



OLYMPIC / PARALYMPIC WINTER SPORT

THE RULES OF CURLING

and

Rules of Competition

2022년 10월



대한컬링연맹
KOREA CURLING
FEDERATION

October 2022

컬링의 정신(THE SPIRIT OF CURLING)

컬링은 기술과 전통의 경기이다. 잘 던져진 샷은 보는 즐거움을 주기도 하지만 컬링 경기의 진정한 정신이 배여 있는 컬링의 유구한 전통을 보는 것도 좋은 것이다.

선수들은 이기기 위해서 경기를 하지만 결코 상대를 알아보지 않는다. 진정한 선수는 상대에게 혼란을 일으키거나 방해하지 않으며, 비열하게 이기기보다는 오히려 지는 것을 택한다.

컬링 선수는 고의로 경기규칙을 어기거나 그 전통을 경시하지 않는다. 만약 선수가 실수로 이러한 행동을 하게 되었다면 제일 먼저 그 위반사항을 알릴 것이다.

컬링 경기의 주목적은 선수들이 서로 자신들의 기술을 겨루는 것이지만, 컬링 정신은 이에 더해 훌륭한 스포츠맨십, 온화한 감정과 존경할 만한 품행을 요구한다.

이러한 컬링의 정신은 경기규칙의 해석과 적용에는 물론, 모든 참가자의 경기장 내외에서의 품행에도 영향을 주어야 한다.

제정절차 (REVIEW PROCESS)

세계컬링연맹의 경기&규정 위원회는 컬링 규칙을 매년 검토한다. 가맹단체들은 5월 15일까지 연맹사무국에 검토사항을 서면으로 제안할 수 있다. 그 제안사항은 WCF 연례회의에서 논의된 후 WCF 연례총회에서 투표하여 결정된다.

WCF 목표선언 (WCF MISSION STATEMENT)

동계올림픽과 패럴림픽의 가장 인기 있는 팀 종목이 되기 위함.

WCF SECRETARIAT

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

Fax: +44 1738 451 641

info@worldcurling.org

www.worldcurling.org

☞ 2022년도 수정된 규정은 밑줄로 표시되어 있음.

목차(Table of Contents)

컬링의 정신(The Spirit of Curling)/제정 절차(Review Process)/WCF의 목표	1
목차(Table of Contents)	2

컬링 규칙 (Rules of Curling)

R1. 시트 (Sheet)	4
R2. 스톤 (Stone)	7
R3. 팀 (Teams)	8
R4. 선수의 위치 (Position of Players)	10
R5. 투구 (Delivery)	11
R6. 프리가드존 (Free Guard Zone)	14
* 노틱규정 (NO-TICK RULE) 포함	
R7. 스위핑 (Sweeping)	15
R8. 움직이는 스톤과의 접촉 (Touched Moving Stones)	16
R9. 정지된 스톤의 이동 (Displaced Stationary Stones)	17
R10. 장비 (Equipment)	20
R11. 스코어링 (Scoring)	21
R12. 경기의 중단 (Interrupted Games)	24
R13. 휠체어 컬링 (Wheelchair Curling)	24
R14. 휠체어 믹스더블 컬링 (Wheelchair Mixed Doubles Curling)	26
R15. 믹스 컬링 (Mixed Curling)	27
R16. 믹스더블 컬링 (Mixed Doubles Curling)	27
R17. 금지 약물 (Prohibited Substances)	32
R18. 부적절한 행위 (Inappropriate Behaviour)	32

경기 규정 (Rules of Competition)

C1. 일반 규정 (General)	33
C2. 참가 팀 (Participating Teams)	34
C3. 유니폼과 장비 (Uniforms / Equipment)	36
C4. 경기 전 연습 (Pre-Game Practice)	39
C5. 경기의 길이 (Length of Games)	40
C6. 경기 시간 (Game Timing)	40
C7. 팀 타임아웃 / 테크니컬 타임아웃 (Team Time-Outs/Technical Time-Outs)	43
C8. 스톤 배정 / 라스트 스톤 드로우 (Stone Assignment / LSD)	44
C9. 팀 순위 부여 절차 / 드로우샷 챌린지 (Team Ranking Procedure/DSC)	49

C10. 심판 (Umpires)	54
대회 - 플레이다운 시스템	55
퀄리피케이션 - 남자 & 여자 세계선수권대회	59
퀄리피케이션 - 세계주니어컬링선수권대회(WJCC)	60
세계시니어(WSCC) & 세계믹스컬링선수권대회(WMxCC)	60
유럽컬링선수권대회(ECC)	60
팬컨티넨탈컬링선수권대회(PCCC)	62
최소 요건	63
적격성	63
플레이오프 시스템	64
복장 규정	69
용어집	70

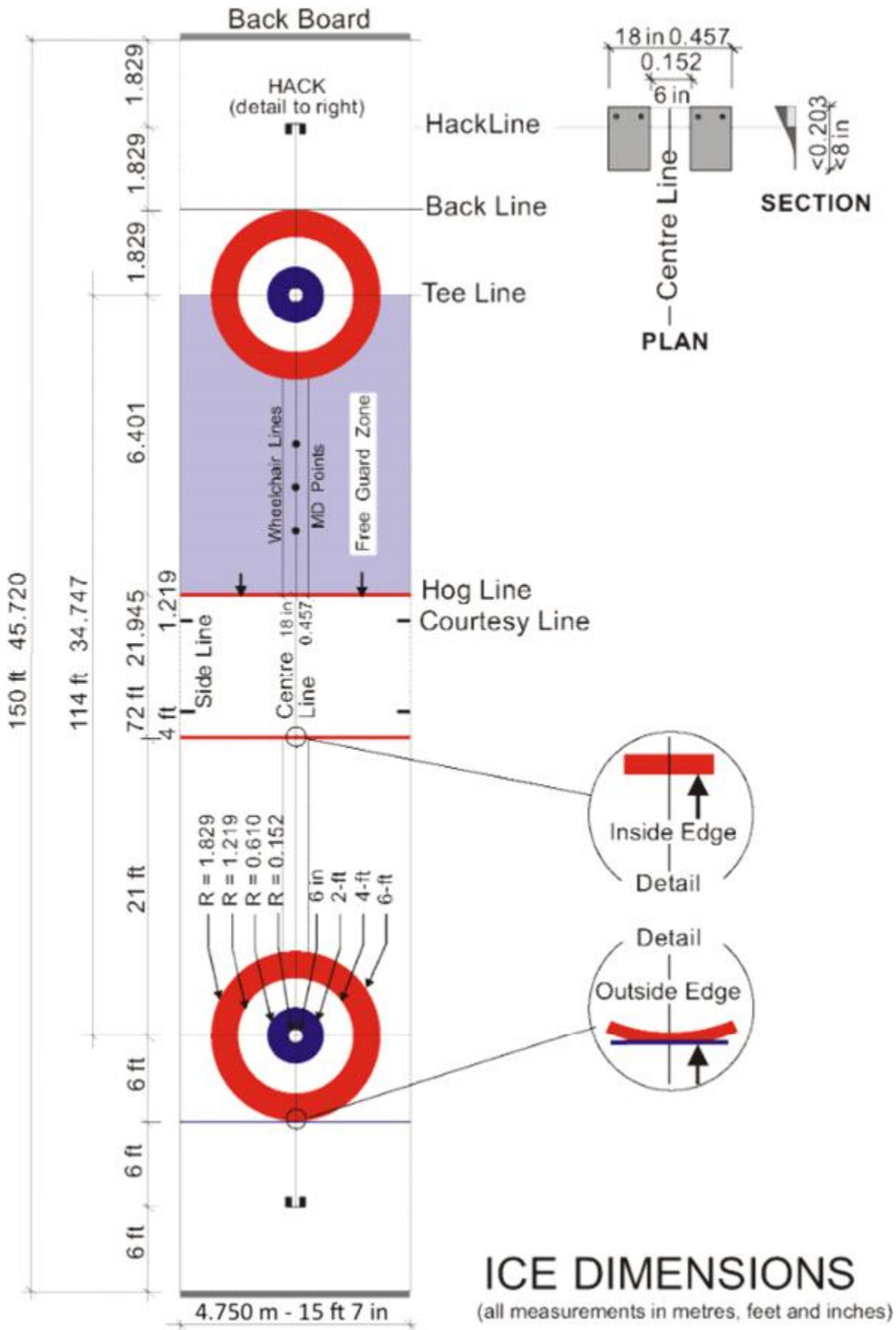
컬링 규칙 (Rules of Curling)

여기에서 명시하는 규칙은 모든 컬링 경기에서 심판의 기준으로 사용된다.

R1. 시트 (Sheet)

- (a) 아이스 시트의 길이는 백보드의 안쪽 가장자리부터 45.720m (150ft.)이며 폭은 사이드라인의 안쪽 가장자리부터 최대 4.75m (15ft. 7in.)이다. 이 공간은 선으로 그려지거나 경계물로 구분되어진다. 만약 이 규격을 적용하기 어려운 시설이라면, 길이 44.501m (146ft.), 폭 4.42m (14ft. 6in.)까지 최소화할 수 있다.
- (a) The length of the ice sheet from the inside edges of the back boards is 45.720 metres (150 feet). The width of the sheet from the inside edges of the side lines is a maximum of 4.750 m. (15 ft. 7 inches). This area is delineated by lines drawn, or by dividers placed on the perimeter. If the size of an existing facility will not permit these measurements, then the length may be reduced to a minimum of 44.501 m. (146 ft.), and the width to a minimum of 4.420 m. (14 ft. 6 in.).
- (b) 시트의 양쪽 끝에는, 양 사이드라인 사이의 열에 명확하게 볼 수 있는 평행한 라인들이 다음과 같이 있다:
 - (i) 티라인(tee line), 최대폭 13mm (1/2in.). 시트의 중심 지점으로부터 17.375m (57ft.) 라인의 중심 지점이 위치한다.
 - (i) the tee line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, placed so that the centre of the line is 17.375 m. (57 ft.) from the middle of the sheet.
 - (ii) 백라인(back line), 최대폭 13mm (1/2in.). 티라인의 중심 지점으로부터 백라인 바깥 가장자리는 1.829m (6ft.)에 위치한다.
 - (ii) the back line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, placed so that the outside edge is 1.829 m. (6 ft.) from the centre of the tee line.
 - (iii) 호그라인(hog line), 폭 102mm (4in.). 티라인의 중심 지점으로부터 호그라인 안쪽 가장자리는 6.401m (21ft.)에 위치한다.
 - (iii) the hog line, 102 mm. (4 in.) in width, placed so that the inside edge is 6.401 m. (21 ft.) from the centre of the tee line.
 - (iv) 센터라인(center line), 최대폭 13mm (1/2in.). 티라인의 중심점과 만나면서 티라인의 중심점을 지나서 3.658m (12ft.)지점까지 표시된다.
 - (iv) the centre line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, joins the midpoints of the tee lines and extends 3.658 m. (12 ft.) beyond the centre of each tee line.
 - (v) 핵 라인(hack line), 길이 457mm (1ft. 6in.) 최대폭 13mm (1/2in.). 센터라인의 양 끝에 티라인과 평행하게 위치한다.
 - (v) the hack line, 457 mm. (1 ft. 6 in.) in length and 13mm. (1/2 in.) maximum width, is placed parallel to the tee line, at each end of the centre line.

