slaucīt drīkst tikai viens spēlētājs no katras komandas. Izspēlējošajā komandā tas drīkst būt jebkurš no spēlētājiem, bet komandā, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, tas drīkst būt tikai skips vai viceskips.
- (g) Aiz mērķa līnijas komandai ir priekšroka berzt pašai savu akmeni, taču tā nedrīkst traucēt vai kavēt pretinieku berzt.

- (h) Ja tiek konstatēts beršanas kārtības pārkāpums, komandai, kas nav vainojama pārkāpumā, ir iespēja ļaut spēlei turpināties, kā ir, vai novietot akmeni un visus akmeņus, kurus tas būtu ietekmējis, tur, kur tie būtu apstājušies, ja pārkāpums nebūtu pieļauts.

R8. PIESKARŠANĀS KUSTĪBĀ ESOŠIEM AKMEŅIEM

- (a) Starp mērķa līniju izspēles galā un hoglīniju spēles galā:

- (i) Ja komanda, kurai pieder kustībā esošais akmens, vai tās ekipējums pieskaras vai izraisa pieskaršanos šim akmenim, šī komanda nekavējoties izņem skarto akmeni no spēles. Ja spēlētājs, kurš izspēlē akmeni, tam pieskaras divreiz pirms hoglīnijas izspēles galā, netiek uzskatīts par pārkāpumu.
- (ii) Ja pretinieku komanda vai tās ekipējums pieskaras vai izraisa pieskaršanos kustībā esošam akmenim, vai to ietekmē ārējs spēks:
- 1) Ja šis akmens bija izspēlētais akmens, tas tiek izspēlēts atkārtoti;
 - 2) Ja šis akmens nebija izspēlētais akmens, tas tiek novietots tur, kur pēc komandas, kurai šis akmens pieder, uzskatiem tas būtu apstājies, ja tas nebūtu skarts.

- (b) hoglīnijas iekšpusē spēles galā:

- (i) Ja komanda, kurai pieder kustībā esošais akmens, vai tās ekipējums pieskaras vai izraisa pieskaršanos šim akmenim, visiem akmeņiem ļauj apstāties, pēc kā komandai, kas nav pieļāvusi pārkāpumu, ir izvēles iespēja:
- 1) izņemt skarto akmeni un novietot visus akmeņus, kas tika izkustināti pēc pārkāpuma, to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma; vai
 - 2) atstāt visus akmeņus tur, kur tie ir apstājušies; vai
 - 3) novietot visus akmeņus tur, kur pēc komandas uzskatiem tie būtu apstājušies, ja kustībā esošais akmens nebūtu skarts.

- (ii) Ja pretinieku komanda vai tās ekipējums pieskaras vai izraisa pieskaršanos kustībā esošam akmenim, visiem akmeņiem ļauj apstāties, pēc kā komanda, kas nav pieļāvusi pārkāpumu, novieto akmeņus tur, kur pēc komandas uzskatiem tie būtu apstājušies, ja kustībā esošais akmens nebūtu skarts.
 - (iii) Ja ārējs spēks pieskaras vai izraisa pieskaršanos kustībā esošam akmenim, visiem akmeņiem ļauj apstāties, un tad tos novieto tur, kur tie būtu apstājušies, ja incidents nebūtu noticis. Ja komandas nevar vienoties, akmens tiek izspēlēts atkārtoti pēc tam, kad visi izkustinātie akmeņi ir novietoti atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma. Ja nav iespējams panākt vienošanos par šīm pozīcijām, ends tiek izspēlēts no jauna.
- (c) Pēdējās akmens izspēles (LSD) akmeņi:
- (i) Ja izspēlējošās komandas loceklis pieskaras kustībā esošam akmenim vai izraisa pieskaršanos tam, akmens tiek izņemts no spēles un fiksēts kā **1.996 m** (6 pēdas 6.5 collas).
 - (ii) Ja komandas, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, loceklis pieskaras kustībā esošam akmenim vai izraisa pieskaršanos tam, akmens tiek izspēlēts atkārtoti.
 - (iii) Ja ārējs spēks pieskaras kustībā esošam akmenim vai izraisa pieskaršanos tam, akmens tiek izspēlēts atkārtoti.
- (d) Ja kustībā esošu akmeni skar akmens, kas skāris laukuma norobežojošās malas, komandai, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, jānovieto visi akmeņi pozīcijās, kurās pēc komandas uzskatiem tie būtu apstājušies, ja kustībā esošais akmens nebūtu skarts.

R9. IZKUSTINĀTI STĀVOŠI AKMEŅI

- (a) Ja spēlētājs izkustina stāvošu akmeni, kurš nekādi nebūtu ietekmējis kustībā esoša akmens iznākumu, vai izraisa tā izkustināšanu, komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto akmeni atpakaļ tā pozīcijā, kurā tas atradās pirms pārkāpuma.

- (b) Ja ārējs spēks izkustina stāvošu akmeni, kurš nekādi nebūtu ietekmējis kustībā esoša akmens iznākumu, vai izraisa tā izkustināšanu, to novieto atpakaļ pēc komandu vienošanās pozīcijā, kurā tas atradās pirms pārkāpuma.
- (c) Ja spēlētājs izkustina stāvošu akmeni, kurš būtu mainījis kustībā esoša akmens trajektoriju, vai izraisa tā izkustināšanu, visiem akmeņiem ļauj apstāties, un tad komandai, kas nav vainojama pārkāpumā, ir izvēles iespējas:
- (i) atstāt visus akmeņus tur, kur tie ir apstājušies; vai
 - (ii) izņemt no spēles to akmeni, kura trajektorija būtu tikusi mainīta, un novietot atpakaļ jebkurus akmeņus, kas tika izkustināti pēc pārkāpuma, uz to pozīcijām, kurās tie atradās pirms pārkāpuma; vai
 - (iii) novietot visus akmeņus pozīcijās, kurās pēc komandas uzskatiem tie būtu apstājušies, ja akmens nebūtu izkustināts.
- (d) Ja ārējs spēks izkustina stāvošu akmeni, kurš būtu mainījis kustībā esoša akmens trajektoriju, vai izraisa tā pārvietošanu, visiem akmeņiem ļauj apstāties, un tad tie tiek novietoti pozīcijās, kurās tie būtu apstājušies, ja akmens nebūtu izkustināts. Ja komandas nevar vienoties, akmens tiek izspēlēts atkārtoti pēc tam, kad visi izkustinātie akmeņi ir novietoti atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma. Ja nav iespējams panākt vienošanos par šīm pozīcijām, ends tiek izspēlēts no jauna.
- (e) Ja izkustināšanu izraisa akmeņi, kas atlec no laukuma sadalītājiem, komanda, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, novieto akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.
- (f) Pēdējās akmeņa izspēles (LSD) akmeņi:
- (i) Ja izspēlējošās komandas loceklis izkustina stāvošu akmeni vai izraisa tā izkustināšanu, pirms oficiālais pārstāvis ir veicis mērījumu, akmens tiek izņemts no spēles un piefiksēts kā **1.996 m** (6 pēdas 6.5 collas).

- (ii) Ja komandas, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, izkustina stāvošu akmeni vai izraisa tā izkustināšanu, pirms oficiālais pārstāvis ir veicis mērījumu, izspēlējošā komanda novieto akmeni atpakaļ pozīcijā, kurā tas atradās pirms pārkāpuma.
- (iii) Ja ārējs spēks izkustina stāvošu akmeni vai izraisa tā izkustināšanu, pirms oficiālais pārstāvis ir veicis mērījumu, izspēlējošā komanda novieto akmeni atpakaļ pozīcijā, kurā tas atradās pirms pārkāpuma.

R10. EKIPEJUMS

- (a) Spēlētāji nedrīkst izraisīt ledus virsmas bojājumus, izmantojot ekipējumu, roku nospiedumus vai ķermeņa nospiedumus. Tiks ievērota sekojoša kārtība:
 1. incidents = 1. oficiālais brīdinājums uz ledus, bojājumu novēršana
 2. incidents = 2. oficiālais brīdinājums uz ledus, bojājumu novēršana
 3. incidents = bojājumu novēršana un spēlētāja izslēgšana no spēles.
- (b) Aizliegts atstāt ekipējumu jebkur uz ledus virsmas bez uzraudzības.
- (c) Komandas nedrīkst izmantot elektroniskās saziņas līdzekļus vai jebkādas ierīces, lai spēles laikā pārmainītu balsi. Izņemot hronometrus, kurus atļauts lietot tikai, lai iegūtu 'laika' datus, ir aizliegts spēles laikā lietot elektroniskās ierīces, kuras sniedz informāciju uz spēles laukuma esošajiem spēlētājiem.
- (d) Svīpveida vai cits signalizēšanas instruments var tikt izmantots medicīniska iemesla dēļ un pēc konsultēšanās un rakstiskas atļaujas no Pasaules Kērlinga federācijas (WCF).
- (e) Ja tiek izmantota atbilstoši funkcionējoša elektroniskā hogliņas iekārta:
 - (i) Rokturim jābūt atbilstoši aktivizētam tā, lai tas darbotos izspēles laikā, vai arī tas tiks uzskatīts par hogliņu pārkāpušu akmeni.

(ii) Akmens izspēles laikā ir aizliegts uz izspēles rokas nēsāt cimdu vai dūraini. Ja tiek konstatēts pārkāpums, izspēlētais akmens tiks izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto visus izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.

(f) Izspēles nūju var izmantot tikai šādos gadījumos:

(i) Izspēles nūju ir aizliegts izmantot jebkādās WCF sacensībās vai kvalifikācijas spēlēs, izņemot tās, kurās piedalās spēlētāji ratiņkrēsls.

(ii) Spēlētājiem, kuri izvēlas veikt izspēli, izmantojot izspēles nūju, ir jāizmanto ~~ši ierīce~~ **izspēles nūja** visu viņiem paredzēto akmeņu izspēlei visas spēles laikā.

~~(iii) Ne-ratiņkērlingā: Akmens ir jāizspēlē taisnā līnijā no haka uz iecerēto mērķi.~~

~~(iv) Ne-ratiņkērlingā: Akmenim ir jābūt skaidri palaistam no izspēles nūjas, pirms spēlētājs, kurš izspēlē akmeni, ir pieskāries mērķa līnijai izspēles galā ar jebkuru pēdu. Tiek uzskatīts, ka akmens atrodas spēlē un ir izspēlēts, kad tas sasniedz hoglīniju izspēles galā.~~

~~(v) Ne-ratiņkērlingā: Ja tiek konstatēts izspēles nūjas pārkāpums, izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto visus izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.~~

(vi) Izspēles nūja nedrīkst sniegt jebkādas citas mehāniskās priekšrocības, izņemot rokas/plaukstu pagarinājuma funkciju.

(vii) Visām izspēles nūjām ir jāatbilst Ratiņkērlinga Politikai (*Wheelchair Curling Policy*).

(viii) Izspēles nūju izmantošanai ne-ratiņkērlinga sacensībās, meklējiet dokumentu "WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play".

R11. PUNKTU SKAITĪŠANA

- (a) Spēles iznākumu nosaka pēc punktu vairākuma, pabeidzot paredzētos spēles endus, vai, kad komanda gūst uzvaru pār savu pretinieku, vai, kad viena no komandām tiek aritmētiski izslēgta, nodrošinot, ka tiek izspēlēts minimālais endu skaits. Komanda, kas ir aritmētiski izslēgta, var pabeigt iesākto endu, bet nevar sākt jaunu endu. Tomēr, ja komanda ir aritmētiski izslēgta spēles pēdējā endā, spēle ir jāaptur, kad tas notiek, un ends netiek pabeigts. Ja paredzēto endu izspēles noslēgumā rezultāts ir neizšķirts, spēle turpinās ar papildu endu(-iem), un komanda, kura gūst pirmo punktu, uzvar spēlē.
- (b) Enda noslēgumā (kad visi akmeņi ir izspēlēti) komanda saņem vienu punktu par katru tās akmeni, kas atrodas mājā vai pieskaras mājai un ir tuvāk mērķim nekā jebkurš pretinieku komandas akmens.
- (c) Enda rezultātu nosaka, skipiem vai viceskipiem, kas atbild par māju, vienojoties par punktu skaitu. Ja pirms šī lēmuma pieņemšanas ir izkustināti akmeņi, kuri varētu būt ietekmējuši endā gūto punktu skaitu, komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, saņem papildpunktus, kas varētu būt iegūti no mērījuma.
- (d) Nosakot enda rezultātu, ja komandas nespēj vizuāli noteikt, kuri akmeņi atrodas tuvāk mērķim, vai arī to, vai akmens pieskaras mājai, tiek izmantots mērinstruments. Mērījumi tiek veikti no mērķa līdz tuvākajai akmens daļai. Jebkurš viens spēlētājs no katras komandas drīkst vērot jebkādus ar mērinstrumentu veiktos mērījumus.
- (e) Ja divi vai vairāk akmeņi atrodas tik tuvu mērķim, ka nav iespējams izmantot mērinstrumentu, noteikšana tiek veikta vizuāli.
- (f) Ja nav iespējams pieņemt lēmumu ne vizuāli, ne izmantojot mērierīci, akmeņi tiek uzskatīti par vienlīdzīgiem, un:
 - (i) Ja mērījums tika veikts, lai noteiktu, kura komanda guva punktu endā, ends netiek ieskaitīts.