- (vi) 커터시라인(courtesy line), 길이 152mm (6in.), 최대폭 13mm (1/2in.). 시트 양쪽 호그라인의 바깥쪽 1.219m (4ft) 떨어진 지점에 평행하게 위치한다.
- (c) 휠체어 경기를 위해 시트의 양 끝에 2개의 얇은 (예를 들면, 털실) 휠체어 라인을 센터라인에 나란하게 양편에 위치시키며, 호그라인에서 가장 가까운 원(하우스)의 바깥 가장자리까지 연결된다. 센터라인으로부터 각 휠체어 라인의 바깥 가장자리까지 거리는 457mm (18in.)이다.
- (d) 센터 홀(티 tee)은 각 센터라인과 티라인이 만나는 교차점에 위치한다. 티를 중심으로 각 링크 끝에는 4개의 동심원이 시트의 양쪽 끝에 위치하게 되며, 맨 바깥쪽 원의 바깥 가장자리까지 반지름 1.829m (6ft), 그다음 원은 반지름 1.219m (4ft), 그다음 원은 반지름 610mm (2ft), 그리고 가장 안쪽의 원은 최소 152mm (6in.)의 반지름을 가지고 있다.
- (e) 두 개의 핵은 센터라인의 양쪽에 있는 핵라인 상에 위치하는데, 센터라인의 중심 지점부터 핵의 안쪽 가장자리까지는 76mm (3in.)이다. 각 핵의 너비는 152mm (6in.)를 넘지 않아야 한다. 핵은 적당한 물질로 부착되어야 하며 그 물질의 안쪽 가장자리는 핵 라인 안쪽 가장자리에 위치해야 한다. 따라서 핵은 핵라인 앞으로 203mm (8in.) 이상 확장되어서는 안 된다. 만약 핵이 아이스면 아래로 가라앉은 경우에는 그 깊이가 38mm (1.5in.) 이상이 되지 않아야 한다.
- (vi) the courtesy line, 152 mm. (6 in.) in length and 13mm. (1/2 in.) maximum width, is placed 1.219 m. (4 ft.) outside and parallel to the hog lines, on each side of the sheet.
- (c) For wheelchair events, at each end of the sheet, 2 thin (i.e. - wool) wheelchair lines are placed parallel to and on opposite sides of the centre line, extending from the hog line to the outermost edge of the nearest circle, with the outside edge of each line being 457 mm. (18 in.) from the centre line.
- (d) A centre hole (tee) is placed at the intersection of each tee line and centre line. With the tee as centre, there are four concentric circles placed at each end of the sheet, with the outer edge of the outer circle having a radius of 1.829 m. (6 ft.), the next circle a radius of 1.219 m. (4 ft.), the next circle a radius of 610 mm. (2 ft.), and the innermost circle having a minimum radius of 152 mm. (6 in.).
- (e) Two hacks are placed on the hack line, on opposite sides of the centre line, with the inside edge of each hack 76 mm. (3 in.) from the midpoint of the centre line. The width of each hack shall not exceed 152 mm. (6 in.). The hack is attached to suitable material, and the inside edge of that material is placed on the inside edge of the hack line so that the hack does not extend more than 203 mm. (8 in.) in front of the hack line. If the hack is recessed into the ice, this is not to be more than 38 mm. (1.5 in.) in depth.



R2. 스톤 (Stone)

- (a) 컬링 스톤은 원형으로, 둘레는 914mm (36in.), 높이는 114mm (4.5in.)가 넘지 않아야 하고 무게는 핸들과 볼트를 포함하여 17.24kg(38 lbs) ~19.96kg(44 lbs) 이어야 한다.
- (a) A curling stone is of circular shape, having a circumference no greater than 914 mm. (36 in.), a height no less than 114 mm. (4.5 in.), and a weight, including handle and bolt, no greater than 19.96 kg. (44 lbs.) and no less than 17.24 kg. (38 lbs.).
- (b) 각 팀은 핸들 색깔이 같고 개별 육안식별이 가능하게 표시된 8개가 한 조인 스톤을 사용한다. 만약 스톤이 경기하기에 부적합하게 손상을 입었다면 예비 스톤이 사용된다. 예비 스톤이 없다면 해당 엔드에 투구되었던 스톤을 다시 사용할 수 있다.
- (b) Each team uses a set of eight stones having the same handle colour and individually identified by visible markings. If a stone is damaged and becomes unsuitable for play, a replacement stone is used. If a replacement stone is not available, a stone previously delivered in the end is redelivered.
- (c) 만약 스톤이 경기 중에 부서졌다면, 그 팀은 “컬링의 정신”에 따라 스톤이 어디에 놓여야 하는지 결정한다. 양 팀이 합의에 이르지 못한다면 그 엔드를 다시 진행한다.
- (c) If a stone is broken in play, the teams use the “Spirit of Curling” to decide where the stone(s) should be placed. If agreement cannot be reached, the end will be replayed.
- (d) 스톤이 움직이는 중에 굴러 뒤집히거나, 혹은 옆으로 쓰러지거나 엎어진 상태로 정지한 경우는 그 즉시 경기에서 제외된다.
- (d) If a stone rolls over while in motion, or comes to rest on its side or top, it is removed from play immediately.
- (e) 투구 중에 핸들이 스톤에서 완전히 분리된 경우, 투구자는 그 경기 상태를 유지하거나 투구 중 움직인 스톤을 제자리에 위치시킨 후 재 투구할 수 있는 선택권을 갖는다.
- (e) Should a handle completely separate from a stone during delivery, the delivering player has the option of either allowing the play to stand, or of redelivering the stone after any displaced stones have been replaced to their positions prior to the incident taking place.
- (f) 플레이 엔드 쪽 호그라인의 안쪽 가장자리를 완전히 지나치지 못한 스톤은 즉시 제거되며, 다른 스톤과 부딪혀 이러한 상황이 발생한 경우에는 예외로 한다.
- (f) A stone that does not come to rest completely beyond the inside edge of the hog line at the playing end is removed from play immediately, except when it strikes another stone, in which case it remains in play.
- (g) 플레이 엔드쪽 백라인의 바깥 가장자리를 완전히 지나친 스톤은 플레이에서 즉시 제거된다.
- (g) A stone that completely crosses the outside edge of the back line at the playing end is removed from play immediately.

- (h) 디바이더나 사이드라인에 닿은 스톤은 즉시 제거되며 바로 옆 시트의 경기에 지장을 주지 않도록 해야 한다.
- (i) 해당 엔드의 마지막 스톤이 정지하기 전까지는 시각적으로만 계속되지만, 스톤이 인 플레이인지 판단해야 하거나 두 번째, 세 번째, 네 번째 또는 다섯 번째 스톤을 투구하기 전에 스톤이 프리가드존(FGZ)에 있는지를 판단해야 하는 상황은 예외로 한다.
- (j) 참가팀들은 경기용 스톤의 변형 또는 어떤 물건을 올려놓거나 붙이는 등의 행위를 해서는 안 된다.

- (h) A stone that touches a divider or a side line is removed from play immediately and is prevented from entering adjacent sheets.
- (i) A stone may be measured only visually until the last stone of the end has come to rest, except to determine if a stone is in play, or, prior to playing the second, third, fourth or fifth stone of an end, to determine if a stone is in the Free Guard Zone.
- (j) Teams are not to make alterations to, nor place any object on or over, their game stones.

R3. 팀 (Teams)

- (a) 팀은 4명의 선수로 구성된다. 각 선수는 엔드마다 상대 팀과 번갈아 가며 두 개의 스톤을 차례대로 투구한다.
- (b) 참가팀은 스킵과 바이스 스킵의 포지션 그리고 투구 순서를 경기 시작 전에 제출해야 하며 (d) (iii)에 따라 경기 내내 지켜져야 한다. 교체 선수가 투입된 경우가 아니라면, 심판장 허가 없이 투구 순서 또는 포지션을 의도적으로 변경한 팀은 몰수패된다.
- (c) 만일 출전 선수가 시험 시점에 나타나지 않았다면 팀은 다음과 같이 할 수 있다:
 - (i) 나머지 세 명으로 경기를 시작한다. 처음 두 명의 선수가 각자 세 개의 스톤을 투구하고 세 번째 선수는 두 개의 스톤을 투구한다. 나타나지 않았던 선수가 중간에 왔다면, 다음 엔드부터 자신의 본래 포지션에 투입될 수 있다. ; 혹은
 - (ii) 등록된 후보 선수로 게임을 시작한다.

- (a) A team is composed of four players. Each player delivers two stones, in consecutive order in each end, while alternating with an opponent.
- (b) A team declares its delivery rotation, and the skip and vice-skip positions, prior to the start of a game and maintains that rotation and those positions throughout that game subject to (d) (ii). A team that deliberately changes its delivery rotation, or positions, during a game without permission of the Chief Umpire (CU), will forfeit the game, unless it was done when bringing in an alternate player.
- (c) If a player is missing at the start of a game, the team may either:
 - (i) start the game with three players, the first two players delivering three stones each, and the third player delivering two stones, in which case the missing player may enter the game in the declared delivery rotation and position at the start of an end; or
 - (ii) start the game using a qualified alternate.

- (d) 시합 중 한 선수가 시합을 계속하지 못하게 되는 상황일 때 팀은 다음과 같이 할 수 있다:
 - (i) 나머지 세 명의 선수로 경기를 계속할 수 있으며 경기를 떠났던 선수는 오직 다음 엔드의 시작 시점에 복귀할 수 있다. 단 한 번만 시합의 복귀가 허용된다. 혹은
 - (ii) 등록된 후보 선수를 다음 엔드의 시작점에 투입할 수 있으며 투구 순서, 스킵과 바이스 스킵의 포지션이 변경될 수 있다(변경된 사항은 경기의 잔여 엔드에 모두 적용된다). 교체 아웃된 선수는 그 경기에 다시 복귀할 수 없다.
- (e) 참가팀은 3명 미만으로 경기할 수 없으며 모든 선수는 엔드마다 할당된 스톤을 투구한다.
- (f) 후보 선수가 허용되는 대회는, 단 한 명의 후보 선수만 등록되고 경기에 출전할 수 있다. 만약 위반사항이 있다면 위반한 팀은 몰수패된다.
- (g) 만일 한 선수가 정해진 스톤을 투구한 이후 두 번째 지정된 스톤을 투구할 수 없게 된다면 그 엔드의 잔여분에는 다음의 절차를 따른다. 만약 그 선수가:
 - (i) 첫 번째 선수라면 두 번째 선수가 투구한다.
 - (ii) 두 번째 선수라면 첫 번째 선수가 투구한다.
 - (iii) 세 번째 선수라면 두 번째 선수가 투구한다.
 - (iv) 네 번째 선수라면 세 번째 선수가 투구한다.

- (d) Where a player is unable to continue to play in a game, the team may either:
 - (i) continue play with the remaining three players, in which case the player who left the game may re-enter only at the start of an end. A player may leave and return to a game only one time in any game; or
 - (ii) bring in a qualified alternate at the beginning of an end, in which case the delivery rotation and the skip and vice-skip positions may be changed (the revised rotation of play applying for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.
- (e) A team may not play with fewer than three players, all players delivering all their allocated stones in each end.
- (f) In competitions where alternates are allowed, only one alternate can be registered and used in that competition. If there is a violation, the offending team will forfeit the game.
- (g) If a player delivers the first allocated stone of an end and is unable to deliver the second allocated stone, the following is the procedure for the remainder of that end. If the player is the:
 - (i) first player, the second player delivers the stone.
 - (ii) second player, the first player delivers the stone.
 - (iii) third player, the second player delivers the stone.
 - (iv) fourth player, the third player delivers the stone.

(h) 만일 투구할 차례가 된 선수가 해당 엔드에서 할당된 두 개의 스톤 모두를 투구하지 못할 경우, 그 엔드의 잔여분에는 다음의 절차를 따른다. 만약 그 선수가:

- (i) 첫 번째 선수라면, 두 번째 선수가 세 개의 스톤을 투구하고 세 번째 선수가 세 개의 스톤을, 그리고 네 번째 선수가 마지막 두 개의 스톤을 투구한다.
- (ii) 두 번째 선수라면, 첫 번째 선수가 세 개의 스톤을, 세 번째 선수가 세 개의 스톤을, 그리고 네 번째 선수가 마지막 두 개의 스톤을 투구한다.
- (iii) 세 번째 선수라면, 첫 번째 선수가 세 번째 선수의 첫 번째 스톤을, 두 번째 선수가 세 번째 선수의 두 번째 스톤을, 그리고 네 번째 선수가 마지막 두 개의 스톤을 투구한다.
- (iv) 네 번째 선수라면, 두 번째 선수가 네 번째 선수의 첫 번째 스톤을, 세 번째 선수가 네 번째 선수의 두 번째 스톤을 투구한다.

(h) If a player whose turn it is to deliver is unable to deliver both of the allocated stones during an end, the following is the procedure for the remainder of that end. If the player is the:

- (i) first player, the second player delivers three stones, then the third player delivers three stones, then the fourth player delivers the last two stones.
- (ii) second player, the first player delivers three stones, then the third player delivers three stones, then the fourth player delivers the last two stones.
- (iii) third player, the first player delivers the first stone of the third player, then the second player delivers the second stone of the third player, then the fourth player delivers the last two stones.
- (iv) fourth player, the second player delivers the first stone of the fourth player, then the third player delivers the second stone of the fourth player.

R4. 선수의 위치 (Position of Players)

(a) 투구하지 않는 팀:

- (i) 투구가 이루어지는 동안 선수들은 사이드라인의 커터시라인과 커터시라인 사이에서 멈춰 있도록 한다. 그러나:
 - 1) 스킵이나 바이스 스킵은 플레이 엔드의 백라인 뒤에서 있을 수 있지만 투구하는 팀의 스킵이나 바이스 스킵의 위치 선정을 방해해서는 안 된다.
 - 2) 다음에 투구할 차례의 선수는 딜리버리 엔드의 핵 뒤쪽 또는 경기 시트의 사이드 쪽에서 있을 수 있다.

(a) Non-Delivering Team:

- (i) During the process of delivery, the players take stationary positions along the side lines between the courtesy lines. However:
 - 1) the skip and/or vice-skip may take stationary positions behind the back line at the playing end, but must not interfere with the choice of place of the skip or vice-skip of the delivering team.
 - 2) the player who is to deliver next may take a stationary position to the side of the sheet, behind the hacks, at the delivery end.

(ii) 투구하지 않는 팀의 선수들은 투구하는 팀에게 방해되는 어떠한 동작이나, 위협이 되는 행동, 충돌의 행위 또는 집중을 해치는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 만일 이런 행동이 일어나거나 외력에 의한 방해 행위가 투구 중 벌어졌다면 투구자는 그 경기 상태를 유지하거나 위반행위로 인하여 움직인 스톤을 원위치시킨 후 재 투구할 수 있는 선택권을 갖는다.

(b) 투구하는 팀:

(i) 스킵의 투구 차례 또는 스킵이 아이스에 없을 때, 스킵 또는 바이스 스킵에게 하우스에 대한 책임이 주어진다.

(ii) 하우스의 책임자가 된 선수는 호그라인 안쪽에 위치하여 팀이 투구하는 동안 최소 한 발(휠체어의 한 바퀴)을 플레이 엔드 쪽 아이스에 위치시킨다.

(iii) 선수들의 부적절한 위치는 경기에서 스톤이 제거되는 결과를 초래하고 움직인 모든 스톤들을 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치시킨다.

(ii) The non-delivering team players must not take any position, nor cause any motion, which could obstruct, interfere with, distract or intimidate the delivering team. If such an action occurs, or an external force distracts a player during delivery, that player has the option of allowing the play to stand, or of redelivering the stone after all displaced stones have been replaced to their positions prior to the violation taking place.

(b) Delivering Team:

(i) The skip, or the vice-skip when it is the skip's turn to deliver, or when the skip is not on the ice, is in charge of the house.

(ii) The player in charge of the house is positioned inside the hog line, with at least one foot/wheel on the ice surface of the playing end of the team's sheet, while the team is in the process of delivery.

(iii) Any improper position of players will result in the delivered stone being removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

R5. 투구 (Delivery)

(a) 사전에 결정되거나 Last Stone Draw(LSD)에 의해 정해지지 않는 한, 어느 팀이 첫 번째 엔드에서 선공을 할 것인지는 서로 상대하는 팀들끼리 코인 토스로 정할 수 있다. 이 경기순서는, 어느 한 팀이 득점하기 전까지 유지되며 이전(가장 최근)의 엔드에서 득점한 팀은 바로 다음의 엔드에서 선공을 한다.

(a) Unless predetermined, or decided by the Last Stone Draw (LSD), the teams opposing each other in a game shall use a coin toss to determine which team delivers the first stone in the first end. This order of play shall be maintained until one team scores, after which the team that most recently scored delivers the first stone in any subsequent end.

- (b) 미리 정한 경우가 아니라면 첫 번째 엔드에서 선공팀은 스톤 핸들의 색깔을 선택할 수 있다.
- (c) 오른손잡이 투구자는 센터라인 기준으로 좌측에 있는 핵에서 투구하고, 왼손잡이 투구자는 우측에 있는 핵에서 투구한다. 잘못된 핵에서 투구한 스톤은 바로 플레이에서 제거하고 움직인 모든 스톤은 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치시킨다.
- (d) 컬링 스톤은 반드시 스톤의 핸들을 이용해서 투구해야 한다.
- (e) 스톤을 딜리버리 엔드 쪽의 호그라인에 도달하기 전에 명확하게 손에서 놓아야 한다. 만일, 그에 위반한 경우는 그 스톤을 투구한 팀에 의해 즉시 경기에서 제거한다.
- (f) 호그라인 반칙을 범한 스톤이 바로 제거되지 않고 다른 스톤과 충돌되었을 때는 투구된 스톤은 투구팀에 의해 즉시 경기에서 제거되고, 그 스톤에 의해 움직인 모든 스톤을 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치시킨다.
- (g) 스톤이 딜리버리 엔드 쪽의 티라인(휠체어컬링은 호그라인)에 닿았다면 그 스톤은 인플레이 그리고 투구된 것으로 간주한다. 스톤이 티라인(휠체어컬링은 호그라인)에 닿지 않았다면 선수는 그 스톤을 가져와 다시 투구할 수 있다.
- (h) 모든 선수는 자신의 차례가 왔을 때 반드시 투구할 준비가 되어 있어야 하고 이유 없이 경기를 지연시키는 행위를 해서는 안 된다.
- (i) 만일 선수가 상대방의 스톤을 투구했을 때는 그대로 진행하게 한 후, 투구팀의 스톤을 다시 그 자리에 교체해 놓는다.
- (b) Unless predetermined, the team playing the first stone of the first end has the choice of stone handle colour for that game.
- (c) Right-handed deliveries are delivered from the hack on the left of the centre line and left-handed deliveries are delivered from the hack on the right of the centre line. A stone delivered from the wrong hack is removed from play, and any displaced stones are replaced, by the non offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (d) The curling stone must be delivered using the handle of the stone.
- (e) A stone must be clearly released from the hand before it reaches the hog line at the delivery end. If the player fails to do so, the stone is immediately removed from play by the delivering team.
- (f) If a hog line violation stone is not immediately removed and strikes another stone, the delivered stone is removed from play by the delivering team, and any displaced stones are replaced, by the non offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (g) A stone is in play, and considered delivered, when it reaches the tee line (hog line for wheelchair curling) at the delivery end. A stone that has not reached the relevant line may be returned to the player and redelivered.
- (h) All players must be ready to deliver their stones when their turns come, and not take an unreasonable amount of time to play.
- (i) If a player delivers a stone belonging to the opposing team, that stone is allowed to come to rest, and is then replaced by a stone belonging to the delivering team.

- (j) 만일 선수가 투구 순서를 어겼을 경우, 그 실수가 일어나지 않은 것처럼 그대로 엔드는 진행된다. 순서를 놓친 선수는 그 엔드에 팀의 마지막 스톤을 투구한다. 어떤 선수가 순서를 어겼는지 알 수 없다면 그 엔드에 팀의 첫 번째 스톤을 투구한 선수가 마지막 스톤을 투구한다.
- (k) 만일 어떤 선수가 한 엔드에서 의도치 않게 많은 스톤을 투구했다면 그 엔드는 그대로 진행되며 그 팀의 마지막 선수에게 할당된 스톤의 개수는 줄어들게 된다. 만약 의도치 않게 많은 스톤을 투구한 선수가 엔드의 마지막 스톤을 투구하는 선수라면, 마지막으로 던진 스톤은 경기에서 제거되고, 움직인 스톤을 위반상황이 발생하기 전 위치로 원위치한다.
- (l) 팀이 같은 엔드에서 두 개의 스톤을 연속적으로 투구했다면:
 - (i) 두 번째 스톤은 제거되고, 움직인 스톤들을 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치시킨다. 실수로 투구를 했던 선수는 그 엔드에 팀의 마지막 스톤을 재차 투구한다.
 - (ii) 그 위반이 다음 스톤이 투구된 후에도 양 팀 모두 알아채지 못했다면 그 엔드는 다시 하게 된다.
- (m) 잘못된 팀이 엔드의 첫 번째 스톤을 투구했다면:
 - (i) 오직 첫 번째 스톤 투구 후 오류가 발견된 경우, 그 엔드는 다시 한다.
 - (ii) 엔드의 두 번째 스톤 투구 이후 오류가 발견된 경우, 오류가 발생하지 않은 것처럼 경기를 그대로 진행한다.