- (ii) Ja mērījums tika veikts, lai noteiktu papildu punktus, tikai tie akmeņi, kas atrodas tuvāk mērķim, tiek ieskaitīti.
- (g) Ja ārējs spēks izraisa akmeņu, kuri būtu ietekmējuši rezultātu, pārvietošanu pirms vienošanās par rezultātu, tiek ievērota šāda kārtība:
 - (i) Ja izkustinātie akmeņi būtu noteikuši, kura komanda gūst punktu endā, ends tiek atkārtoti izspēlēts.
 - (ii) Ja komanda guva punktu(-us) un izkustinātais(-tie) akmens(-ņi) būtu noteikuši, vai tiktu piešķirts(-i) papildu punkts (-i), komandai ir izvēles iespējas atkārtoti izspēlēt endu vai paturēt jau iegūto(-os) punktu(-us).
- (h) Komanda atzīst sakāvi spēlē tikai tad, kad tā ir izspēlējošā komanda. Ja komanda atzīst sakāvi spēlē pirms enda beigām, enda rezultāts tiek noteikts tajā brīdī šādi:
 - (i) Ja abām komandām vēl ir palikuši izspēlējami akmeņi, uz rezultātu tablo tiek attēloti „X” burti.
 - (ii) Ja tikai viena no komandām ir izspēlējusi visus savus akmeņus:
 - 1) Ja komandai, kas ir izspēlējusi visus savus akmeņus, ir ieskaitāms(-i) akmens(-ņi), punkti netiek piešķirti, bet uz rezultātu tablo tiek attēloti „X” burti, izņemot, ja punkti ir nepieciešami iznākuma noteikšanai.
 - 2) Ja komandai, kas nav vēl izspēlējusi visus savus akmeņus, ir ieskaitāms(i) akmens(-ņi), šie punkti tiek piešķirti un attēloti uz rezultātu tablo.
 - 3) Ja ieskaitāmu akmeņu nav, uz rezultātu tablo tiek attēloti „X” burti.
- (i) Ja komanda nav ieradies uz spēles sākšanu noteiktajā laikā, tiek ievērota šāda kārtība:

- (i) Ja spēles sākums tiek kavēts par 01:00-14:59 minūtēm (01:00-09:59 minūtēm jauktajiem pāriem), tad komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, saņem vienu punktu, un tai ir pirmā vai otrā akmens izvēles tiesības faktiskās spēles pirmajā endā; viens ends tiek uzskatīts par pabeigtu.
 - (ii) Ja spēles sākums tiek kavēts par 15:00-29:59 minūtēm (10:00-19:59 minūtēm jauktajiem pāriem), tad komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, saņem vienu papildu punktu, un tai ir pirmā vai otrā akmens izvēles tiesības faktiskās spēles pirmajā endā; divi endi tiek uzskatīti par pabeigtiem.
 - (iii) Ja spēle nav sākusies pēc 30 minūšu laika (20:00 minūšu laikā jauktajiem pāriem), tad komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, tiek pasludināta par uzvarējušo uz izslēgšanas pamata.
- (j) Atteiktās spēles galīgais rezultāts tiek fiksēts kā “W - L” (uzvara (*win*) - zaudējums (*loss*)).

R12. PĀRTRAUKTĀS SPĒLES

Ja kaut kāda iemesla dēļ spēle tiek pārtraukta, tā tiek atsākta vietā, kur spēlēšana tika apturēta. Ja akmeņi ir jānovāc uzturēšanas darbu dēļ (vienošanās starp Galveno ledus tehniķi, Galveno tiesnesi un WCF Pasākuma tehnisko delegātu), ends tiek pārspēlēts.

R13. RATIŅKĒRLINGS

- (a) Akmeņi tiek izspēlēti no nekustīga ratiņkrēsla.
- (b) Ja akmens tiek izspēlēts no zonas starp haku un mājas augšējās daļas ārējo malu izspēles galā, izspēli sākot, akmenim ir jāatrodas uz viduslīnijas. Kad akmens tiek izspēlēts no zonas starp mājas augšējās daļas ārējo malu un hogliņu izspēles galā, akmenim visā tā platumā ir jāatrodas ratiņkērlinga līniju robežās, sākot izspēli.

Izpēles laikā spēlētāja, kas izspēlē akmeni, pēdas nedrīkst pieskarties ledus virsmai, un ratiņkrēsla riteņiem jābūt tiešā saskarsmē ar ledu.

Akmens izspēle tiek veikta ar tradicionālo rokas/plaukstas atlaišanas metodi vai izmantojot izspēles nūju, kas atbilst Ratiņkērlinga Politikai (*Wheelchair Curling Policy*).

Akmens ir skaidri jāatlaiz no rokas vai nūjas, pirms akmens sasniedz hoglīniju izspēles galā.

- (c) Akmens tiek uzskatīts par spēlē esošu, kad tas sasniedz hoglīniju izspēles galā. Akmeni, kas nav sasniedzis hoglīniju izspēles galā, var atgriezt spēlētājam un izspēlēt atkārtoti.
- (d) Beršana nav atļauta.
- (e) Ja tiek konstatēts izspēles nūjas pārkāpums, izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto visus izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma.
- (f) WCF rīkotajās sacensībās spēlētājiem ratiņkrēslos katrai uz ledus esošajai komandai ir jābūt četriem spēlētājiem, kas izspēlē akmeņus, un visas spēles laikā komandām jābūt veidotām no abu dzimumu spēlētājiem. Komanda, kas neievēro šo noteikumu, zaudē tiesības spēlēt.

Ja spēlētājs pamet laukumu enda laikā slimības, negadījuma vai kāda attaisnojoša iemesla dēļ (izņemot izraidīšanu no tiesneša puses):

- (i) spēlētājs drīkst atgriezties spēlē, pieņemot, ka spēlētājs izspēlē visus viņam atvēlētos akmeņus.

- (ii) ja pamatošā spēlētāja akmens(ņi) ir jāizspēlē šajā endā, rezervists nekavējoties ir jāiesaista spēlē tā spēlētāja pozīcijā, kas pamet laukumu, lai izspēlētu akmeni(ņus), un komandai joprojām ir jāpastāv no abu dzimumu spēlētājiem. Nespēja to izpildīt nozīmē zaudētu spēli. Nākamā enda sākumā komanda, ja vēlas, var mainīt sastāvu (pārskatītā spēles rotācija ir spēkā uz visu atlikušo spēli) un aizvietotais spēlētājs nedrīkst atgriezties spēlē.
 - (iii) ja pamatošais spēlētājs ir izmetis abus metienus, nākamā enda sākumā komandai ir jāiesaista rezervists un, ja vēlas, var mainīt sastāvu (pārskatītā spēles rotācija ir spēkā uz visu atlikušo spēli) un aizvietotais spēlētājs nedrīkst atgriezties spēlē.
- (g) Visās spēlēs ir paredzēts izspēlēt 8 endus.

R14. JAUKTO PĀRU RATIŅKĒRLINGS

- (a) Ratiņkērlinga noteikumi (R13) tiek attiecināti, izņemot R13 (f): Jaukto pāru ratiņkērlingā komanda tiek veidota no diviem spēlētājiem, viena vīrieša un vienas sievietes. Rezerves spēlētāji nav atļauti. Komanda zaudē spēli(es), kurā tā nevar nodrošināt, ka abi spēlētāji spēlē visu spēli. Viens treneris un viena komandas oficiālā persona ir atļauta katrai komandai.
- (b) Jaukto pāru ratiņkērlinga tiek spēlēts kā aprakstīts šo noteikumu R16 punktā, izņemot R16 (i), jo jaukto pāru ratiņkērlingā beršana nav atļauta nevienā brīdī.
- (c) Spēlētājiem ir izvēles iespēja (ja neskaita izspēli, kad neviens netur ratiņkrēslu vai to dara komandas biedrs) saņemt palīdzību ratiņkrēsla turēšanā no Ledus spēlētāja asistenta (IPA). Ja šī iespēja tiek izvēlēta, pēc tam nevar būt sūdzību par to kā IPA nodrošinājis ratiņkrēslu.
- (d) Elektriskie ratiņkrēsli nav atļauti, ja vien sportists neizmanto elektrisko ratiņkrēslu, pārvietojoties ikdienā.

R15. JAUKTO KOMANDU KĒRLINGS

- (a) Katrā komandā ir jābūt diviem vīriešu dzimuma un diviem sieviešu dzimuma spēlētājiem, un vīriešu un sieviešu dzimuma spēlētājiem akmeņi ir jāizspēlē pārmaiņus (V, S, V, S, - vai - S, V, S, V). Rezerves spēlētāji nav atļauti.
- (b) Ja komanda spēlē ar trim spēlētājiem, ir jāievēro izspēles veikšanas kārtība, balstoties uz pamīšus spēlētāju dzimumu (V, S, V, - vai - S, V, S). Ja tas notiek spēles norises procesā, izspēles rotāciju var mainīt, lai atbilstu šim kritērijam.
- (c) Skips vai viceskips var būt jebkurš komandas dalībnieks, bet tiem ir jābūt no pretējiem dzimumiem.
- (d) Visās jaukto pāru spēlēs ir paredzēts izspēlēt 8 endus.
- (e) Komandai drīkst būt viens treneris un viens oficiālais komandas pārstāvis. Tikai šīs divas personas drīkst sēdēt uz īpaši šim nolūkam paredzētā treneru soliņa.

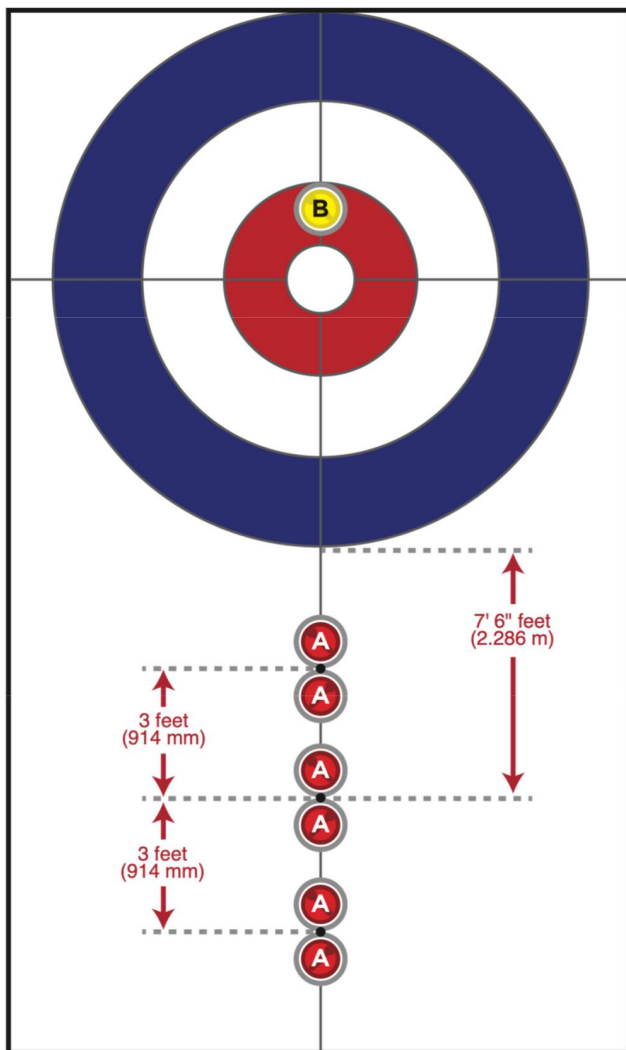
R16. JAUKTO PĀRU KĒRLINGS

- (a) Komanda sastāv no diviem spēlētājiem - viena vīrieša un vienas sievietes. Rezervisti nav atļauti. Komandai jāatsakās no jebkuras(-ām) spēles(-ēm), kurā(-ās) tā nespēj nodrošināt abus spēlētājus, spēlējot visas spēles laikā. Katrai komandai var būt viens treneris un viens oficiālais komandas pārstāvis.
- (b) Punktu skaitīšana notiek tāpat kā parastajā kērlinga spēlē. „Novietotie” akmeņi, kas tiek novietoti pirms katra enda sākuma, tiek ieskaitīti rezultātā.
- (c) Katrā spēlē paredzēts izspēlēt 8 endus.