- (j) If a player delivers a stone out of proper rotation, the end continues as if the mistake had not occurred. The player who missed a turn delivers the last stone for that team in that end. If it cannot be determined which player delivered out of proper rotation, the player who delivered the first stone in the end for that team delivers the last stone for that team in that end.
- (k) If a player inadvertently delivers too many stones in one end, the end continues as if the mistake had not occurred and the number of stones allocated to the last player of the offending team shall be reduced accordingly. If the player delivering the last stones of an end is the player that inadvertently delivers too many stones, the last delivered stone will be removed from play and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (l) If a team delivers two stones in succession in the same end:
 - (i) the second stone is removed and any displaced stones replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place. The player who delivered the stone played by mistake, redelivers it as the last stone for the team in that end.
 - (ii) should the infraction not be discovered until after the delivery of a subsequent stone, the end is replayed.
- (m) If the wrong team delivers the first stone of an end:
 - (i) if the error is discovered after only the first stone has been delivered, the end shall be replayed.
 - (ii) if the error is discovered after the 2nd stone of the end has been delivered, play continues as if the error had not occurred.

R6. 프리가드존 (Free Guard Zone)

(a) 플레이엔드 쪽에서 하우스를 제외한, 티라인과 호그라인 사이의 공간에 있는 스톤은 FGZ(Free Guard Zone)에 있는 것으로 간주한다. 또한, FGZ에 있던 스톤과 충돌한 후 호그라인에 걸치거나 그 앞에 멈춘 스톤들 또한 인플레이 그리고 FGZ에 있는 것으로 간주한다.

(b) 만일 한 엔드의 여섯 번째 스톤이 투구되기 전에, 투구된 스톤으로 인해 직간접적으로 상대의 스톤을 FGZ 안에서 바깥으로 이동시켜 아웃시켰다면, 투구된 스톤은 제거하고 움직인 모든 스톤을 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치시킨다.

(c) [노틱 규정] 2022-23 시즌 동안 믹스더블 이벤트(WMDQE, WMDCC, WWhMDCC)를 제외한 모든 이벤트에 시범 운영한다.
프리가드존에 정지된 스톤이 중앙선에 닿을 경우, 엔드의 6번째 스톤을 투구하기 전까지 상대 스톤으로 직접 또는 간접적으로 중앙선을 벗어나게 할 수 없다.

위반상황이 발생하였다면 위반을 하지 않은 팀은 아래와 같이 선택할 수 있다.

(i) 투구된 스톤을 제거하고 움직인 모든 스톤을 위반행위가 발생하기 전 자리에 원위치한다;
혹은

(ii) 모든 스톤을 멈춰진 자리에 놔둔다.

(a) A stone that comes to rest between the tee line and the hog line at the playing end, excluding the house, is deemed to be within an area designated as the FGZ. Also, stones that are in play, on or before the hog line, after striking stones in the FGZ, are deemed to be in the FGZ.

(b) If, prior to the delivery of the sixth stone of an end, a delivered stone causes, either directly or indirectly, an opposition stone to be moved from the FGZ to an out-of-play position, then the delivered stone is removed from play, and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

(c) Trial Rule[NO-TICK RULE] for all events during the 2022-23 season with the exception of any Mixed Doubles events (WMDQE, WMDCC and WWhMDCC)

If a stationary stone in the free guard zone is touching the centre line, it cannot be moved off the centre line directly or indirectly by an opponent's stone prior to the delivery of the sixth stone of an end.

If a violation occurs, the non-offending team has the option to:

(i) Remove the delivered stone from play, and replace all stones that were displaced to their positions prior to the violation taking place; or

(ii) leave all stones where they came to rest.

R7. 스위핑 (Sweeping)

- (a) 스위핑 동작은 어떤 방향이든지 가능하며(스톤의 바닥 너비 전체를 스위핑 할 필요는 없다), 움직이는 스톤 앞에 잔해물이 남지 않도록 해야 하며, 스톤의 가장자리 쪽에서 마쳐야 한다.
 - (b) 정지된 스톤은 스위핑 되기 전에 움직이는 상태여야 한다. 투구된 스톤에 의해 직간접적으로 움직이는 상태가 된 스톤은 플레이 엔드 쪽 티라인 앞 어디서든지, 해당하는 팀들의 한 명 혹은 그 이상의 선수들에 의해 스위핑이 가능하다.
 - (c) 모든 선수는 다음 스톤을 투구하기 전에 아이스 표면에 클린을 수행할 수 있다.
 - (d) 투구된 스톤은 플레이 엔드의 티라인 앞 어느 곳에서든 투구 팀 선수 한 명 이상이 스위핑을 할 수 있다.
 - (e) 어떠한 선수도 플레이 엔드 쪽의 티라인 뒤를 제외하고는 상대 팀의 스톤을 스위핑 할 수 없으며, 그 티라인에 상대의 스톤이 도달하기 전까지는 스위핑을 시작해서도 안 된다.
 - (f) 플레이 엔드 쪽의 티라인 뒤에서는 각 팀 한 명의 선수만 언제든지 스위핑 할 수 있다. 이것은 투구 팀에서는 어떤 선수든지 가능하지만, 투구하지 않는 팀에서는 오직 스킵이나 바이스 스킵만 가능하다.
 - (g) 티라인을 넘어서면 각 팀은 자기 팀의 스톤을 스위핑 할 권한이 먼저 주어지는데, 이때 상대방의 스위핑을 방해해서는 안 된다.
 - (h) 스위핑 위반상황이 발생하면 그 상대 팀은 상황을 그대로 둘 것인지 스톤의 위치를 재조정할 것인지, 그리고 영향을 받은 모든 스톤에 대하여 위반행위가 발생하기 전의 위치로 돌 것인지에 대하여 선택권을 갖는다.
- (a) The sweeping motion can be in any direction (it need not cover the entire width of the stone), must deposit no debris in front of a moving stone, and must finish to either side of the stone.
 - (b) A stationary stone must be set in motion before it can be swept. A stone set in motion by a delivered stone, either directly or indirectly, may be swept by any one or more of the team to which it belongs anywhere in front of the tee line at the playing end.
 - (c) All players may clean the playing surface prior to the delivery of the next stone.
 - (d) A delivered stone may be swept by any one or more of the delivering team anywhere in front of the tee line at the playing end.
 - (e) No player may ever sweep an opponent's stone except behind the tee line at the playing end, and may not start to sweep an opponent's stone until it has reached the tee line at the playing end.
 - (f) Behind the tee line at the playing end, only one player from each team may sweep at any one time. This may be any player of the delivering team, but only the skip or vice-skip of the non-delivering team.
 - (g) Behind the tee line, a team has first privilege of sweeping its own stone, but it must not obstruct or prevent its opponent from sweeping.
 - (h) If a sweeping violation occurs, the non-offending team has the option of allowing the play to stand, or of placing the stone, and all stones it would have affected, where they would have come to rest had the violation not occurred.

R8. 움직이는 스톤과의 접촉(Touched Moving Stones)

(a) 딜리버리 엔드 쪽의 티라인과 플레이 엔드 쪽의 호그라인 사이에서:

(i) 팀 선수들의 장비나 신체로 인하여 움직이는 스톤이 접촉됐거나 접촉이 유발됐을 때, 그 스톤은 그 팀에 의해 즉시 제거된다. 딜리버리 엔드 쪽의 호그라인에 도달하기 전에 투구하는 선수에 의한 더블 터치는 위반 사항으로 간주하지 않는다.

(ii) 상대편의 신체나 장비, 또는 외부의 영향에 의해 움직이는 스톤이 접촉됐을 때, 또는 접촉에 의한 움직임이 발생했을 때:

- 1) 투구된 스톤일 경우, 재 투구한다.
- 2) 투구된 스톤이 아닐 경우, 접촉이 없었다면 멈췄을 것으로 생각하는 위치에 스톤을 놓는다.

(b) 플레이 엔드 쪽의 호그라인 안에서:

(i) 팀 선수들의 장비나 신체로 인하여 움직이는 스톤이 접촉됐거나 접촉이 유발됐을 때, 모든 스톤은 그대로 움직여지게 놔둔 후 상대 팀은 다음 중에서 선택할 수 있다:

- 1) 건드려진 스톤을 제거하고 움직인 모든 스톤을 위반 행위가 발생하기 전 자리에 원위치한다; 혹은
- 2) 모든 스톤을 멈춰진 자리에 놔둔다; 혹은
- 3) 접촉이 없었다면 정지했을 것으로 생각하는 위치에 스톤을 놓는다.

(ii) 상대 팀 선수들의 장비나 신체로 인하여 움직이는 스톤이 접촉됐거나 접촉이 유발됐을 때, 모든 스톤은 그대로 움직여지게 놔둔 후, 그 상대 팀이 접촉이 없었다면 정지했을 것으로 생각하는 위치에 스톤을 놓는다.

(a) Between the tee line at the delivery end and the hog line at the playing end:

(i) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by the team to which it belongs, or by their equipment, the touched stone is removed from play immediately by that team. A double-touch by the person delivering the stone, prior to the hog line at the delivering end, is not considered a violation.

(ii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an opposition team, or by its equipment, or is affected by an external force:

- 1) If the stone was the delivered stone, it is redelivered.
- 2) If the stone was not the delivered stone, it is placed where the team to which it belongs reasonably considers it would have come to rest had it not been touched.

(b) Inside the hog line at the playing end:

(i) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by the team to which it belongs, or by its equipment, all stones are allowed to come to rest, after which the non-offending team has the option to:

- 1) remove the touched stone, and replace all stones that were displaced after the infraction to their positions prior to the violation taking place; or
- 2) leave all stones where they came to rest; or
- 3) place all stones where it reasonably considers the stones would have come to rest had the moving stone not been touched.

(ii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an opposition team, or by its equipment, all stones are allowed to come to rest, after which the non-offending team places the stones where it reasonably considers the stones would have come to rest, had the moving stone not been touched.

(iii) 외부의 영향에 의해 움직이는 스톤이 접촉됐거나 접촉이 유발됐을 때, 모든 스톤을 그대로 둔 후, 외부적인 영향이 없었다면 정지했을 것으로 생각하는 위치에 스톤을 놓는다. 만일 팀들이 합의하지 않는다면 모든 스톤을 위반행위가 발생하기 전의 자리에 원위치한 후 재투구한다. 만약 이러한 상황에 합의를 이루지 못한다면 그 엔드는 다시 한다.

(c) Last Stone Draw (LSD) Stones

(i) 만약 투구하는 팀의 한 선수가 움직이고 있는 스톤을 접촉하거나 접촉을 유발했을 경우, 그 스톤은 제거되고 1.996m (6ft. 6.5in.)로 기록된다.

(ii) 만약 투구하지 않는 팀의 한 선수가 접촉하거나 접촉을 유발했을 경우, 그 스톤은 재투구한다.

(iii) 만약 외부의 영향으로 움직이는 스톤에 접촉되거나 그 원인이 제공된 경우 그 스톤은 재투구한다.

(d) 만약 움직이는 스톤이 시트의 디바이더를 맞고 튕겨 나오면서 접촉될 경우, 투구하지 않은 팀에 의해 스톤이 접촉되지 않았을 경우 멈춰 있을 합리적인 위치에 스톤을 놓는다.

(iii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an external force, all stones are allowed to come to rest, and then placed where they would have come to rest if the incident had not occurred. If the teams cannot agree, the stone is redelivered after all displaced stones have been replaced to their positions prior to the violation taking place. If agreement on those positions cannot be reached, the end is replayed.

(c) Last Stone Draw (LSD) stones:

(i) If a member of the delivering team touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be removed and recorded as 1.996 m (6 ft. 6.5 in.).

(ii) If a member of the non-delivering team touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be redelivered.

(iii) If an external force touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be redelivered.

(d) If a moving stone is touched by a stone deflecting off the sheet dividers, the non-delivering team shall place the stone where it reasonably considers the stone would have come to rest had the moving stone not been touched.

R9. 정지된 스톤의 이동(Displaced Stationary Stones)

(a) 움직이는 스톤의 결과에 아무런 영향을 주지 않은 정지된 스톤이, 선수에 의해 움직여지거나 움직임의 원인이 된 경우, 상대 팀이 위반행위가 발생하기 전의 위치에 원래대로 놓는다.

(b) 움직이는 스톤의 결과에 아무런 영향을 주지 않았을 정지된 스톤이, 외부의 힘으로 움직여지거나 움직임의 원인이 된 경우, 양 팀의 합의로 위반행위가 발생하기 전의 위치에 원래대로 놓는다.

(a) If a stationary stone which would have had no effect on the outcome of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by a player, it is replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

(b) If a stationary stone which would have had no effect on the outcome of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by an external force, it is replaced, with agreement of the teams, to its position prior to the violation taking place.

(c) 움직이는 스톤의 진로를 변경시킨 스톤이, 선수에 의해 움직여지거나 움직임의 원인이 된 경우, 모든 스톤은 정지할 때까지 그대로 둔 후, 상대 팀은 다음과 같은 선택권을 갖는다:

(i) 모든 스톤을 그대로 둔다. 혹은

(ii) 진로를 변경시킨 스톤을 경기에서 빼고 위반행위 이후에 움직인 모든 스톤을 원위치한다. 혹은

(iii) 스톤이 움직여지지 않았다면 멈췄을 것이라고 그 팀이 생각하는 합리적인 위치에 모든 스톤을 가져다 놓는다.

(d) 움직이는 스톤의 진로를 변경시킨 스톤이, 외부의 힘으로 움직여지거나 움직임의 원인이 된 경우, 모든 스톤은 정지할 때까지 그대로 둔 후, 스톤이 움직여지지 않았다면 멈췄을 위치에 모든 스톤을 위치시킨다. 만일 팀들이 합의하지 않는다면, 모든 스톤을 위반행위가 발생하기 전의 위치에 둔 후 재 투구한다. 만일 원래의 위치마저 합의되지 않는다면 그 엔드를 다시 한다.

(e) 시트의 디바이더를 맞고 튀어나온 스톤으로 인해 움직인 스톤이 있다면, 위반행위가 발생하기 전의 위치로, 투구하지 않은 팀에 의해, 스톤들을 원위치시킨다.

(f) Last Stone Draw (LSD) Stones:

(i) 만약 투구하는 팀의 선수가 심판의 계측을 완료하기 전에 정지된 스톤을 움직이거나 움직임의 원인을 유발한다면, 그 스톤은 제거되고 1.996m (6ft. 6.5 in.)로 기록이 된다.

(c) If a stone which would have altered the course of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by a player, all stones are allowed to come to rest and then the non-offending team has the option to:

(i) leave all stones where they came to rest; or

(ii) remove from play the stone whose course would have been altered, and replace any stones that were displaced after the violation to their positions prior to the violation taking place; or

(iii) place all stones in the positions the team reasonably considers they would have come to rest had a stone not been displaced.

(d) If a stone which would have altered the course of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by an external force, all stones are allowed to come to rest, and are then placed in the positions in which they would have come to rest had a stone not been displaced. If the teams cannot agree, the stone is redelivered after all displaced stones have been replaced to their positions prior to the violation taking place. If agreement on those positions cannot be reached, the end is replayed.

(e) If a displacement is caused by stones deflecting off the sheet dividers, the stones are replaced, by the non-delivering team, to their positions prior to the violation taking place.

(f) Last Stone Draw (LSD) Stones:

(i) If a member of the delivering team displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone will be removed and recorded as 1.996 m (6 ft. 6.5 in.).

(ii) 투구하지 않는 팀의 선수가 심판의 계측을 완료하기 전에 정지된 스톤을 움직이거나 움직임의 원인을 유발했다면, 투구하는 팀에 의해 위반행위가 발생하기 전의 위치에 가져다 놓는다.

(iii) 심판의 계측을 완료하기 전에, 외부의 힘으로 정지된 스톤이 움직여지거나 움직임의 원인이 제공됐다면, 투구하는 팀에 의해 위반행위가 발생하기 전의 위치로 가져다 놓는다.

(ii) If a member of the non-delivering team displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone is replaced, by the delivering team, to its position prior to the violation taking place.

(iii) If an external force displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone is replaced, by the delivering team, to its position prior to the violation taking place.

R10. 장비 (Equipment)

- (a) 선수는 장비나 손자국, 또는 신체 자국 등으로 아이스 표면을 손상시키지 말아야 한다. 이를 위반하였을 시 처리 절차는 다음과 같다:
첫 번째 위반 = 최초 공식 경고, 피해 복구 조치
두 번째 위반 = 두 번째 공식 경고, 피해 복구 조치
세 번째 위반 = 피해 복구 조치, 경기에서 해당 선수 제외
- (b) 아이스 표면 위 어떤 곳이라도 장비를 버려둔 채로 두어서는 안 된다.
- (c) 팀들은 경기 중에 어떠한 전자 통신 장비나 음성 변조 장치도 사용할 수 없다. 제한적으로 시간 데이터만 제공하는 목적의 스톱워치를 제외하고, 경기 중인 경기장에 있는 선수들에게 정보를 제공할 수 있는 전자 장치들은 사용이 금지된다.
- (d) 의학적 이유로 세계컬링경기연맹(WCF)의 협의와 서면 승인 후 휘슬이나 다른 신호기를 사용할 수 있다.
- (e) 적절한 기능의 전자 호그라인 장치가 사용될 때:
(i) 핸들은 딜리버리 하는 동안 제대로 기능을 하도록 활성화되어야 한다. 그렇지 않다면 호그라인 위반 스톤으로 간주한다.
(ii) 스톤을 딜리버리 하는 동안, 그 손에는 장갑을 착용해서는 안 된다. 만약 이를 위반하였을 경우, 투구된 스톤은 경기에서 제외되며, 이에 의해 움직인 스톤은 상대팀이 위반 행위가 발생하기 전의 위치에 놓는다.
- (a) No player shall cause damage to the ice surface by means of equipment, hand prints, or body prints. The procedure will be:
1st incident = 1st official on-ice warning, repair damage.
2nd incident = 2nd official on-ice warning, repair damage.
3rd incident = repair damage and remove player from the game.
- (b) No equipment shall be left unattended anywhere on the ice surface.
- (c) Teams must not use electronic communication equipment, or any device to modify the voice, during a game. With the exception of stopwatches that are limited to providing 'time' data only, the use of electronic devices during the games, which provide information to players on the field of play, are forbidden.
- (d) A whistle or another signalling instrument can be used in case of medical reason and after consultation and written approval from the World Curling Federation (WCF).
- (e) When a properly functioning electronic hog line device is being used:
(i) The handle must be properly activated so that it is functioning during the delivery, or it will be considered a hog line violation stone.
(ii) A glove or mitt must not be worn on the delivery hand during the delivery of a stone. If there is a violation, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

- (f) 딜리버리 스틱의 사용은 다음과 같이 제한된다:
- (i) 딜리버리 스틱은 휠체어 경기를 제외한 WCF 대회나 자격 획득을 위한 대회에서 사용하지 못한다.
 - (ii) 딜리버리 스틱을 선택한 선수는 경기 동안 모든 투구에 반드시 딜리버리 스틱을 사용해야 한다.
 - (iii) 딜리버리 스틱은 팔/손을 연장하는 역할 이외에 어떠한 기계적인 이점을 전달해서는 안 된다.
 - (iv) 모든 딜리버리 스틱은 휠체어 컬링 정책을 준수해야 한다.
 - (v) 비휠체어컬링 경기에서 딜리버리 스틱을 사용하려면 “레크레이션 플레이에서 딜리버리 스틱에 대한 WCF 권장 사항” 문서를 참조한다.

- (f) The use of a delivery stick shall be restricted as follows:
- (i) The delivery stick may not be used in any WCF competition or qualifying event, except wheelchair events.
 - (ii) Players choosing to deliver with a delivery stick must use a delivery stick for the delivery of all their stones during the entire game.
 - (iii) A delivery stick shall not convey any mechanical advantage other than acting as an extension of the arm/hand.
 - (iv) All delivery sticks must conform to the Wheelchair Curling Policy.
 - (v) For the use of a delivery stick in non-wheelchair curling competitions, refer to the document “WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play”.

R11. 점수 산정 (Scoring)

- (a) 계획된 경기의 엔드가 모두 종료된 시점에서 한 팀이 다득점을 하거나, 상대팀의 승리를 인정할 때, 또는 한 팀이 최소의 엔드를 충족하면서 점수 산정에 따라 탈락하였을 때 경기 결과를 결정할 수 있다. 산술적으로 탈락한 팀은 현 엔드를 마칠 때까지는 경기할 수 있지만 새로운 엔드를 시작할 수는 없다. 그러나 한 팀이 경기의 마지막 엔드에서 산술적으로 탈락한 경우에는 상황 발생 즉시 경기를 중단해야 하고 그 엔드는 끝까지 진행되지 않는다. 만약 계획된 엔드를 모두 종료한 시점에서 동점인 경우 연장 엔드를 치르고 먼저 득점한 팀이 승리하게 된다.

- (a) The result of a game is decided by a majority of points at the completion of the scheduled ends of play, or when a team concedes victory to its opponent, or when one team is arithmetically eliminated, provided the minimum number of ends has been completed. A team that has been arithmetically eliminated may finish the current end but no new end may be started. However, if a team is arithmetically eliminated in the last end of a game, the game should stop when this occurs and the end will not be finished. If the score is tied at the completion of the scheduled ends, play continues with extra end(s) and the team that scores first wins the game.

(b) 한 엔드가 끝났을 때(모든 스톤이 투구되었을 때), 하우스에 걸쳐 있으면서 상대의 스톤보다 티에 더 가까운 팀의 스톤들은 한 개당 1포인트씩 득점하게 된다.

(c) 하우스의 책임자인 스킵이나 바이스 스킵이 점수에 대해 동의했을 때 그 엔드의 점수가 결정된다. 만약 한 엔드에서 점수 결정전에 그 점수에 영향을 미칠 수 있는 스톤이 움직여지면, 반칙하지 않은 팀은 측정했다면 얻게 됐을 이익을 받게 된다.