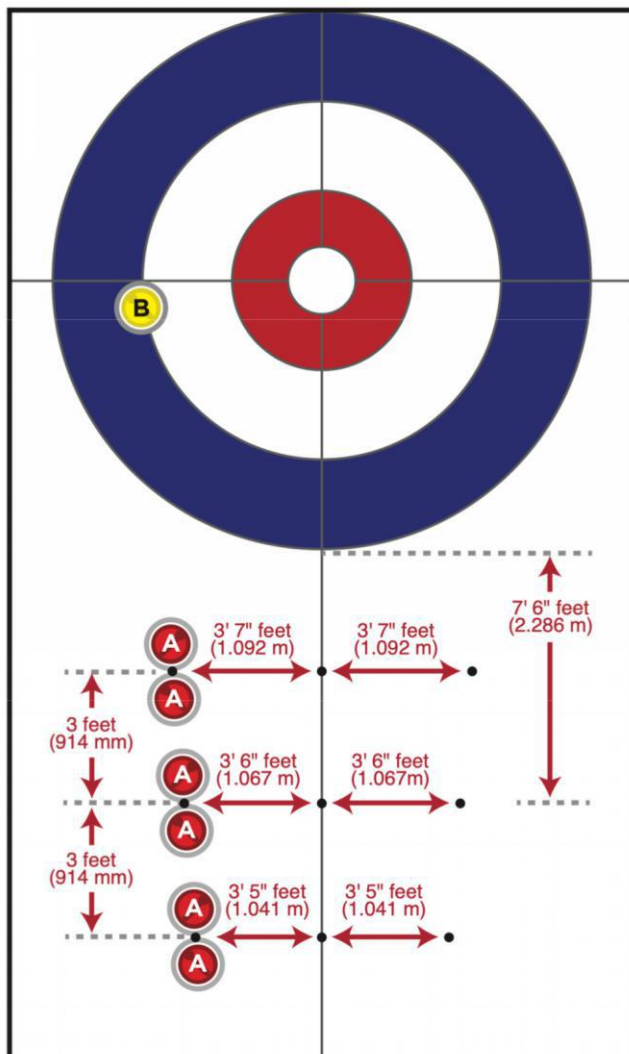
- (d) Katra komanda vienā endā izspēlē 5 akmeņus. Spēlētājam, kurš izspēlē komandas pirmo akmeni attiecīgajā endā, ir jāizspēlē arī komandas pēdējais akmens šajā endā. Otrs komandas dalībnieks izspēlē komandas otro, trešo un ceturto akmeni attiecīgajā endā. Spēlētājs, kas izspēlē pirmo akmeni, var mainīties no enda uz endu.
- (e) ~~Pirms enda ceturtā akmens izspēles ir aizliegts izstumt ārpus-spēles pozīcijā jebkuru akmeni, kas atrodas spēlē, tai skaitā „novietotos” akmeņus un tos, kuri atrodas mājā (ceturtais izspēlētais akmens ir pirmais akmens, ar kuru var izņemt jebkuru akmeni no spēles).~~ Ja pirms enda ceturtā akmens izspēles izspēlētais akmens tīši vai netīši izraisa jebkura iepriekš izspēlēta vai novietota akmeņa izstumšanu ārpus-spēles pozīcijā, izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkuru(-us) izkustināto(s) akmeni(-ņus) atpakaļ tā(to) pozīcijā(s), kurā(s) tas(tie) atradās pirms pārkāpuma. ~~Ja tiek konstatēts pārkāpums, izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto jebkuru(-us) izkustināto(-os) akmeni(-ņus) atpakaļ tā (to) pozīcijā(-ās), kurā(-ās) tas (tie) atradās pirms pārkāpuma.~~
- (f) Pirms katra enda sākuma viena komanda novieto savu „novietoto” akmeni laukuma spēles galā vienā no divām pozīcijās, ko apzīmē ar A un B. Pretinieka „novietotais” akmens tiek novietots tajā pozīcijā, kura attiecīgi (A vai B) ir palikusi brīva. Šo pozīciju izvietojums ir šāds:
- (i) Pozīcija A: Novieto tā, lai viduslīnija šķērso akmeni tieši pa vidu un akmens atrastos tieši pirms vai uzreiz aiz viena no 3 ledū esošajiem punktiem. Punkti tiek atzīmēti uz viduslīnijas (skatīt shēmu):
- 1) viduspunktā starp hoglīniju un mājas augšējās daļas ārējo malu.
 - 2) **914 mm** (3 pēdas) no viduspunkta, kas ir tuvāk mājai.
 - 3) **941 mm** (3 pēdas) no viduspunkta, kas ir hoglīnijai.
- Atkarībā no ledus stāvokļa, ja nav pieejams neviens sacensību oficiālais pārstāvis, kas varētu pieņemt lēmumu, pirms pirmsspēles iesildīšanās sākuma komandas nosaka konkrēto izmantojamo Pozīcijas A atrašanās vietu katram laukumam, un šis novietojums ir jā saglabā visā spēles laikā.

- (ii) Pozīcija B: Novieto tā, lai viduslīnija šķērso akmeni tieši pa vidu un akmens atrastos 4-pēdu apļa aizmugurē. Akmens aizmugurējai malai ir jābūt vienā līmenī ar 4-pēdu apļa aizmugurējo malu (skatīt shēmu).
- (iii) Spēka spēle: Vienu reizi spēles laikā katra komanda, kad tai ir tiesības pieņemt lēmumu par „novietoto” akmeņu izvietojumu, var izmantot „Spēka spēles” iespēju, lai novietotu šos divus akmeņus. Mājā esošais akmens (B), kas pieder komandai, kurai attiecīgajā endā jāizspēlē pēdējais akmens, tiek novietots jebkurā mājas pusē tā, lai akmens aizmugurējā mala pieskartos mērķa līnijai punktā, kur saskaras 8-pēdu un 12-pēdu apļi. Sarga akmens (A) tiek novietots tajā pašā laukumā pusē, tajā pašā attālumā, kāds tika noteikts centra sargiem (skatīt shēmu). „Spēka spēles” iespēju nevar izmantot papildu endos.

Attēls Nr. 1 - Centra sargs



Attēls Nr. 2 - Spēka spēles iespēja



- (g) Komanda, kurai ir jāpieņem lēmums par „novietoto” akmeņu izvietojumu, ir:
- (i) Komandas, kas ir pretinieki spēlē, izmanto Pēdējās akmens izspēles (LSD) metodi, lai noteiktu, kurai komandai ir lēmuma pieņemšanas tiesības pirmajā endā. Komandai, kurai ir mazāka LSD distance, tiek piešķirtas tiesības pieņemt lēmumu par izvietojumu.
 - (ii) Pēc pirmā endā komandai, kura neguva punktus, tiek piešķirtas tiesības pieņemt lēmumu par izvietojumu.
 - (iii) Ja neviena no komandām endā nav guvusi punktus, komandai, kura izspēlēja pirmo akmeni šajā endā, tiek piešķirtas tiesības pieņemt lēmumu par izvietojumu nākamajā endā. Ja neviena no komandām endā nav guvusi punktus vienāda mērījuma dēļ, tad komanda, kurai bija tiesības pieņemt lēmumu par akmeņu izvietojumu endā, nemainās nākamajā endā.
- (h) Komanda, kuras „novietotais” akmens tiek novietots Pozīcijā A (pirms mājas), izspēlē pirmo akmeni šajā endā, un komanda, kuras “novietotais” akmens tiek izvietots Pozīcijā B (mājā), izspēlē otro akmeni šajā endā.
- (i) Kamēr komanda atrodas izspēles procesā, spēlētājs, kurš neveic izspēli, drīkst atrasties jebkurā vietā uz komandas laukuma ledus virsmas. Pēc izspēles jebkurš no abiem spēlētājiem var berzt viņu izspēlēto akmeni un jebkurus viņu komandai piederošos iekustinātos akmeņus jebkurā vietā pirms mērķa līnijas spēles galā. Šis noteikums attiecas uz visiem komandas izspēlētajiem akmeņiem, tajā skaitā LSD.
- (j) Ja tiek konstatēts izspēles pārkāpums, izspēlētais akmens tiek izņemts no spēles, un komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, novieto visus izkustinātos akmeņus atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma. Ja pārkāpums ir atklāts tikai pēc nākamā akmens izspēles, spēle turpinās tā, it kā pārkāpums nebūtu noticis, tomēr spēlētājs, kas izspēlējis pirmo akmeni endā, drīkst izspēlēt ne vairāk kā divus akmeņus šajā endā.

R17. AIZLIEGTĀS VIELAS

Visa veida sportisko sniegumu pastiprinošu vielu lietošana bez ārsta atbrīvojuma, neatkarīgi no tā, vai tās ir lietotas apzināti vai citādāk, tiek uzskatīta par neētisku un aizliegtu. Ja šāda lietošana tiek konstatēta, spēlētājs(-i) tiek diskvalificēti no sacensībām, par to tiek informēta viņa Biedru asociācija, un tas var novest pie tālākas izslēgšanas.

R18. NEPIEDIENĪGA UZVEDĪBA

Jebkuras komandas dalībniekam ir aizliegts nepiedienīgi uzvesties, lietot lamuvārdus vai aizskaroši izteikties, ļaunprātīgi izmantot ekipējumu vai apzināti nodarīt kaitējumu. Jebkurš pārkāpums var novest pie tā, ka pilnvarotā kērlinga organizācija izslēdz pārkāpumu izdarījušo(-ās) personu(-as).

C1. VISPĀRĪGI

- (a) WCF sacensību rīkošanas noteikumi ir aktuālie Pasaules Kērlinga Federācijas (WCF) noteikumi. Ja tiek veiktas jebkādas izmaiņas, tās tiek izskaidrotas komandas sanāksmes laikā.
- (b) WCF rīkoto sacensību datumus nosaka WCF valde.
- (c) Spēļu un sacensību grafikus nosaka WCF, konsultējoties ar Rīkotājkomiteju.
- (d) Smēķēšana, tai skaitā elektronisko cigarešu iekārtu lietošana, WCF rīkoto sacensību teritorijas robežās ir aizliegta.
- (e) WCF antidopinga noteikumi un procedūras, kas atbilst Pasaules antidopinga aģentūras prasībām, tiek piemērotas un ir publicētas WCF antidopinga brošūrā.
- (f) Jebkādām ieteicamā laukuma izmēra variācijām ir jābūt saskaņotām ar WCF.
- (g) WCF rīkotajos čempionātos zelta medaļas tiek piešķirtas pirmo vietu ieguvušajai komandai, sudraba medaļas - otro vietu ieguvušajai komandai, un bronzas medaļas - trešo vietu ieguvušajai komandai. 5 spēlētāji (2 Jaukto pāru spēlēs un 4 Jaukto komandu spēlēs) un to treneris saņem medaļas, ja ir ieradušies un atbilst komandas prasībām, un viņi drīkst kāpt uz pjedestāla. Ziemas Olimpiskajās spēlēs, Jaunatnes Olimpiskajās spēlēs un Ziemas Paraolimpiskajās spēlēs medaļas saņem un uz pjedestāla drīkst kāpt tikai spēlētāji.

C2. STARTĒJOŠĀS KOMANDAS

- (a) Katru komandu nominē tās asociācija/federācija.

- (b) Ja nominētā komanda nespēj vai nevēlas piedalīties, attiecīgā asociācija/federācija nominē citu komandu.
- (c) Spēlētāji un komandas oficiālās personas katrām sacensībām ir jāpaziņo vismaz 14 dienas pirms sacensību sākuma. Jebkuras izmaiņas / papildinājumi ir jāpaziņo līdz komandas sanāksmes noslēgumam.
- (d) Visiem spēlētājiem, kas piedalās WCF rīkotajās sacensībās, ir jābūt savu asociāciju/federāciju godpilniem biedriem ar labu reputāciju.
- (e) Lai varētu piedalīties Pasaules Junioru kērlinga čempionātā (WJCC) un kvalifikācijas spēlēs, spēlētājam jābūt mazāk nekā 21 gadu vecam līdz 30. jūnija dienas beigām iepriekšējā gadā pirms paredzētā čempionāta norises gada.
- (f) Lai varētu piedalīties Pasaules Senioru kērlinga čempionātā (WSCC) un kvalifikācijas spēlēs, spēlētājam jābūt sasniegušam vismaz 50 gadu vecumu līdz 30. jūnija dienas beigām iepriekšējā gadā pirms paredzētā čempionāta norises gada.
- (g) Lai varētu piedalīties Pasaules Ratiņkrēslu kērlinga čempionātā (WWhCC & WWhMDCC) un kvalifikācijas spēlēs, spēlētājam jābūt ~~būtiskiem, nodemonstrējamiem kāju/gaitas funkciju traucējumiem un jāizmanto ratiņkrēsls ikdienas pārvietošanās nolūkos vai jākvalificējas atbilstoši atbilstības kritērijiem.~~ ir jāatbilst WCF klasifikācijas atbilstības noteikumiem.
- (h) Lai varētu būt komandas oficiālā persona WCF sacensībās, oficiālajai personai nedrīkst būt mazāk nekā 16 gadus vecam līdz 30. jūnija dienas beigām iepriekšējā gadā pirms paredzētā čempionāta norises gada.