(d) 한 엔드의 점수를 결정할 때, 팀들이 어떤 스톤이 티에 더 가까운지 또는 하우스에 걸쳤는지 육안으로 판단하기 어려울 때는 측정 장비를 이용한다. 측정은 티로부터 가장 가까운 부분에 있는 스톤부터 이루어진다. 각 팀의 한 선수는 측정 과정의 관찰이 허용된다.

(e) 두 개 또는 그 이상의 스톤들이 티에 밀착해 있어서 측정 장비의 사용이 불가능할 때는 육안으로 판단하여 결정한다.

(f) 육안이나 측정 장비 어떤 것으로도 결정할 수 없을 때는 다음과 같은 방법에 따른다. 그리고:

(i) 측정 행위가 그 엔드에서 어느 팀이 득점했는지 결정하기 위함이었다면 그 엔드는 블랭크(무득점) 처리한다.

(ii) 측정 행위가 추가 득점을 결정하기 위함이었다면 오직 티에 가까운 스톤들만 인정한다.

(g) 점수 결정 직전에 외부의 힘으로 움직여진 스톤이 영향을 끼쳤다면 다음과 같이 적용한다:

(i) 만약 움직여진 스톤들이 그 엔드에서 어느 팀의 득점인지 결정하는 상황이라면, 그 엔드를 다시 한다.

(b) At the completion of an end (when all stones have been played), a team scores one point for each of its own stones located in or touching the house that are closer to the tee than any stone of the opposition.

(c) The score of an end is decided when the skips or vice-skips in charge of the house agree upon the score. If stones that may have affected the points scored in an end are displaced prior to that decision, the non-offending team receives the benefit that might have accrued from a measurement.

(d) When determining the score of an end, if teams cannot visually decide which stones are closer to the tee, or whether a stone is touching the house, a measuring device is used. Measurements are taken from the tee to the nearest part of the stone. Any one player on the ice from each team is allowed to observe any measurement that is made by a measuring device.

(e) If two or more stones are so close to the tee that it is impossible to use a measuring device, the determination is made visually.

(f) If a decision cannot be reached, either visually or with a measuring device, the stones are considered equal, and:

(i) If the measure was to determine which team scored in the end, the end is blanked.

(ii) If the measure was to determine additional points, only the stones closer to the tee are counted.

(g) Should an external force cause the displacement of stones that would have affected the score prior to agreement of the score, the following applies:

(i) If the displaced stones would have determined which team scored in an end, the end is replayed.

- (ii) 한 팀이 일정 점수를 확실하게 확보한 후, 추가 득점을 확인해야 하는 상황에서 그 스톤들이 움직여졌다면, 그 팀은 그 엔드를 다시 하거나 또는 확보한 점수만 얻는 것 중에서 선택할 수 있다.
- (h) 팀의 패배 인정은 오직 투구팀에 의해서만 가능하다. 엔드가 끝나기 전에 팀이 패배를 인정했을 경우, 그 시점을 기준으로 해당 엔드의 점수가 다음과 같은 방식에 의해 결정된다:
 - (i) 만약 양쪽팀 모두 투구할 스톤이 남아있다면 점수판에 "X"로 표기된다.
 - (ii) 선공 팀만 할당된 스톤을 모두 투구했을 때:
 - 1) 선공팀이 점수를 획득하는 상황이지만, 그 점수가 경기 결과를 결정하는 경우가 아니라면, 점수판에 "X"라고 표시하고 점수를 부여하지 않는다.
 - 2) 후공팀이 점수를 획득하는 상황이라면, 그 점수를 부여하고 점수판에 표시한다.
 - 3) 만약 두 팀 모두 점수를 획득하지 않은 상황이라면, 점수판에 "X"라고 표시한다.
- (i) 팀이 지정된 시간에 경기를 시작할 수 없는 경우에는 다음과 같이 한다:
 - (i) 경기의 시작이 01:00~14:59분 지연되었을 경우(믹스더블은 01:00~09:59분), 상대 팀에게는 1점이 부여된다. 그리고 실제 경기의 첫 엔드에서 선·후공 결정권을 갖는다; 한 엔드를 마친 것으로 간주한다.
 - (ii) 경기의 시작이 15:00~29:59분 지연되었을 경우(믹스더블은 10:00~19:59분), 상대 팀에게는 추가 1점이 부여된다. 실제 경기의 첫 엔드에서 선·후공 결정권을 갖는다; 두 엔드를 마친 것으로 간주한다.
- (ii) If a team secured a point(s), and the displaced stone(s) would have determined if an additional point(s) was scored, that team has the option of replaying the end or of keeping the point(s) already secured.
- (h) A team concedes a game only when it is the delivering team. When a team concedes the game before the completion of an end, the score of the end is determined at that time, in the following manner:
 - (i) If both teams still have stones to be delivered, "X"s are placed on the scoreboard.
 - (ii) When only one team has delivered all of its stones:
 - 1) If the team that delivered all its stones has stone(s) counting, no points are given, "X"s are placed on the scoreboard unless the points are required to determine the outcome.
 - 2) If the team that did not deliver all its stones has stone(s) counting, these points are given and placed on the scoreboard.
 - 3) If no stones are counting, "X"s are placed on the scoreboard.
- (i) If a team is not available to start a game at the designated time, the following takes place:
 - (i) If the delay of the start of play is 01:00–14:59 minutes (01:00–09:59 minutes for Mixed Doubles), then the non-offending team receives one point, and will have choice of first or second stone in the first end of actual play; one end is considered completed.
 - (ii) If the delay of the start of play is 15:00–29:59 minutes (10:00–19:59 minutes for Mixed Doubles), then the non-offending team receives one additional point, and choice of first or second stone in the first end of actual play; two ends are considered completed.

(iii) 만약 경기가 30:00분 동안 시작하지 않으면(믹스더블은 20:00분) 위반사항이 없는 팀이 몰수게임에 의한 승자로 선언된다.

(j) 몰수경기의 최종 점수는 “W-L(win-loss)”로 기록이 된다.

(iii) If play has not started at 30:00 minutes (20:00 minutes for Mixed Doubles), then the non-offending team is declared the winner by forfeit.

(j) The final score of a forfeited game is recorded as “W -L” (win -loss).

R12. 경기의 중단 (Interrupted Games)

어떤 이유에서든 경기가 중단되면 경기가 중단되었던 시점부터 다시 시작한다. 얼음 유지보수를 위해 스톤을 제거해야 하는 경우(최고 아이스 테크니션, 심판장 및 WCF 이벤트 기술 대표 간의 합의), 엔드는 다시 시작된다.

If for any reason, a game is interrupted, the game recommences where play was stopped. In the case that the stones need to be removed for ice maintenance (agreement between Chief Ice Technician, Chief Umpire and WCF Event Technical Delegate), then the end is replayed.

R13. 휠체어 컬링 (Wheelchair Curling)

(a) 스톤은 고정된 휠체어에서 투구되어야 한다.

(b) 딜리버리 엔드 쪽, 핵과 하우스의 가장 바깥 가장자리 지점 사이에서 스톤이 투구될 때, 투구 시작과 함께 스톤을 센터라인에 올 수 있도록 휠체어 의자를 위치시켜야 한다. 딜리버리 엔드 쪽에서 하우스의 가장 바깥 가장자리 지점과 호그라인 사이에서 스톤이 투구될 때, 투구 시작과 함께 스톤의 전체 너비가 휠체어라인 안에 들어올 수 있도록 해야 한다. 스톤을 투구하는 동안 그 선수의 발은 아이스 표면에 접촉해서는 안 되고 휠체어의 바퀴들은 아이스 위에 곧바로 놓여 있어야 한다. 스톤의 투구는 일반적인 팔/손에 의한 릴리즈 또는 휠체어컬링 정책을 준수하는 딜리버리 스틱의 사용으로 수행된다. 스톤이 딜리버리 엔드 쪽의 호그라인에 도달하기 전에 손이나 스틱으로부터 완전하게 릴리즈 되어야만 한다.

(a) Stones are delivered from a stationary wheelchair.

(b) When the stone is delivered between the hack and the outermost edge of the top of the house at the delivery end, at the start of the delivery the stone is positioned on the centre line. When the stone is delivered between the outermost edge of the top of the house and the hog line at the delivery end, the entire width of the stone must be within the wheelchair lines at the start of the delivery. During delivery, the feet of the player delivering the stone must not touch the ice surface and the wheels of the chair must be in direct contact with the ice. The delivery of the stone is undertaken by the conventional arm/hand release or using a delivery stick conforming to the Wheelchair Curling Policy. Stones must be clearly released from the hand or stick before the stone reaches the hog line at the delivery end.

(c) 딜리버리 엔드 쪽의 호그라인에 스톤이 도달하게 되면 스톤은 인플레이이며, 딜리버리 엔드 쪽의 호그라인에 닿지 않은 스톤은 재 투구할 수 있다.

(d) 스위핑은 허용되지 않는다.

(e) 투구하는 동안 위반상황이 발생하였다면, 투구된 스톤은 경기에서 제외되며, 이에 의해 움직인 다른 스톤들은 상대 팀에 의해 위반행위가 발생하기 전의 위치에 원래대로 놓는다.

(f) WCF 휠체어 경기의 경우, 경기 내내 모든 팀은 네 명이 투구해야 하며 반드시 혼성으로 구성되어야 한다. 이를 위반한 팀은 몰수패를 당한다. 만약 한 선수가 질병, 사고, 그 이외의 정상 참작이 가능한 이유로 엔드 중 떠난다면 (심판에 의해 거절된 경우 제외):

(i) 선수가 할당된 자신들의 모든 스톤을 투구했다면 경기에 복귀할 수 있다.

(ii) 만약 엔드에서 떠난 선수의 스톤이 투구되어야 하는 상황이라면, 교체 선수가 곧바로 떠난 선수의 스톤을 투구하기 위해 경기에 투입되어야 하고, 이 경우에도 팀은 반드시 혼성으로 구성되어야 한다. 이를 어기면 몰수패 당한다. 원할 경우, 다음 엔드의 시작 때 팀 라인업을 변경(변경된 순서가 남은 엔드에 적용됨)할 수 있고 교체로 물러난 선수는 경기에 다시 들어갈 수 없다.

(c) A stone is in play when it reaches the hog line at the delivery end. A stone that has not reached the hog line at the delivery end may be returned to the player and redelivered.

(d) Sweeping is not permitted.

(e) If a delivery violation occurs, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

(f) For WCF wheelchair competitions, each on-ice team must have four players delivering stones and must be comprised of both genders at all times during games. A team violating this rule will forfeit the game. If a player leaves during an end because of illness, accident or other extenuating circumstances (excluding ejection by an umpire):

(i) the player may return to the game, provided they deliver all their allocated stones.

(ii) if the departing player's stone(s) need to be delivered in that end, an alternate must be immediately brought into the game in the position of the departing player to deliver those stone(s), and the team still needs to be composed of both genders. Failure to do so results in forfeiture of the game. At the start of the next end the team may change the team line-up if desired (the revised rotation of play will apply for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.