- (i) ~~Visiem spēlētājiem un to trenerim ir jāpiedalās komandas sanāksmē. Vienam spēlētājam un vienai komandas oficiālajai personai ir jāapmeklē komandu sanāksme. Ja komandai nav reģistrēta(s) komandas oficiālā(s) persona(s), diviem spēlētājiem ir jāapmeklē komandu sanāksme. Nepiedalīšanās sanāksmē bez saskaņošanas ar Galveno tiesnesi nozīmē, ka attiecīgā komanda zaudē pēdējā akmeņa priekšrocības savā pirmajā spēlē. Piedalīties drīkst tikai komandas spēlētāji, viens treneris, komandas līderis un tulks, ja nepieciešams. Ja komandai ir akreditēts tulks, šī persona arī drīkst piedalīties.~~ Pēc apla turnīra izslēgšanas sanāksmēs no komandas ir jāpiedalās vienam vai diviem komandas dalībniekiem (spēlētājiem un/vai trenerim), pretējā gadījumā komanda zaudēs izvēles tiesības, kuras tai pienāktos normālos apstākļos.
- (j) Komandas izspēles rotācija, skipa un viceskipa pozīcijas, rezervists un treneris tiek norādīti sākotnējā komandas sastāva veidlapā un iesniegti Galvenajam tiesnesim komandu sanāksmes noslēgumā. Komandas līderis / nacionālais treneris / tulks, ja nepieciešams, arī tiek uzskaitīti. Spēles komandas sastāva veidlapu (drukātā vai elektroniskā veidā) ir jāiesniedz Galvenajam tiesnesim vismaz 15 minūtes pirms pirmsspēles iesildīšanās, lai apstiprinātu sākotnējo komandas sastāvu vai norādītu uz izmaiņu veikšanu.
- (k) Komandai jāuzsāk sacensības ar četriem (Jaukto pāru gadījumā - diviem) spēlētājiem, kas izspēlē akmeņus. Komanda tiks izslēgta katrā spēlē sacensību sākumā, līdz tā varēs uzsākt spēli ar četriem atbilstošiem spēlētājiem. Ārkārtas gadījumos, saņemot trīs personu komisijas (WCF Sacensību direktors vai Pārstāvis, sacensību Tehniskais delegāts, sacensību Galvenais tiesnesis) atļauju, komandai var ļaut sākt sacensības trīs spēlētāju sastāvā. Ja nepieciešams, apelāciju uzklasa WCF Prezidents/-e vai viņa/-as pārstāvis.

- (l) Spēles norises laikā treneris, rezervists un visi pārējie komandas oficiālie pārstāvji nedrīkst sazināties ar savu komandu vai atrasties spēles zonā, izņemot īpaši paredzētos pārtraukumus vai komandas pārtraukuma laikā. Šis ierobežojums attiecas uz visa veida mutisko, vizuālo, rakstisko un elektronisko saziņu, tai skaitā jebkādiem mēģinājumiem dot signālus komandas pārtraukuma realizēšanai. Treneris, rezervists un viens komandas oficiālais pārstāvis drīkst piedalīties pirmssacensību un pirmsspēles iesildīšanās treniņos, bet viņi nedrīkst sazināties ar savu komandu LSD laikā. Spēles laikā ir aizliegti neatļauti sakari vai jebkāda veida pārraides no treneru soliņa jebkurai personai, kas nesēž šajā īpaši noteiktajā zonā. Treneri un citi komandas personāla dalībnieki, kas sēž uz treneru soliņa, nedrīkst skatīties vai klausīties pārraides. Par jebkādu pārkāpumu vainīgā persona tiks noņemta no treneru soliņa uz attiecīgās spēles laiku.
- (m) Identifikācijas nolūkos medijiem un sabiedrībai komandas tiek apzīmētas ar to nosaukumu, ar kuru sacensībās piedalās to asociācija/federācija, un pēc skipa vārda.

C3. FORMAS TĒRPI / EKIPEJUMS

- (a) Visiem komandas dalībniekiem ir jānēsā identiski formas tērpi un atbilstoši apavi, uznākot uz spēles laukuma, lai spēlētu vai iesildītos. Komandas dalībnieki nēsā gaišas krāsas kreklus un spēles jakas/džemperus, ja tiem ir piešķirti akmeņi ar gaišas krāsas rokturiem, un tumšas krāsas kreklus un spēles jakas/džemperus, ja tiem ir piešķirti akmeņi ar tumšas krāsas rokturiem. WCF reģistrē šo apģērbu krāsu pirms katru sacensību sākuma. Komandas treneriem/oficiālajiem pārstāvjiem ir vienmēr jānēsā komandas vai nacionālais formas tērps, uznākot uz spēles laukuma. Kamēr nav cita apstiprinājuma no WCF, gaišas krāsas formas tērpiem pamatā ir jābūt baltiem vai dzelteniem. Vismaz 70% baltajai vai dzeltenajai krāsai ir jābūt gan formas priekšējā, gan aizmugurējā daļā. Apstiprinājums jebkurai alternatīvai krāsai ir jāpieprasa vismaz 8 nedēļas pirms pasākuma vai var tikt pieprasīts sezonas sākumā vairākiem pasākumiem.

- (b) Spēlētāja uzvārds ir jāattēlo uz katra krekla un jakas/džempera ar 51 mm (2 collu) vai lielākiem burtiem apģērba gabala mugurpuses augšējā daļā, kā arī nosaukums, ar kādu to asociācija/federācija piedalās sacensībās, ar 51 mm (2 collu) vai lielākiem burtiem uz apģērba gabala mugurpuses virs jostasvietas. Ja vēlas, uz mugurpuses drīkst attēlot arī nacionālo emblēmu, bet tikai kopā ar nosaukumu, ar kādu asociācija/federācija piedalās sacensībās, un, attēlojot to starp šo nosaukumu un spēlētāja uzvārdu. Ja diviem vai vairākiem komandas dalībniekiem ir vienāds uzvārds, ir jāattēlo arī viņu vārda pirmais(-ie) burts(-i).
- (c) Reklāmas izvietošana uz spēlētāja apģērba vai ekipējuma ir atļauta, stingri ievērojot WCF izdotās, spēkā esošās vadlīnijas. WCF var pēc saviem ieskatiem aizliegt izmantot jebkādu apģērbu vai ekipējumu, ja uzskata, ka tas ir nepieņemams vai nepiemērots WCF sacensību spēlēm. Šajā grāmatā ir iekļauta arī WCF Ģērbšanās etiķete.
- (d) Spēlētājs vai treneris, kuram nebūs atbilstošs formas tērps, tiks liegta pieeja spēles laukumam un treneru soliņam.
- (e) Katram spēlētājam spēles sākumā jāuzrāda apstiprināts beršanas rīks un tikai šis spēlētājs šo rīku var izmantot beršanai spēles laikā. Sods: Ja spēlētājs ar citas personas beršanas rīku berž vienu no saviem akmeņiem, akmens tiek izņemts no spēles. Ja spēlētājs ar citas personas beršanas rīku berž akmeni, kas pieder pretiniekiem, komanda, kas nav vainojama pārkāpumā, šo akmeni novieto tur, kur tas būtu apstājies, ja pārkāpums nebūtu noticis.
- (f) Spēlētāji nedrīkst mainīt slotu galvas spēles laikā, kamēr Galvenais tiesnesis nav devis īpašu atļauju. Sods: Ja maiņa ir notikusi bez atļaujas, komanda zaudē spēli.
- (g) Ja rezerves spēlētājs iesaistās spēlē, šim spēlētājam ir jālieto tā spēlētāja slotas galva, kuru viņš aizstāj. Sods: Ja jauna slotas galva tiek izmantota spēlē, komanda zaudē spēli.

- (h) Visam spēles laukuma inventāram, kas tiek izmantots WCF sacensībās, jāatbilst WCF paziņojumam par sacensību aprīkojuma principiem (*WCF Statement of Principles for Competition Equipment*) Inventāra Standartiem, kas ir noteikti un publicēti WCF interneta vietnē. Iemesli, kad inventārs tiek uzskatīts par neatbilstošu, ietver, bet ne tikai: ledus virsmas bojāšana, neatbilstība spēkā esošajiem noteikumiem vai standartiem (piemēram, elektroniskās komunikācijas ierīces), snieguma testa rezultāti, kas dod negodīgas priekšrocības, nespēja reģistrēt inventāru WCF birojā līdz noteiktā termiņa beigām.
- (i) Sods par inventāra lietošana WCF sacensībās, kas neatbilst paziņojumam par sacensību aprīkojuma principiem (*Statement of Principles for Competition Equipment*) Inventāra Standartiem, ko izdevusi WCF:
- (i) Pirmais komandas pārkāpums sacensību laikā - spēlētājs tiek izslēgts no sacensībām un komanda zaudē spēli.
- (ii) Otrais komandas pārkāpums sacensību laikā - komanda tiek izslēgta no sacensībām un visiem spēlētājiem nav atļauts spēlēt WCF sacensībās 12 mēnešu periodā.

C4. PIRMSSPĒLES IESILDĪŠANĀS

- (a) Pirms katras WCF rīkoto sacensību spēles sākuma katrai komandai ir atļauta pirmsspēles iesildīšanās uz laukuma, uz kura tā spēlēs.
- (b) Pirmsspēles iesildīšanās laiks parasti ir 7 minūtes jaukto pāru ķērlingā un 9 minūtes visos pārējos pasākumos. Pirmsspēles iesildīšanās sākuma laiks tiks paziņots komandu sapulcē. Par pirmsspēles iesildīšanās laiku un ilgumu informē komandas sanāksmes laikā.

- (c) Pirmsspēles iesildīšanās grafiks apļa turnīra laikā tiek pēc iespējas noteikts iepriekš, balstoties uz kritēriju, ka katrai komandai pirmā un otrā iesildīšanās tiek piešķirta vienādu reižu skaitu. Apļa turnīra spēlēs, kur to nav iespējams noteikt iepriekš, ar monētas mešanas metodi noteiktajam uzvarētājam tiek piešķirtas pirmās vai otrās iesildīšanās izvēles iespējas.
- (d) Spēlēs pēc apļa turnīra, kad Pēdējais akmens pirmajā endā ir iepriekš noteikts, komanda, kas izspēlē pēdējo akmeni pirmajā endā, iesildās pirmā.
- (e) Ja Galvenais ledus tehniķis uzskata par nepieciešamu, pēc pirmsspēles iesildīšanās ledus tiks notīrīts un izslīdēšanas ceļš noņemts.

C5. SPĒĻU ILGUMS

- (a) Sacensībās, kurās paredzēts izspēlēt 10 endus, vismaz 8 endi ir jāizspēlē izslēgšanas spēlēs un vismaz 6 endi ir jāizspēlē visās pārējās spēlēs.
- (b) Sacensībās, kurās paredzēts izspēlēt 8 endus, ir jāizspēlē ne mazāk kā 6 endi.

C6. SPĒLES LAIKS

- (a) Katrai komandai tiek piešķirtas 38 minūtes domāšanās laiks 10 endu spēlē un 30 minūtes domāšanas laiks 8 endu spēlē (38 minūtes ratiņkrēslu kērlingā, 30 minūtes jaukto pāru ratiņkērlingā un 22 minūtes jaukto pāru kērlingā). Šis laiks tiek fiksēts un ir redzams komandām un treneriem visas spēles laikā.

- (b) Ja komanda aizkavē spēles sākumu, katrai komandai piešķirtais apdomāšanās laiks tiek samazināts par 3 minūtēm 45 sekundēm (4 minūtēm 45 sekundēm ratiņkrēslu ķērlingā, 3 minūtēm 45 sekundēm jaukto pāru ratiņķērlingā un 2 minūtēm 45 sekundēm jaukto pāru ķērlingā) par katru endu, kas tika uzskatīts par pabeigtu (tiek piemērots Kērlinga noteikumu punkts R11(i)).
- (c) Ja ir nepieciešami papildu endi, spēles pulksteņi tiek atiestatīti, un katrai komandai tiek piešķirtas 4 minūtes 30 sekundes apdomāšanās laika par katru papildu endu (6 minūtes ratiņkrēslu ķērlingā, 4 minūtes 30 sekundes jaukto pāru ratiņķērlingā un 3 minūtes jaukto pāru ķērlingā).
- (d) Spēle un katrs ends sākas, kad beidzas piešķirtais pārtraukuma laiks. Izspēlējošās komandas spēles pulkstenis neskaitīs laiku spēles/enda sākumā, izņemot gadījumu, ja komanda aizkavē sākumu (netiek veikta uz priekšu vērsta kustība no haka vai akmens nav atlaists no izspēles nūjas), tad tās spēles pulkstenis tiks iedarbināts. Ja aizkavējuma nav, kā pirmajai laiku katrā endā sāks skaitīt tai komandai, kas izspēlē otro akmeni.
- (e) Kad visi zemāk norādītie kritēriji tiek apmierināti, komanda, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, kļūst par izspēlējošo komandu, un tās spēles pulkstenis tiek iedarbināts:
- (i) visi akmeņi ir apstājušies vai šķērsojuši gala līniju, un
 - (ii) akmeņi, kas ir izkustināti izspēlējošās komandas pieļauto pārkāpumu rezultātā un tos ir nepieciešams repozicionēt, tiek novietoti atpakaļ to pozīcijās, kurās tie atradās pirms pārkāpuma, un
 - (iii) spēles zona tiek nodota otrai komandai - persona, kas atbild par māju, atrodas aiz gala līnijas, un izspēlētājs un slaucītāji ir pārvietojušies uz laukuma malām.
- (f) Komandas spēles pulkstenis tiek apturēts, kad akmens ir sasniedzis mērķa līniju (hoglīniju ratiņkrēslu ķērlingā) izspēles galā.

- (g) Komanda izspēlē akmeņus tikai tad, kad tās spēles pulkstenis skaita laiku vai tam ir paredzēts skaitīt laiku.
- (h) Ja akmeņus ir nepieciešams repositionēt ārēja spēka izraisīta pārkāpuma dēļ, abi spēles pulksteņi tiek apturēti.
- (i) Spēles pulksteņi tiek apturēti jebkurā laikā, kad iejaucas tiesnesis.
- (j) Pēc tam, kad komandas ir vienojušās par enda rezultātu, notiek pārtraukums, kad neviens no spēles pulksteņiem neskaita laiku. Ja nepieciešams veikt mērījumu, pārtraukums sākas pēc šī mērījuma pabeigšanas. Pārtraukuma ilgumu starp endiem, kas var būt atkarīgs no televīzijas prasībām vai citiem ārējiem faktoriem, nosaka katrām sacensībām un paskaidro komandas sanāksmes laikā. Ja pārtraukums ilgst 3 minūtes un ilgāk, komandas tiek informētas, kad ir palikusi 1 pārtraukuma minūte. Komandas nedrīkst izspēlēt nākamā enda pirmo akmeni pirms pārtraukuma beigām. Ja jebkura enda pirmais akmens tiek izspēlēts 10 sekunžu laikā pēc pārtraukuma beigām, laika pulkstenis nesāk darboties. Izspēlējošās komandas spēles pulkstenis sāks skaitīt laiku, pārtraukumam beidzoties, izņemot gadījumu, ja spēlētājs atrodas izspēles procesā. Pārtraukuma ilgums parasti ir:
 - (i) 1 minūte pēc katra enda beigām, izņemot gadījumus, kas minēti (j)(ii) punktā. Jauktajiem pāriem, ja paši spēlētāji atbild par stacionāro akmeņu izvietošanu pirms katra enda, laikam starp endiem tiek papildus pievienotas 30 sekundes.

Komandas drīkst komunicēt ar treneri, rezerves spēlētāju vai jebkuru citu oficiālo personu pārtraukumu laikā, ja to pieļauj sacensību vietas izkārtojums. Komandas nedrīkst nekādā veidā satikties vai sazināties ar treneri, rezervistu vai jebkuru citu komandas oficiālo pārstāvi.

- (ii) 5 minūtes pēc tā enda beigām, kas iezīmē spēles pusi. Spēles zonas ietvaros komandas drīkst satīkties ar jebkuru spēlētāju un komandas oficiālo pārstāvi, kuram ir atļauts atrasties uz treneru soliņa šīs spēles laikā.
- (k) Ja spēlētājam ir atļauts atkārtoti izspēlēt akmeni, tiesnesis nolemj, vai nepieciešamais laiks tiek atskaitīts no šīs komandas spēles laika.
- (l) Ja ir atkārtoti jāizspēlē ends, spēles pulksteņi tiek atiestatīti uz laiku, kas tika fiksēts, beidzoties iepriekšējam endam.
- (m) Ja tiesnesis nosaka, ka komanda nepamatoti aizkavē spēli, tiesnesis par to informē pārkāpumu pieļāvušās komandas skipu un, ja pēc šī paziņojuma nākamais izspēlējamais akmens nav sasniedzis mērķa līniju (hoglīniju ratiņkrēslu kērlingā) izspēles galā 45 sekunžu laikā, akmens nekavējoties tiek izņemts no spēles.
- (n) Katrai komandai ir jāpabeidz sava spēles daļa noteiktajā laikā, vai arī tā zaudē tiesības spēlēt. Ja akmens sasniedz mērķa līniju (hoglīniju ratiņkrēslu kērlingā) izspēles galā pirms spēles laika beigām, tiek uzskatīts, ka akmens ir izspēlēts laikā.
- (o) Komandai, kuras pulkstenis ir darbojies laika skaitīšanas kļūdas dēļ (nepareizais pulkstenis darbojies), pie tās laika tiks pieskaitīts noteiktais kļūdas laiks divkārtšā apmērā.
- (p) Komandai, kuras pulkstenis nav darbojies laika skaitīšanas kļūdas dēļ (neviens pulkstenis nedarbojas), netiks noņemts laiks no tās pulksteņa, bet atbilstošs laika daudzums tiks pievienots otras komandas pulkstenim.

C7. KOMANDAS PĀRTRAUKUMI / TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI

- (a) Komandas pārtraukumi tiks atļauti visos WCF pasākumos, netkarīgi no tā, vai laika pulksteņi tiks vai netiks izmantoti.

- (b) Katra komanda var pieteikt vienu 60 sekunžu ilgu komandas pārtraukumu katrā spēlē un vienu 60 sekunžu ilgu komandas pārtraukumu katrā papildu endā.
- (c) Kārtība komandas pārtraukuma pieteikšanai ir šāda:
- (i) Tikai uz ledus esošie spēlētāji drīkst pieteikt pārtraukumu.
 - (ii) Komandas pārtraukumu var pieteikt jebkurš spēlētājs, kurš atrodas uz ledus, tikai, kad attiecīgās komandas spēles pulkstenis darbojas. Spēlētājs signalizē komandas pārtraukumu, ar rokām atveidojot „T” burta signālu.
 - (iii) Komandas pārtraukums (kad spēles pulkstenis ir apturēts) sākas, tiklīdz tiek pieteikts pārtraukums, un tas sastāv no „pārvietošanās laika”, kas nepieciešams, lai nonāktu pie komandas, un papildus 60 sekundēm. Pārvietošanās laika ilgumu katrās sacensībās nosaka Galvenais tiesnesis, un tas tiek dots visām komandām, neatkarīgi no tā, vai komandai ir vai nav treneris un, vai treneris nāk vai nenāk uz spēles laukumu.
 - (iv) Tikai viena pārtraukumu pieteikušās komandas persona, kas atrodas īpaši apzīmētajā treneru zonā, un tulks, ja nepieciešams, drīkst tikt ar komandu. Šai personai vai personām, ja ir nepieciešams tulks, ir jāizmanto īpaši iezīmētais ceļš, lai nonāktu pie komandas. Ja blakus laukumam atrodas staigāšanai paredzēti celiņi, šī persona nedrīkst stāvēt uz spēles ledus laukuma virsmas.
 - (v) Komanda tiek informēta, kad līdz komandas pārtraukuma beigām ir palikušas 10 sekundes.
 - (vi) Kad komandas pārtraukuma laiks ir beidzies, personai(-ām) no treneru soliņa ir jāpārtrauc pārrunas ar komandu un nekavējoties jāatstāj spēles zona.

- (d) Komanda drīkst pieteikt tehnisko pārtraukumu, lai pieprasītu lēmuma pieņemšanu saistībā ar traumu vai citu attaisnojošu apstākļu gadījumā. Tehnisko pārtraukumu laikā spēles pulksteņi tiks apturēti.

C8. AKMENS PIEŠĶIRŠANA / PĒDĒJĀ AKMENS IZSPĒLE

- (a) Komanda, kas apla turnīra spēļu grafikā ir uzrādīta kā pirmā, spēlēs ar akmeņiem, kuriem ir tumšas krāsas rokturi; komanda, kas uzrādīta kā otrā, spēlēs ar akmeņiem, kuriem ir gaišas krāsas rokturi.
- (b) Spēlēs, kurās nepieciešama Pēdējā akmens izspēle (LSD), katras komandas pirmsspēles iesildīšanās noslēgumā divi dažādi spēlētāji izspēlēs divus akmeņus līdz mērķim mājas galā - pirmo akmeni ar rotāciju pulksteņa rādītāja virzienā, bet otro akmeni - ar rotāciju pretēji pulksteņa rādītāja virzienam. Spēlētājam (rezervistam), kurš izspēlē vai berž LSD akmeni, nav obligāti jāpiedalās attiecīgajā spēlē. Beršana ir atļauta (izņemot ratīnkrēslu kērlingu). ~~Jaukto komandu kērlinga spēlēs katra dzimuma spēlētājam ir jāizspēlē viens akmens, bet berzējus komanda izvēlas neatkarīgi no viņu dzimuma.~~

Jaukto pāru kērlingā abiem spēlētājiem ir jāatrodas uz ledus un visos pārējos pasākumos vismaz 3 spēlētājiem ir jāatrodas uz ledus. Ja tas netiek ievērots, LSD akmens(-ņi) tiek piefiksēti ar maksimālo distanci.

Pirmais akmens tiks nomērīts un izņemts no spēles pirms otrā akmeņa izspēles. Katram akmenim piefiksētie attālumi tiks saskaitīti kopā, lai noteiktu komandas kopējo LSD rezultātu attiecīgajā spēlē. Komandai, kurai ir mazāks kopējais LSD rezultāts, tiks piešķirtas izvēles iespējas izspēlēt pirmo vai otro akmeni attiecīgās spēles pirmajā endā. Ja abām komandām ir vienādi kopējie LSD rezultāti, tiek salīdzināti individuālie LSD akmeņi, un labākajam nevienādam LSD rezultātam tiek piešķirtas izvēles tiesības padot pirmo vai otro akmeni pirmajā endā. Ja abām komandām ir pilnīgi vienādi individuālo LSD akmeņu attālumi, izvēles tiesības tiks noteiktas, metot monētu.

- (c) LSD attālumi tiks nomērīti un piefiksēti šādi:
- (i) Visi atsevišķie mērījumi tiek veikti no mērķa līdz akmens tuvākajai daļai, bet LSD attālumi tiks uzrādīti centimetros kā attālums no mērķa līdz akmens vidum.
 - (ii) Oficiālais rādiuss WCF čempionātu sacensībās tiek pieņemts kā 142 mm.
 - (iii) Pie ikviena nomērītā rezultāta ir jāpieskaita 142 mm rādiuss. Tas nozīmē, ka attālums tiem akmeņiem, kas neatrodas mājā, ir $1.854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1.996 \text{ m}$.
 - (iv) Akmeņi, kas nosedz mērķi, tiks nomērīti no divām vietām (bedrītēm) pie 4 pēdu apļa malas. Šīs divas vietas veido 90 grādu leņķi ar vidus bedrīti un atrodas 610 mm (2 pēdu) attālumā no vidus bedrītes.
- (d) LSD akmeņu skaits un katram spēlētājam piešķirto izspēļu skaits, kas tiek veiktas pulksteņa rādītāja virzienā un pretēji pulksteņa rādītāja virzienam, tiks noteiktas katrās sacensībās atkarībā no spēļu skaita apļa turnīrā. Balstoties uz sākotnējo komandas sastāva veidlapu, četriem spēlētājiem (2 Jaukto pāru kērlingā) ir jāizpilda minimālais LSD izspēļu skaits. Ja tiek konstatēts pārkāpums, neizpildot minimālās prasības, attiecīgais(-ie) LSD tiks fiksēti kā 1.996 m.
- (i) Rezervista izspēlētos LSD akmeņus spēlēs, kuras tiek ņemtas vērā DSC aprēķinā, var saskaitīt kopā ar tikai vienu citu spēlētāju tā, lai šis spēlētājs būtu izpildījis minimālo nepieciešamo LSD akmeņu skaitu.
 - (ii) Ja komanda aizvada visu sacensību laiku 3 spēlētāju sastāvā, iztrūkstošā spēlētāja LSD metienu nosacījumi tiek sadalīti taisnīgi starp pārējiem spēlētājiem.

(iii) Ja komanda sāk sacensības pilnā sastāvā, bet tad kāda iemesla dēļ spēlētājs nevar izpildīt minimālos LSD metienu nosacījumus, maksimālais **1.996 m** rādījums tiks ierakstīts par katru komandas iztrūkstošo LSD metienu.