(iii) 만약 떠난 선수가 두 개의 스톤을 이미 투구했다면 다음 엔드의 시작 때 교체 선수를 투입시켜야 한다. 그리고 팀 라인업을 변경(변경된 순서가 남은 엔드에 적용됨)할 수 있고 교체로 물러난 선수는 경기에 다시 들어갈 수 없다.

(g) 모든 게임은 8엔드로 한다.

(iii) if both stones have been delivered by the departing player, at the start of the next end the team must bring in an alternate and may change the team line-up if desired (the revised rotation of play will apply for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.

(g) All games will be scheduled for 8 ends.

R14. 휠체어 믹스더블 컬링(Wheelchair Mixed Doubles Curling)

(a) R 13(f)을 제외하고 휠체어컬링 규칙(R 13)을 적용한다: 휠체어컬링 믹스더블 컬링에서 한 팀은 남자 한 명과 여자 한 명, 두 명으로 구성된다. 교체 선수는 허용되지 않는다. 한 팀은 두 선수 모두 전체 경기를 뛰지 못하면 어떤 경기라도 몰수해야 한다. 각 팀당 코치 한 명, 팀 관계자 한 명이 허용된다.

(b) 휠체어 믹스더블은 어느 때라도 스위핑이 허용되지 않기 때문에 R 16(i)를 제외하고, 규칙 R 16에 설명된 대로 플레이된다.

(c) 선수들은(아무도 휠체어를 잡지 않거나 팀 동료가 그렇게 하는 것 외에) 옵션으로 IPA로부터 휠체어를 잡는 도움을 선택할 수 있다. 만약 그 옵션이 선택된다면, IPA가 휠체어를 어떻게 확보했는지에 대해 나중에 불만을 제기할 수 없다.

(d) 전동휠체어는 선수가 일상적 이동을 위해 전동 휠체어를 사용하지 않는 한 허용되지 않는다.

(a) Wheelchair Curling Rules (R13) apply with the exception of R13 (f): In Wheelchair Mixed Doubles Curling a team is composed of two players, one male and one female. Alternate players are not allowed. A team must forfeit any game(s) in which it fails to have both players playing for the entire game. One coach and one other team official will be allowed for each team.

(b) Wheelchair Mixed Doubles is played as described under Rule R16, with the exception of R16 (i), as there is no sweeping allowed at any time in Wheelchair Mixed Doubles.

(c) The players can choose, as an option (besides a delivery with no-one holding the chair or the team-mate doing that), to get help to hold the chair from the Ice Player Assistant (IPA). If that option is chosen, there can be no complaint afterwards on how the IPA secured the chair.

(d) Electric Wheelchairs are not allowed unless the athlete uses an electric wheelchair for daily mobility.

R15. 믹스 컬링(Mixed Curling)

- (a) 각 팀은 남자 선수 2명과 여자선수 2명으로 구성되며 남자 선수와 여자 선수는 교대로(남, 여, 남, 여 또는 여, 남, 여, 남) 투구하게 된다. 교체(후보) 선수는 불허된다.
 - (b) 한 팀이 3명의 선수로 경기해야 하는 상황이라고 할지라도, 투구의 성별 교대 순서(남, 여, 남 혹은 여, 남, 여)는 그대로 유지되어야 한다. 만약 경기 중에 이런 상황이 발생하였다면 이 기준에 맞게 투구 순서를 바꿀 수 있다.
 - (c) 팀 내의 누구라도 스킵과 바이스 스킵이 될 수 있으나, 이 둘은 다른 성별로 구성되어야 한다.
 - (d) 모든 믹스 컬링 게임은 8엔드로 구성된다.
 - (e) 각 팀에는 코치 한 명과 팀 관계자 한 명만 허용된다. 오직 이들만이 지정된 코치 벤치에 착석할 수 있다.
- (a) Each team shall have two male and two female players and the male and female players must deliver stones alternately (M, F, M, F – or – F, M, F, M). No alternate players are permitted.
 - (b) If a team plays with three players, the alternate gender order of delivery must be maintained (M, F, M – or – F, M, F). If this occurs while a game is in progress, the delivery rotation can be changed to meet this criterion.
 - (c) The skip and vice-skip can be anyone in the team, but they must be from opposite genders.
 - (d) All Mixed games are scheduled for 8 ends.
 - (e) The team is allowed one coach and one other team official. Only those two persons may sit on the designated coach bench.

R16. 믹스더블 컬링(Mixed Doubles Curling)

- (a) 각 팀은 2명의 선수(남자 1명, 여자 1명)로 구성되며, 교체(후보) 선수는 불허된다. 팀은 전 게임 동안 두 선수가 함께 경기하지 않으면 몰수패된다. 각 팀은 코치 한 명과 팀 관계자 한 명이 허용된다.
 - (b) 점수 제도는 일반 컬링 경기와 같다. 각 엔드 시작 전에 위치시키는 “포지션(positioned)” 스톤들은 점수 계산에 산정된다.
 - (c) 매 게임은 8엔드로 한다.
- (a) A team is composed of two players, one male and one female. Alternate players are not allowed. A team must forfeit any game(s) in which it fails to have both players playing for the entire game. One coach and one other team official will be allowed for each team.
 - (b) The scoring shall be the same as in a regular game of curling. The “positioned” stones that are placed prior to the beginning of each end are eligible to be counted in the scoring.
 - (c) Each game will be scheduled for 8 ends.

(d) 각 팀은 엔드당 5개의 스톤을 투구한다. 그 엔드의 첫 번째 스톤을 투구한 선수는 그 엔드의 마지막 스톤을 투구해야 한다. 팀의 다른 선수는 그 엔드에서 팀의 두 번째, 세 번째, 그리고 네 번째 스톤을 투구하게 된다. 첫 번째 스톤을 투구하는 선수는 엔드마다 바꿀 수 있다.

(e) 만약 엔드의 네 번째 스톤이 투구되기 전에 투구된 스톤이 직간접적으로 이전에 투구되거나 배치된 스톤을 플레이 아웃 위치로 이동시키는 경우, 반칙을 하지 않은 팀에 의해 투구된 스톤은 제거하고 이에 의해 움직인 다른 스톤들은 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치된다. 위반행위가 발생하였을 경우, 위반을 일으킨 스톤은 경기에서 제외되고, 이에 의해 움직인 다른 스톤들은 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 원위치된다.

(f) 매 엔드 시작 전에 한 팀은 시트에서 A와 B로 지정된 두 위치 중 한 곳 즉, 플레이 엔드 쪽에 스톤을 위치시킨다. 상대방의 “포지션” 스톤은 A 또는 B 중 빈 곳에 놓게 된다. 이 스톤들의 위치는 다음과 같이 놓인다:

(i) 포지션 A: 센터라인을 따라 스톤의 중심이 놓이면서 아이스에 표시된 3개의 점 중 하나의 점 바로 앞 또는 바로 뒤에 배치된다. 3개의 점은 센터라인 상에 있다. (도표 참조):

- 1) 호그라인과 하우스 맨 앞부분 끝 사이의 중간 점
- 2) 중간 점에서 하우스 쪽으로 914mm(3 feet) 지점

(d) Each team shall deliver 5 stones per end. The player delivering the team's first stone of the end must also deliver the team's last stone of that end. The other team member shall deliver the team's second, third and fourth stones for that end. The player delivering the first stone can change from end to end.

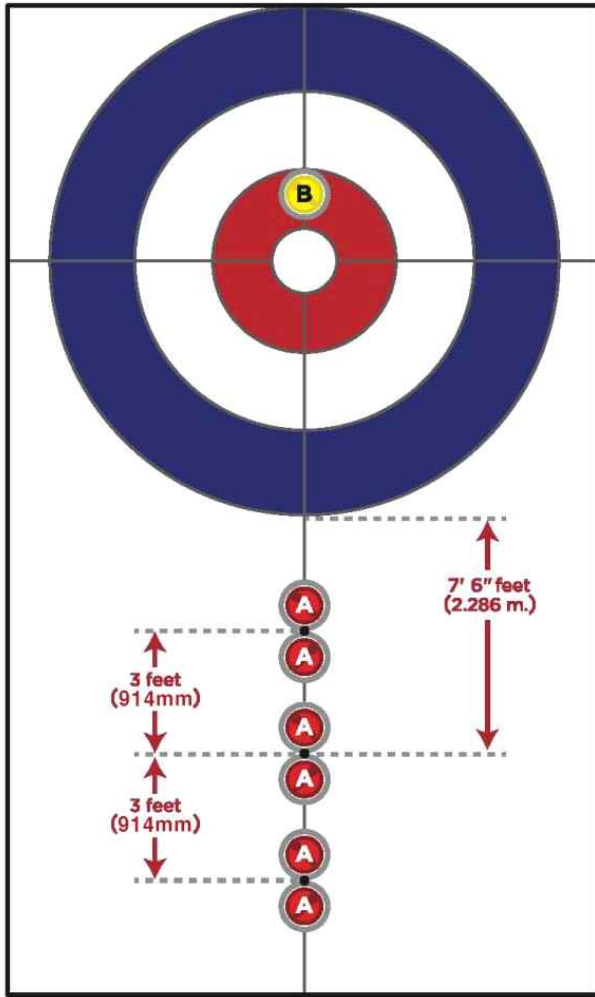
(e) If, prior to the delivery of the fourth stone of an end, a delivered stone causes either directly or indirectly, any previous delivered or placed stone to be moved to an out-of-play position, the delivered stone shall be removed from play and any displaced stone(s) shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place. If there is a violation, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stone(s) shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

(f) Prior to the start of every end, one team shall place its “positioned” stone at the playing end of the sheet in one of two positions, designated A and B. The opponent's “positioned” stone shall then be placed in whichever position (A or B) remains vacant. The location of these positions shall be as follows:

(i) Position A: Placement so that the stone is bisected by the centre line and is either immediately in front of or immediately behind one of 3 points in the ice. The points are placed on the centre line (see diagram):

- 1) at the mid-point between the hog line and the outermost edge of the top of the house.
- 2) 914 mm. (3 feet) from the mid-point closer to the house.