Vērā ņemtās apļa turnīra spēles	Vērā ņemtais LSD akmeņu skaits	Minimums, kas jāizpilda katram spēlētājam
4	8	2 akmeņi, 1 pulksteņa rādītāja virzienā + 1 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
5	10	2 akmeņi, 1 pulksteņa rādītāja virzienā + 1 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
6	12	2 akmeņi, 1 pulksteņa rādītāja virzienā + 1 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
7	14	3 akmeņi, vismaz 1 pulksteņa rādītāja virzienā + vismaz 1 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
8	16	3 akmeņi, vismaz 1 pulksteņa rādītāja virzienā + vismaz 1 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
9	18	4 akmeņi, 2 pulksteņa rādītāja virzienā + 2 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
10	20	4 akmeņi, 2 pulksteņa rādītāja virzienā + 2 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
11	22	4 akmeņi, 2 pulksteņa rādītāja virzienā + 2 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam
12	24	5 akmeņi, 2 pulksteņa rādītāja virzienā + 2 pretēji pulksteņa rādītāja virzienam

- (e) Jaukto pāru kērlinga **un jaukto pāru ratiņkērlinga** sacensībās katrs spēlētājs veic vienādu skaitu LSD izspēļu pulksteņa rādītāja virzienā un pretēji pulksteņa rādītāja virzienam. Ja spēļu skaits ir nepāra, starp spēlētājiem var būt viena griezienu atšķirība.
- (f) Ja WCF rīkotajās sacensībās tiek izmantota apla turnīra kārtība (viena grupa), kurā katra no startējošajām komandām aizvada spēles ar visām pārējām komandām, akmens krāsu un pirmo akmeni, kas tiek izspēlēts pirmajā endā pēc apla turnīra spēlēm, nosaka šādi:
- (i) Komandai, kurai ir labākais uzvaras-zaudējumu rezultāts, tiek piešķirtas tiesības izvēlēties akmeņu krāsu un iespēju izspēlēt pirmo vai otro akmeni pirmajā endā.
 - (ii) Ja komandām ir vienādi uzvaras-zaudējumu rezultāti, attiecīgās apla turnīra spēles uzvarētājam tiek piešķirtas tiesības izvēlēties akmeņu krāsu vai izspēlēt pirmo vai otro akmeni pirmajā endā.
- (g) WCF rīkotajās sacensībās, komandām spēlējot apla turnīru atsevišķās grupās, ja izslēgšanas spēlē(-ēs) komandas ir no vienas grupas, tiek piemērots C8 (f) punkts, un, ja komandas ir no dažādām grupām, komandai, kurai ir mazākais DSC, tiek piešķirtas tiesības izvēlēties pirmo vai otro iesildīšanos vai akmens roktura krāsu. Pēc tam, balstoties uz parasto LSD kārtību (bez minimālo prasību piemērošanas), tiks noteikts, kurai komandai tiek piešķirtas izvēles tiesības izspēlēt pirmo vai otro akmeni pirmajā endā.
- (h) WCF rīkotajās sacensībās, kad komandas spēlē divās grupās un 6 komandas kvalificējas izslēgšanas sacensībām (3 no katras grupas), izslēgšanas spēlei(-ēm) iespēja izvēlēties akmens roktura krāsu un pirmo vai otro akmeni izspēli pirmajā endā tiek noteikta šādi:

- (i) Kad jebkuras grupas pirmā ranžētā komanda sacenšas ar otro vai trešo ranžēto komandu, pirmajai ranžētajai komandai ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu un un pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā. Ja pirmā ranžētā komanda sacenšas ar pirmo ranžēto komandu, tad komandai, kurai ir mazāks DSC rādītājs, ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu. Ierastās LSD procedūras (bez minimālajiem nosacījumiem) noteiks, kurai komandai ir iespēja izvēlēties pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.
 - (ii) Ja otrā ranžētā komanda sacenšas ar trešo ranžēto komandu izslēgšanas spēlē, otrajai ranžētajai komandai ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu un un pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā. Ja otrā ranžētā komanda sacenšas ar otro ranžēto komandu, tad komandai, kurai ir mazāks DSC rādītājs, ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu. Ierastās LSD procedūras (bez minimālajiem nosacījumiem) noteiks, kurai komandai ir iespēja izvēlēties pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.
 - (iii) Ja trešā ranžētā komanda sacenšas ar trešo ranžēto komandu, tad komandai, kurai ir mazāks DSC rādītājs, ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu. Ierastās LSD procedūras (bez minimālajiem nosacījumiem) noteiks, kurai komandai ir iespēja izvēlēties pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.
- (i) Kad WCF sacensībās grupā tiek aizvadītas divu aplu spēles, akmens rokturu krāsa un pirmā akmens izspēle pirmajā endā pēc apla turnīra spēlēm tiek noteikta šādi:
- (i) Komanda, kurai ir labāka uzvaru/zaudējumu attiecība, ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu un un pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.
 - (ii) Ja divām komandām ir vienāda uzvaru/zaudējumu attiecība un viena komanda ir uzvarējusi abas apla turnīra spēles starp šīm komandām, šai komandai ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu un un pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.

- (iii) Ja divām komandām ir vienāda uzvaru/zaudējumu attiecība, bet katra komanda ir uzvarējusi vienu no apla turnīra spēlēm starp tām, tad komandai, kurai ir mazāks DSC rādītājs, ir iespēja izvēlēties akmens rokturu krāsu vai pirmo vai otro akmens izspēli pirmajā endā.

C9. KOMANDAS REITINGA NOTEIKŠANA / METIENA PRECIZITĀTES IZAICINĀJUMS

- (a) **Pasākuma Sacensību** apla turnīra laikā komandas, kurām ir vienāds uzvaru-zaudējumu skaits, tiek **ranžētas vienādi un** uzskaitītas alfabētiski, vadoties pēc tām piešķirtā trīsburtu koda, **un ieņem vienādu reitinga pozīciju. Komandas, kas vēl nav spēlējušas, tiek sarindotas bez ranga, kārtojot pēc to trīsburtu koda.**
- (b) Lai noteiktu komandas reitinga pozīciju apla turnīra noslēgumā, tiek izmantoti šādi kritēriji (norādītajā secībā):
- (i) Komandas reitinga pozīcijas tiek noteiktas pēc to uzvaru/zaudējumu skaita;
- (ii) Ja divām komandām ir vienāds rezultāts, augstāka reitinga pozīcija tiek piešķirta komandai, kura uzvarēja savstarpējā apla turnīra spēlē;
- (iii) Ja trim vai vairāk komandām ir vienāds rezultāts, reitings tiek noteikts pēc to spēļu rezultātiem, kas tika izspēlēti šo komandu, kurām ir vienāds rezultāts, starpā (ja šīs procedūras rezultātā reitinga rezultātu ir iespējams noteikt dažām komandām, bet ne visām, tad reitingu nosaka pēc atlikušo komandu, kurām joprojām ir vienāds rezultāts, spēļu rezultātiem);

- (iv) Visām atlikušajām komandām, kurām reitinga pozīciju nav iespējams noteikt saskaņā ar (i) vai (ii), vai (iii) metodi, reitinga pozīciju nosaka ar Metiena precizitātes izaicinājumu (DSC), kas ir aprakstīts (e) punktā.

DSC ir visu atsevišķo Pēdējā akmens izspēle akmeņu, kuras komanda ir izspēlējusi apļa turnīra ietvaros, vidējais attālums.

Ja ir vairāk kā viena grupa un šīs grupas ir dažāda lieluma, lai nodrošinātu, ka DSC tiek aprēķināts tādā pašā veidā, tikai LSD metieni no pirmajām 'vienāda skaita' spēlēm tiks izmantoti. Balstoties uz Pamata komandas pieteikuma formu (*Original Team Line-up form*), četriem spēlētājiem (2 jauktajiem pāriem) ir jāizpilda minimālais LSD metienu skaits spēlēs, kas tiek ņemti vērā DSC aprēķinā.

Ja tiek ņemti vērā kopumā 11 vai mazāk atsevišķie akmeņi, aprēķinot vidējo attālumu, tiek automātiski izslēgts viens vissliktākais rezultāts. Ja tiek ņemti vērā vairāk nekā 11 atsevišķie akmeņi, aprēķinot vidējo attālumu, tiks izslēgti divi vissliktākie rezultāti.

Komandai, kurai ir mazākais DSC rādītājs, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija. Ja DSC rādītāji ir vienādi, tad komandai, kurai ir labākais nevienāda ieskaitāmais DSC, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija. Ja visi ieskaitāmie DSC ir vienādi, komandai, kura ieņem augstāku pozīciju oficiālajā WCF Pasaules reitingā, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija.

- (v) Ja komandas sacensības dažādās grupās un nekvalificējas izslēgšanas spēlēm, galīgo reitingu nosaka, salīdzinot visu grupu komandas, kurām ir vienādas ieņemtās vietas, DSC rādītājus, piešķirot augstāko reitinga pozīciju tai komandai, kurai ir labākais DSC rādītājs.

- (vi) Pasākumos, kuros komanda tiek izslēgta no sacensībām vienas zaudētas spēles gadījumā, šīs pašas sesijas laikā izslēgtās komandas tiek uzskaitītas alfabētiski, vadoties pēc tām piešķirtā trīsburtu koda, un ieņem vienādu reitinga pozīciju.

Pasākumos, kuros ir viena grupa apļa turnīrā, un 6 komandas kvalificējas izslēgšanas spēlēm, divi kvalifikācijas spēļu zaudētāji tiks ranžēti šādi: komanda, kas pēc apļa turnīra ir ranžēta augstāk, tiks ranžēta kā piektā, otra komanda tiks ranžēta kā sestā.

Pasākumos, kuros ir vairāk nekā viena grupa apļa turnīrā, un 6 komandas kvalificējas izslēgšanas spēlēm, divi kvalifikācijas spēļu zaudētāji tiks ranžēti šādi: ja abas komandas ir no vienas grupas, tad komanda, kas pēc apļa turnīra ir ranžēta augstāk, tiks ranžēta kā piektā, otra komanda tiks ranžēta kā sestā; ja divas komandas ir no dažādām grupām, tās aizvadīs vienu spēli, kuras uzvarētāja tiks ranžēta kā piektā, zaudētāja tiks ranžēta kā sestā.

(c) Ja komandām ir vienāds rezultāts attiecībā uz izslēgšanas pozīciju, komanda(s) var tikt izslēgta(s), neaizvadot papildspēli.

(d) Ja komandām ir vienāds rezultāts attiecībā uz izaicinājuma pozīciju, komanda(s) var izvairīties no izaicinājuma pozīcijas, neuzvarot papildspēlē, jo pārspēles netiks aizvadītas.

(e) Ja komandām ir vienāds rezultāts attiecībā uz izslēgšanas pozīciju, komanda(s) var izvairīties vai arī tikt ierindota izslēgšanas pozīcijā, nespēlējot papildspēli, jo pārspēles netiks aizvadītas.

(f) Šādi kritēriji tiks izmantoti, lai sarindotu komandas pasākuma noslēgumā:

(i) Pasākumos bez izslēgšanas spēlēm noslēguma kopvērtējums tiek noteikts kā ir aprakstīts (b) punktā un, ja nepieciešams, kā c(v) punktā.

(ii) Pasākumos ar izslēgšanas spēlēm noslēguma kopvērtējums tiek noteikts, izmantojot izslēgšanas spēļu sistēmu, un kā ir noteikts c(iii), (iv) un (v) punktā.

(iii) Pasākumos bez Olimpiskajiem un Paralimpiskajiem kvalifikācijas punktiem, kur viens zaudējums izslēdz komandu no pasākuma, komandas, kas tiek izslēgtas vienā sesijā, tiek ranžētas vienādi un sarindotas alfabētiskā secībā pēc to trīsburtu koda.

(iv) Pasākumos ar Olimpiskajiem un Paralimpiskajiem kvalifikācijas punktiem, kur viens zaudējums izslēdz komandu no pasākuma, komandas, kas tiek izslēgtas vienā sesijā, tiek ranžētas šādi:

- Ja visas komandas ir no vienas grupas, komandas tiks sarindotas tādā pašā individuālā kārtībā kā pēc pamatturnīra.

- Ja komandas ir no dažādām grupām, komandas aizvada vienu vai vairākas spēles par noslēguma vietu, atkarībā no iesaistīto komandu skaita, lai noteiktu noslēguma kopvērtējumu.

- Gadījumā, ja sesija tiek aizvadīta par izslēgšanu no pasākuma, tālāk spēles par noslēguma vietu netiek aizvadītas un komandu noslēguma kopvērtējums tiek noteikts kā noteikts (v) punktā.

(v) Kad komandas sacenšas dažādās grupās un nekvalificējas izslēgšanas spēlēm, noslēguma kopvērtējums tiek noteikts, salīdzinot DSC rādītāju komandām visās grupās ar to pašu ieņemto vietu, ar labāko DSC rādītāju ieņemot augstāku vietu.

(g) Ja viena vai vairākas komandas nevar sākt, pabeigt vai tiek izslēgtas no pasākuma sacensībām, tam ir šādas sekas:

(i) Komanda neuzsāk (DNS):

- Ja kārta tiek pārstrādāta, komanda vairs netiek uzrādīta.
- Ja kārtu nav iespējams pārstrādāt, komanda tiek uzskaitīta ranžēta kā pēdējā ar komentāru 'DNS'. Ja ir vairāk nekā viena komanda, kas nav uzsākusi, komandas tiks uzskaitītas alfabētiski pēc to trīsburtu koda.

(ii) Ja komanda nepabeidz sacensības (DNF):

- Apļa turnīra laikā, ja komanda nepabeidz visas ieplānotās spēles, visas izspēlētās spēles tiek ieskaitītas, turpmākās spēles ir zaudētas un komanda tiek ranžēta atbilstoši šo noteikumu C9 punktam.
- Apļa turnīra noslēgumā visas izspēlētās spēles tiek ieskaitītas. Ja komanda ir kvalificējusies izslēgšanas spēļu sākumam, komanda ieņem augstāko iespējamo vietu ārpus izslēgšanas spēlēm un visas pārējās komandas, kas ir virs šīs pozīcijas, tiek paceltas uz augšu, lai aizpildītu plaisu(s). Šai pārkalibrēšanai ir jānotiek vismaz 2 stundas pirms spēļu grafikā paredzētās izslēgšanas spēles laika. Ja tas nav iespējams, viņu nākamajiem pretiniekiem spēlē tiek piešķirta uzvara.

- Izslēgšanas spēļu laikā, komanda zaudē spēli(es) un atbilstoši tiek ranžēta.
- (iii) Komanda tiek izslēgta no sacensībām, **diskvalificēta (DSQ) vai izslēgta par nesportisku uzvedību (DQB)**:
- Apla turnīra laikā visi DSQ vai DQB diskvalificētās komandas rezultāti tiek anulēti, komanda tiek **uzskaitīta ranžēta** kā pēdējā ar komentāru 'DSQ' vai 'DQB'.
 - Apla turnīra noslēgumā visi DSQ vai DQB diskvalificētās komandas rezultāti tiek anulēti. Komanda tiek **uzskaitīta ranžēta** kā pēdējā ar komentāru 'DSQ' vai 'DQB'.
 - Izslēgšanas spēļu laikā komanda zaudē spēli un tiek **uzskaitīta ranžēta** kā pēdējā ar komentāru 'DSQ' vai 'DQB'. Noslēguma rezultāts viņu pēdējā spēlē tiek nomainīts uz W/L.
 - Pēc sacensībām komanda tiek **uzskaitīta ranžēta** kā pēdējā ar komentāru 'DSQ' vai 'DQB'. Noslēguma rezultāts viņu pēdējā spēlē tiek nomainīts uz W/L.
 - Ja vairāk nekā viena komanda tiek diskvalificēta, komandas tiek uzskaitītas kā pēdējās pēc to trīsburta koda.
- (iv) Ja ir vairāk nekā viena komanda, kas uzskaitīta pēc (i), (ii) vai (iii) punkta, komandas tiks uzskaitītas šādā kārtībā: DNS, DSQ, DQB.
- (v) Komandām, kas ir DNF, tiek piešķirti pasaules reitinga vai kvalifikācijas punkti, ņemot vērā viņu vietu noslēguma kopvērtējumā. Komandas, kas ir DNS, DSQ, DQB, punktus nesaņem.

~~Komanda(s) ar DQB diskvalifikāciju tiek uzskaitītas pašās beigās virs DSQ diskvalifikācijām un vēl augstāk pirms komandas(-ām) ar DNS diskvalifikāciju.~~

~~Komandām, kas nepabeidz sacensības (DNF), tiek piešķirti punkti atbilstoši pasākuma noslēguma ieņemtajai vietai. Komandas, kas ir tikušas diskvalificētas (DSQ) vai ir tikušas diskvalificētas par nesportisku rīcību (DQB), nesaņem pasaules reitinga vai kvalifikācijas ieskaites punktus.~~

- (h) Pēdējā metiena izaicinājums (DSC) ir vidējā distance visiem individuālajiem Pēdējā akmens izspēles akmeņiem, kurus komanda izspēlējusi pamatturnīrā, neņemot vērā sliktāko(s) rezultātu(s) kā aprakstīts (ii) un (iii) punktā zemāk.
- (i) Komanda, kurai ir mazāks DSC rādītājs, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija. Ja DSC rādītāji ir vienādi, tad komandai, kurai ir labāks nevienāda ieskaitāmais LSD rādītājs, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija. Gadījumā, ja visi ieskaitāmie LSD rādītāji ir vienādi, dalībvalsts, kura ieņem augstāku vietu oficiālajā WCF pasaules rangā, tiek piešķirta augstāka reitinga pozīcija.
- (ii) Ja tiek ņemti vērā kopumā 11 vai mazāk atsevišķie akmeņi, aprēķinot vidējo attālumu, tiek automātiski izslēgts viens vissliktākais rezultāts. Ja tiek ņemti vērā vairāk nekā 11 atsevišķie akmeņi, aprēķinot vidējo attālumu, tiek izslēgti divi vissliktākie rezultāti.
- (iii) Ja ir vairāk nekā viena grupa un šīs grupas ir dažādu izmēru, lai nodrošinātu, ka DSC tiek aprēķināts tādā pašā veidā, tikai LSD rādītāji no pirmajām 'vienāda skaita' spēlēm tiek izmantoti. Balstoties uz Pamata pieteikuma formu, četriem spēlētājiem (2 jauktajos pāros) ir jāizpilda minimālais LSD skaits pirmajās 'vienāda skaita' spēlēs.

C10. TIESNEŠI

- (a) WCF katrām WCF sacensībām norīko Galveno tiesnesi un Galvenā Tiesneša vietnieku(s). Šīs amatpersonām jāpārstāv abi dzimumi, gan vīriešus, gan sievietes. Amatpersonas apstiprina to attiecīgās asociācijas/federācijas.
- (b) Tiesnesis izšķir jebkuru strīdus jautājumu komandu starpā neatkarīgi no tā, vai noteikumi attiecas uz šo jautājumu.
- (c) Tiesnesis var iejaukties jebkurā brīdī spēles laikā un dot norādījumus par akmeņu novietojumu, spēlētāju rīcību un noteikumu ievērošanu.

- (d) Galvenais tiesnesis, ja viņam ir tādas pilnvaras, var iejaukties jebkurā brīdī jebkuras spēles laikā un dot tādus norādījumus par spēles gaitu, kādus uzskata par nepieciešamiem.
- (e) Tiesnesis var aizturēt spēli jebkāda iemesla dēļ un noteikt aizturējuma ilgumu.
- (f) Tiesnesis izlemj visus jautājumus, kas attiecas uz noteikumiem. Gadījumā, ja tiesneša lēmums tiek pārsūdzēts, Galvenā tiesneša lēmums tiek uzskatīts par galīgu.
- (g) Galvenais tiesnesis var izslēgt spēlētāju, treneri vai komandas amatpersonu no spēles, ja tiek konstatēta neatbilstoša uzvedība vai valoda. Izslēgtajai personai ir jāatstāj sacensību laukums, un tā nedrīkst turpmāk piedalīties šajā spēlē. Ja spēlētājs tiek izslēgts no spēles, šo spēlētāju attiecīgajā spēlē nedrīkst aizstāt ar rezervistu.
- (h) Galvenais tiesnesis var sniegt ieteikumus pilnvarotajai kērlinga organizācijai par jebkura spēlētāja, trenera vai komandas amatpersonas diskvalifikāciju vai atcelšanu no pašreizējām vai turpmākajām sacensībām.

TERMINU VĀRDNĪCA

Akmens <i>Rock</i> <i>Stone</i>	Kērlinga akmens ir izgatavots no granīta, un kērlinga spēles ietvaros to izspēlē spēlētāji.
Apkārt-gājiens <i>Come Around</i>	Metiens, kad akmens nostājas aiz cita akmens.
Apļi <i>Circles</i> <i>Rings</i>	Skatīt definīciju: Māja.
Apļa turnīrs <i>Round Robin</i>	Sacensības, kurās katra komanda izspēlē spēli ar visām citām komandām savā grupā.
Aritmētiski izslēgta <i>Arithmetically</i> <i>Eliminated</i>	Komandas statuss, ja kopējais atlikušais izspēlējamo un/vai spēlē palikušo akmeņu skaits ir mazāks nekā skaits, kas nepieciešams, lai iegūtu neizšķirtu rezultātu vai uzvarētu.
Ārējs spēks <i>External Force</i>	Notikums, kuru nav izraisījusi neviena no komandām.
Ārpus-spēles pozīcija <i>Out-of-play Position</i>	Novietojums akmenim, kurš neatrodas spēlē (piemēram, ja akmens ir pieskāries sānu līnijai vai šķērsojis aizmugurējo līniju).
Baiters <i>Biter</i>	Akmens, kas ir tik tikko pieskāries mājas ārējā apļa ārējai malai.
Beršana <i>Sweeping</i>	Slotas vai birstes kustināšana uz priekšu un atpakaļ kustībā esošā akmens trajektorijas priekšā ar mērķi attīrīt vai nopulēt ledus virsmu.
Beršanas rīks <i>Sweeping device</i>	Ierīce, kuru spēlētāji izmanto, lai slaucītu/tīrītu ledu.
Birste (Slota) <i>Brush (Broom)</i>	Skatīt definīciju: Beršanas rīks.
Bonspīls <i>Bonspiel</i>	Kērlinga sacensības vai turnīrs.
Brīvā sarga zona (FGZ) <i>Free Guard Zone</i>	Zona laukuma tālajā galā, kas atrodas starp hoglīniju un mērķa līniju, bet neietver sevī māju.
Ceturtais spēlētājs <i>Fourth Player</i>	Ceturtais komandas spēlētājs, kas izspēlē divus akmeņus katrā endā.
Dubultais teiks <i>Double Take-out</i>	Akmens, kas izstumj no spēles divus pretinieku akmeņus.
Ekipējums <i>Equipment</i>	Jebkas, ko nēsā vai lieto spēlētājs.
Elektroniskā hoglīnijas	Iekārta, kas norāda, vai spēlētājs ir atlaidis akmeni, pirms akmens ir

iekārta <i>Electronic Hog Line Device</i>	sasniedzis hogliņiju izspēles galā.
Ends <i>End</i>	Kērlinga spēles daļa, kas tiek pabeigta, kad katra komanda ir izmetusi astoņus akmeņus un/vai rezultāts ir noteikts.
Gala līnija <i>Back Line</i>	Līnija mājas aizmugurē, kas stiepjas pāri visam laukuma platumam, paralēli mērķa līnijai un atrodas 1.829 m (6 pēdas) no katras mērķa līnijas.
Gruži <i>Debris</i>	Jebkura matērija, ieskaitot sarmu, sniegu vai materiālu, kas nāk no slotas, kurpēm vai apģērba.
Haks <i>Hack</i>	Pēdas balsts katrā ledus joslas galā, ko spēlētāji (izņemot spēlētājus ratiņkrēslos) izmanto, lai uzsāktu kērlinga akmens izspēli.
Haka līnija <i>Hack Line</i>	Neliela, 457 mm (1 pēda 6 collas) gara līnija, kas stiepjas paralēli mērķa līnijai katrā viduslīnijas malā.
Haka spēks <i>Hack Weight</i>	Spēks, kāds nepieciešams, lai izspēlētais akmens sasniegtu haku tālajā galā.
Hogliņija <i>Hog Line</i>	Līnija, kas stiepjas pāri laukuma platumam, paralēli mērķa līnijai un atrodas 6.401 m (21 pēdu) no katras mērķa līnijas.
Hogliņijas pārkāpums <i>Hog Line Violation</i>	Akmens tiek izņemts no spēles attiecīgajā endā, jo tas netika atlaists, pirms bija sasniedzis hogliņiju izspēles galā.
Iegrieziens (IN) <i>In-turn</i>	Rotācijas kustība, ar kādu labrocis kērlingists iegriež akmens rokturi, kā rezultātā akmens griežas pulksteņa rādītāja virzienā. Kreiļiem šī ir rotācijas kustība pretēji pulksteņrādītāja virzienam.
Iekustināts akmens <i>Stone Set in Motion</i>	Stāvošs akmens, pa kuru uzsit cits akmens, liekot tam kustēties.
Izgrieziens (OUT) <i>Out-turn</i>	Rotācijas kustība, ar kādu labrocis kērlingists iegriež akmens rokturi, kā rezultātā akmens griežas pretēji pulksteņa rādītāja virzienam. Kreiļiem šī ir rotācijas kustība pulksteņrādītāja virzienā.
Izslēgšana <i>Forfeit</i>	Ja komanda nevar ierasties uz startu vai turpināt spēli, otra komanda uzvar šajā spēlē. Galīgo spēles rezultātu fiksē kā W-L.
Izspēle <i>Delivery</i>	Kustība, ko spēlētājs veic, izstumjot kērlinga akmeni.
Izspēles gals <i>Delivery End</i>	Laukuma gals, no kura akmeņi tiek izspēlēti.
Izspēles nūja <i>Delivery Stick</i>	Ierīce, kas piestiprinās pie akmens roktura un darbojas kā rokas/plaukstašs pagarinājums izspēles procesā.
Izspēles procesā <i>In the Process of Delivery</i>	Spēles daļa, kas sākas, kad izspēlējošais spēlētājs atrodas starta pozīcijā uz izspēli, un noslēdzas, kad akmens tiek atlaists.
Izspēlējošā komanda	Komanda, kas attiecīgajā brīdī kontrolē spēles laukumu un kurai

<i>Delivering Team</i>	paredzēts izspēlēt nākamo akmeni.
Īss metiens <i>Hogged Stone</i>	Akmens tiek izņemts no spēles attiecīgajā endā, ja pēc izspēles tas neapstājas pilnībā aiz hogliņijas iekšējās malas tālajā galā.
Izkustināts akmens <i>Displaced Stone</i>	Stāvošs akmens, kas ir izkustināts uz jaunu vietu.
Kērļs (loks) <i>Curl</i>	Liektā trajektorija, pa kuru akmens pārvietojas lejup pa ledus laukumu.
Komanda <i>Team</i>	Četri spēlētāji, kas spēlē kopā. Komandā var iekļaut arī piekto spēlētāju (kā rezervistu) un treneri. Jauktajās dubultajās komandās spēlē viens vīrietis un viena sievietē, un tajās var iekļaut arī treneri.
Komandas pārtraukums <i>Team Time-out</i>	60 sekunžu komandas un trenera sanāksme uz ledus.
Krītošs ledus <i>Swing Ice</i>	Ledus vai akmeņu stāvoklis, kas liek akmeņiem veikt pārmērīgi lielu lokveida trajektoriju.
Kustīgs akmens <i>Moving Stone</i>	Akmens kustībā, ko izraisījusi izspēle vai sadursšanās ar citu akmeni.
Laukums <i>Sheet</i>	Attiecīgā ledus virsma, uz kuras tiek izspēlēta kērlinga spēle.
Ledus virsma <i>Ice Surface</i>	Viss ledus laukums, kas iekļaujas kērlinga ledus laukuma perimetra robežās.
Likšana <i>Draw</i>	Akmens, kas apstājas mājas iekšpusē vai tās priekšā.
Likšanas spēks <i>Draw Weight</i>	Metiena ātrums, kāds nepieciešams, lai izspēlētais akmens sasniegtu māju tālajā galā.
Māja <i>House</i>	Zona centrēto aplu ietvaros, kas atrodas katrā laukuma galā.
Mājas beigas <i>Back of the House</i>	Zona mājā, kas atrodas starp mērķa līniju un beigu līniju.
Mājas beigu spēks <i>Back House Weight</i>	Ātrums, ar kādu akmens tiek izspēlēts tā, lai tas nonāktu tikai līdz mājas aizmugurei.
Mājas priekša <i>Top of the House</i>	Zona mājā, kas atrodas starp hogliņiju un mērķa līniju.
Mājas priekšas spēks <i>Front House Weight</i>	Ātrums, ar kādu akmens tiek izspēlēts tā, lai tas nonāktu līdz mājas priekšpusei spēles galā.
Metiena precizitātes izaicinājums (DSC) <i>Draw Shot Challenge</i>	Aprēķins, kas tiek veikts, no vidējā Pēdējās akmeņa izspēles (LSD) rādītāja izslēdzot vissliktāko LSD, un ko izmanto, ja nepieciešams, lai palīdzētu noteikt reitingu pēc apla turnīra.
Mērinstruments	Ierīce, kas nosaka, kurš akmens ir tuvāk mājas centram (mērķim),

<i>Measuring Device</i>	vai arī - vai akmens atrodas mājā.
Mērķis <i>Tee</i>	Punkts precīzi mājas vidū.
Mērķa līnija <i>Tee Line</i>	Līnija, kas stiepjas pāri laukuma platumam cauri mājas vidum paralēli hoglīnijai un beigu līnijai.
Novietotie akmeņi <i>Positioned Stones</i>	Jaukto pāru spēlēs divi akmeņi tiek novietoti tiem speciāli paredzētajās pozīcijās pirms katra enda sākuma.
Otrais spēlētājs <i>Second Player</i>	Otrais komandas ķerlingists, kas izspēlē divus akmeņus katrā endā.
Papildu ends <i>Extra End</i>	Vēl viens ends, kas tiek izspēlēts, lai pēc pamata spēles noslēguma izšķirtu neizšķirtu rezultātu.
Pārspēle <i>Tie-breaker</i>	Spēle, kas tiek izspēlēta, lai izšķirtu neizšķirtu rezultātu apla turnīra noslēgumā.
Pebls <i>Pebble</i>	Ūdens pilieni, kas tiek uzpilināti uz ledus laukuma pirms spēles sākuma. Šie pilieni sasilst, kā rezultātā samazina berzi starp ledu un akmeņiem.
Pēdējā akmens izspēle (LSD) <i>Last Stone Draw</i>	Izcīņa, kas tiek veikta, noslēdzot komandas pirmsspēles iesildīšanos, kurā katras komandas dažādi spēlētāji izspēlē divus akmeņus - pirmo akmeni iegriežot pulksteņa rādītāja virzienā un otro akmeni iegriežot pretēji pulksteņa rādītāja virzienam virzienā uz mērķi mājas galā. Rezultātā iegūtie attālumi tiek nomērīti un izmantoti, lai noteiktu, kurai komandai tiek piešķirtas tiesības izspēlēt pirmo vai otro akmeni pirmajā endā.
Pieklājības līnija <i>Courtesy Line</i>	Līnija, kas norāda, kur tās komandas, kas attiecīgajā brīdī neveic izspēli, slaucītāji drīkst stāvēt tā, lai tiesnesis varētu redzēt hoglīniju un nepieļautu izspēli veicošā spēlētāja traucēšanu.
Piesaldēšana <i>Freeze</i>	Metiena veids, kad akmens apstājas tieši priekšā klāt citam akmenim.
Pirmais spēlētājs <i>First Player</i> <i>Lead</i>	Pirmais komandas ķerlingists, kas izspēlē divus akmeņus katrā endā.
Pīls <i>Peel</i>	Metiens ar mērķi noņemt sargu.
Poga <i>Button</i>	Mazs aplis mājas vidū.
Ports <i>Port</i>	Atvērums vai plaša starp akmeņiem.
Punkts <i>Point</i>	Enda noslēgumā viens punkts tiek piešķirts komandai par katru no tās akmeņiem, kas atrodas mājā vai pieskaras tai un ir tuvāk mērķim nekā jebkurš cits pretinieka akmens.
Punktu devējs	Jebkurš akmens, kas atrodas vai pieskaras mājai, un tiek uzskatīts

<i>Counter</i>	par potenciālu punktu.
Punktu skaitīšana <i>Scoring</i>	Komandai tiek piešķirts viens punkts par katru no tās akmeņiem, kas atrodas mājā un ir tuvāk mērķim nekā jebkurš cits pretinieka akmens.
Ratiņkrēslu līnijas <i>Wheelchair Lines</i>	Divas līnijas, kas stiepjas no hogliņijas līdz mājas tuvākā apļa ārējai malai. Spēlētāji ratiņkrēslos drīkst sākt savu izspēli, novietojot akmeni starp šīm līnijām.
Rezervists <i>Alternate</i> <i>Spare</i>	Reģistrēts, nespēlējošs komandas biedrs, kurš drīkst aizstāt vienu no sacensību spēlētājiem.
Rezultāts <i>Score</i>	Komandas endā saņemtais punktu skaits.
Ripošana <i>Roll</i>	Kērlinga akmens sāņus vērsta kustība pēc tam, kad tas ir sadūries ar stāvošu akmeni.
Rotācija <i>Rotation</i>	Akmens griešanās virziens (pulksteņa rādītāja virzienā vai pretēji pulksteņa rādītāja virzienam).
Rokturis <i>Handle</i>	Kērlinga akmens daļa, kuru spēlētājs satver, lai veiktu izspēli.
Sacensības <i>Competition</i>	Vairākas komandas aizvada spēles, lai noteiktu uzvarētāju.
Sadalītājs <i>Divider</i>	Materiāls (piemēram, putuplasts vai koks), kas tiek izmantots, lai nodalītu kērlinga ledus laukumus.
Sargs <i>Guard</i>	Akmens, kas tiek novietots tā, lai tas aizsargātu citu akmeni.
Sākotnējā akmens pozīcija <i>Original Position of a Stone</i>	Vieta uz ledus, kur akmens atradās, pirms tika izkustināts.
Sānu līnija <i>Side Line</i>	Līnija, kas atrodas katra ledus laukuma sānos (perimetra malā).
Sišana <i>Hit</i>	Teiks. Akmens izstumšana no spēles zonas, izsitot to ar citu akmeni.
Sišana un ripošana <i>Hit and Roll</i>	Akmens, kas izsit pretinieka akmeni no spēles un tad aizribo uz citu pozīciju spēlē.
Skarts akmens <i>Burned Stone</i>	Akmens kustībā, kuram ir pieskāries spēlētājs vai jebkura spēlētāja ekipējuma daļa.
Skips (kapteinis) <i>Skip</i>	Spēlētājs, kurš vada komandas spēli.
Slaiders (slīdenis) <i>Slider</i>	Slidens materiāls, kas piestiprināts pie slidināmo apavu zoles, lai atvieglotu slīdēšanu pa ledu.

Slotas galva <i>Brush head</i>	Slotas daļa, kas nonāk saskarē ar ledus virsmu beršanas laikā.
Spēks <i>Weight</i>	Spēks/ātrums, ar kādu akmens tiek iekustināts izspēles brīdī.
Spēka spēle <i>Power Play</i>	Jaukto pāru spēlēs, komanda, kurai ir tiesības pieņemt lēmumu par stacionāro akmeņu novietojumu, var vienu reizi spēlē novietot akmeņus noteiktās vietās laukuma malā, tā vietā, lai novietotu noteiktās vietās laukuma centrā.
Spēle <i>Game</i>	Divas komandas aizvada noteiktu endu skaitu, lai noteiktu uzvarētāju.
Spēles gals <i>Playing End</i>	Laukuma gals, uz kuru tiek izspēlēti akmeņi.
Stāvošs akmens <i>Stationary Stone</i>	Spēlē esošs akmens, kas nekustas.
Steidzināšana <i>Hurry</i>	Komanda, kas liek spēlētājiem slaucīt intensīvāk.
Stiprs <i>Heavy</i>	Akmens, kas tiek padots ar lielāku ātrumu nekā nepieciešams.
Stumšana <i>Raise</i>	Metiena veids, ar kuru cits akmens tiek pagrūsts uz priekšu.
Stumšanas teiks <i>Raise Take-out</i>	Izspēlētais akmens saduras ar stāvošu akmeni, kas sāk kustēties un izsīt no spēles trešo akmeni.
Tālais gals <i>Away End</i>	Laukuma gals, uz kuru tiek izspēlēts pirmais akmens.
Tehniskais pārtraukums <i>Technical Time-out</i>	Spēles apturēšana pēc komandas vai tiesneša iniciatīvas, lēmuma pieņemšanas nepieciešamības, traumu vai citu attaisnojošu apstākļu dēļ utt.
Teiks <i>Take-out</i>	Akmens izstumšana no spēles zonas, ko izraisa sitiens ar citu akmeni.
Tiesnesis <i>Umpire</i>	Persona(-as), kas atbild par to, lai spēle noritētu saskaņā ar noteikumiem.
Trešais spēlētājs <i>Third Player</i>	Trešais komandas kērlingists, kas izspēlē divus akmeņus katrā endā.
Tukšais ends <i>Blank End</i>	Ends, kurā neviena no komandām nav guvusi punktus.
Tuvais gals <i>Home End</i>	Laukuma gals, no kura tiek izspēlēts pirmais spēles akmens.
Tuvākais (akmens) <i>Shot (stone or rock)</i>	Jebkurā enda brīdī - akmens, kas atrodas vistuvāk mērķim.
Vairogs / bumperis	Materiāls (piemēram, putuplasts vai koks), kas novietots katra ledus

<i>Back Board / Bumper</i>	laukuma galā (pa perimetru).
Vice-skips (vicekapteinis vai kapteiņa palīgs) <i>Vice-Skip (Mate or Acting Skip)</i>	Spēlētājs, kas vada komandas spēli, kad pienākusi kapteiņa kārta izspēlēt.
Viduslīnija <i>Centre Line</i>	Līnija, kas sadala spēles laukumu pa vidu. Tā savieno mērķa līniju viduspunktus un stiepjas 3.658 m (12 pēdas) aiz katras mērķa līnijas vidus.