Figure No. 1 - Centre Guard

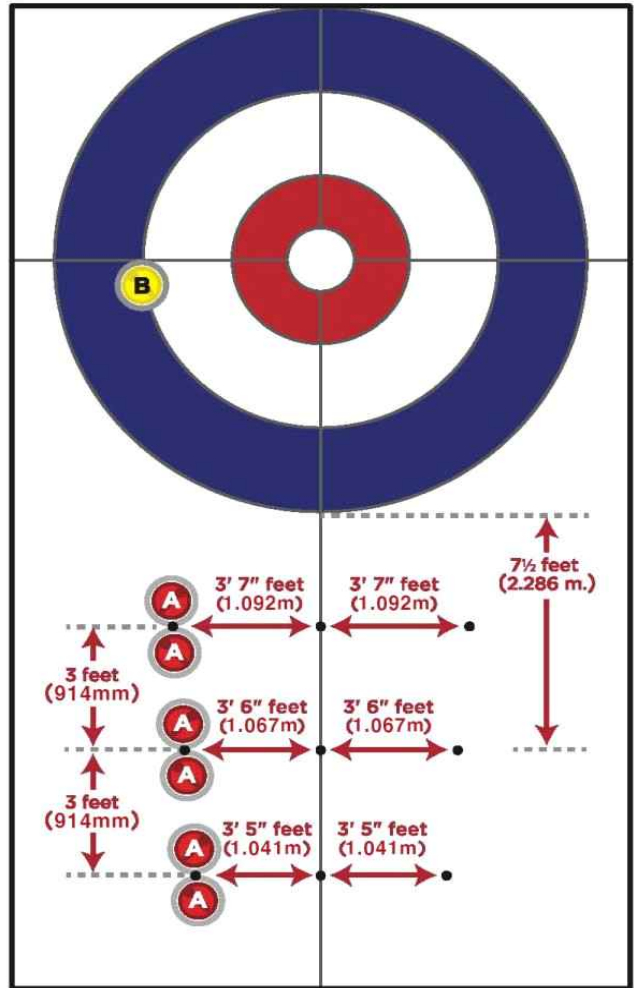


3) 중간 점에서 호그라인 쪽으로 914mm(3 feet) 지점

아이스 상태에 따라, 대회 관계자가 결정 지을 수 없을 때, 팀들은 경기전 연습이 시작되기 전에 각 시트에서 포지션 A의 정확한 위치를 결정한다. 그 위치는 경기 내내 같게 사용되어야 한다.

(ii) 포지션 B: 센터라인을 따라 스톤의 중심이 놓이면서 4-foot 원의 뒷부분에 배치된다. 스톤의 백엣지와 4-foot 원의 백엣지가 맞닿도록 정렬된다 (도표 참조).

Figure No. 2 - Power Play Option



3) 914 mm. (3 feet) from the mid-point closer to the hog line.

Based on the ice conditions, when no event official is available to make the decision, the teams shall determine the specific placement for each sheet for Position A to be used prior to the start of the pre-game practice. That same placement must be used for the entire game.

(ii) Position B: Placement so that the stone is bisected by the centre line and is in the back of the 4-foot circle. The back edge of the stone is aligned with the back edge of the 4-foot circle (see diagram).

(iii) 파워플레이: 각 팀은 경기 당 한번, “포지션” 스톤들의 위치에 관한 결정 권한을 가지고 있을 때, “파워플레이”를 사용함으로써 두 스톤의 위치에 대한 선택권을 갖는다. 하우스 안에 있는 스톤(B)은 그 엔드의 후공 팀에게 속하며, 하우스의 양쪽 중 한쪽에서 8-foot 원과 12-foot 원이 만나는 지점에 있는 티라인에 스톤의 백엣지가 접촉되도록 배치된다. 가드 스톤(A)은 시트의 같은 쪽에 위치하며, 센터 가드 시 놓이는 거리와 같게 유지한다(도표 참조). “파워플레이”는 연장(엑스트라) 엔드에서는 사용할 수 없다.

(g) “포지션”스톤의 배치 결정권을 가진 팀은:

(i) 경쟁 관계에 있는 팀들은 라스트 스톤 드로우(LSD)를 사용하여 어떤 팀이 첫 엔드에서 스톤 결정권을 가지는지 정한다. 더 작은 LSD 거리를 가진 팀이 스톤 배치에 관한 결정 권한을 가지게 된다.

(ii) 첫 엔드 이후, 점수를 얻지 못한 팀이 스톤 배치결정권을 갖게 된다.

(iii) 한 엔드에서 어느 팀도 점수를 얻지 못하면, 그 엔드에서 첫 스톤을 딜리버리 한 팀이 다음 엔드에 “포지션”스톤의 배치 결정권을 갖는다. 같은 측정 결과 때문에 블랭크 엔드가 되는 경우, “포지션”스톤의 배치 결정권은 다음 엔드에 변경되지 않는다.

(h) 포지션 스톤이 잘못된 위치에 놓여있는 경우:

(i) 만일 첫 번째 스톤이 투구된 후에 잘못이 발견되었다면 엔드를 다시 시작한다.

(iii) Power Play: Once per game, each team, when it has the decision on the placement of the “positioned” stones, can use the “Power Play” option to position those two stones. The in-house stone (B), which belongs to the team with last stone in that end, is placed on either side of the house with the back edge of the stone touching the tee line, at the point where the 8-foot and 12-foot circles meet. The guard stone (A) is positioned to the same side of the sheet, the same distance that was determined for the centre guards (see diagram). The “Power Play” option cannot be used in extra ends.

(g) The team having the decision on the placement of the “positioned” stones shall be:

(i) Teams opposing each other in the game shall use the Last Stone Draw (LSD) to determine which team has the decision in the first end. The team with the lesser LSD distance shall have the decision on the placement.

(ii) Following the first end, the team that did not score shall have the decision on the placement.

(iii) If neither team scores in an end, the team that delivered the first stone in that end shall have the decision on placement in the next end. In the case of a blanked end due to an equal measure, the team that had the decision on the placement of the “positioned” stones shall not change for the next end.

(h) If the “positioned” stones are placed in the wrong position:

(i) If the error is discovered after only the first stone has been delivered, the end shall be replayed.

- (ii) 만일 두 번째 스톤이 투구된 후에 잘못이 발견되었다면 잘못이 일어나지 않은 것처럼 계속 진행한다.
- (i) 포지션 A(하우스 앞)에 “포지션”스톤이 배치된 팀은 그 엔드에서 첫 번째 스톤을 투구하며, 포지션 B(하우스 안)에 “포지션”스톤이 배치된 팀은 그 엔드에서 두 번째 스톤을 투구한다.
- (j) 팀이 투구 과정 중에 있는 동안, 투구하지 않는 선수는 해당 시트의 아이스 표면 위 어느 곳이든 있을 수 있다. 투구 후, 한 선수 또는 두 선수는 투구된 스톤과 플레이잉 엔드 쪽의 티라인 앞 어느 곳에서든 해당 팀에 속해 움직이게 된 어떠한 스톤도 스위핑 할 수 있다. 이는 LSD를 포함한 모든 팀의 투구된 스톤에 적용된다.
- (k) 투구 관련한 위반상황이 발생하면, 투구된 스톤은 경기에서 제외되며, 이에 의해 움직인 스톤들은 위반행위가 발생하기 전의 위치로 상대 팀에 의해 놓인다. 연속하여 스톤을 투구한 이후까지도 위반행위가 발견되지 않았으면 위반행위가 없었던 것처럼 경기는 계속되지만, 해당 엔드에서 첫 번째 스톤을 투구한 선수는 그 엔드에서 최대 2개의 스톤을 투구할 수 있다.
- (l) 엔드를 재엔드해야 할 경우, 해당 엔드(예: 포지션 스톤 위치, 투구 순서)의 선택은 기존 엔드의 선택을 따라야 한다.
- (ii) If the error is discovered after the 2nd stone of the end has been delivered, play continues as if the error had not occurred.
- (i) The team whose “positioned” stone is placed in Position A (in front of the house) shall deliver the first stone in that end, and the team whose “positioned” stone is placed in Position B (in the house) shall deliver the second stone in that end.
- (j) While the team is in the process of delivery, the non-delivering player may be anywhere on the ice surface of the team’s sheet. After delivery, either or both players may sweep their delivered stone and any stones set in motion that belong to their team anywhere in front of the tee line at the playing end. This applies during all of the team’s delivered stones, including the LSD.
- (k) If a delivery violation occurs, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place. Should the infraction not be discovered until after the delivery of a subsequent stone, play continues as if the infraction had not occurred, however, the player that delivered the first stone of the end can deliver a maximum of two stones in that end.
- (l) If an end needs to be replayed, the choices of the original end (e.g. position of positioned stones, throwing order) have to stand as they were for the “original” end.

R17. 금지 약물 (Prohibited Substances)

치료 목적으로 사용한다는 면제권을 획득하지 않는 한, 모든 경기력 향상 약물은 고의적이든 어떤 의도에서든 비윤리적이며 금지된다. 만약 경기력 향상 약물 사용이 발각된다면 해당 선수는 경기에서 실격 처리되며, 가맹국에 통보될 것이고, 이는 더 긴 출전 정지로 이어질 수 있다.

The use of all performance-enhancing drugs, without therapeutic exemption, whether taken knowingly or otherwise, is unethical and prohibited. If such use occurs the player(s) will be disqualified from the competition, their Member Association will be notified, and it could lead to further suspension.

R18. 부적절한 행위 (Inappropriate Behaviour)

부도덕한 행동, 자극적인 언어 사용, 장비 남용, 팀원에 대한 고의적인 상해는 금지된다. 사람에게 대한 위협과 자극 등 모든 폭력은 권한을 가진 컬링 기구에서 출전 정지의 결과로 이어질 수 있다.

Improper conduct, foul or offensive language, equipment abuse, or wilful damage on the part of any team member is prohibited. Any violation may result in suspension of the offending person(s) by the curling organisation having jurisdiction.

경기 규정 (Rules of Competition)

C1. 일반 규정 (General)

- (a) 세계컬링연맹(WCF)의 모든 경기는 WCF의 규칙에 따른다. 변경이나 수정이 있는 경우에는 팀 미팅 시에 설명이 될 것이다.
- (a) The rules of play for WCF competitions are the current rules of the World Curling Federation (WCF). If there are any modifications, these are explained during the Team Meeting.
- (b) WCF 이사회는 팀 또는 회원연맹이 이벤트에 참석하여 이벤트를 손상하거나 참가자의 안전 또는 이벤트가 위험에 처한다고 판단할 때 WCF 이벤트에서 출전을 정지할 수 있다.
- (b) The Board of the WCF may remove a team or Member Association from any WCF event if, in the sole opinion of the Board, their presence at the event would damage the event or put the safety of the participants or the good order of the event at risk.
- (c) WCF 경기 날짜는 WCF 집행위원회에서 결정된다.
- (c) The dates of the WCF competitions are determined by the Executive Board of the WCF.
- (d) 경기 및 대회 일정은 WCF와 주최 측 간의 협의에 따라 결정된다.
- (d) The playing and event schedules are determined by the WCF in consultation with the Host Committee.
- (e) WCF 대회에서 경기 구역에 한해 전자 담배 장치를 포함한 흡연은 금지된다.
- (e) Smoking, including e-smoking devices, within the confines of the competition area at WCF competitions is prohibited.
- (f) WCF 도핑방지 규정 및 절차는 세계도핑방지위원회(World Anti-Doping Agency)의 요건이 적용되며 WCF 도핑방지 팜플렛으로 발간된다.
- (f) The WCF Anti-Doping rules and procedures, which meet the requirements of the World Anti-Doping Agency are applicable, and published in the WCF Anti-Doping Pamphlet.
- (g) 변경된 모든 권장 시트 측정 기구는 WCF의 승인을 받아야 한다.
- (g) Any variation from the recommended sheet measurements must be approved by the WCF.
- (h) WCF 세계선수권대회에서 금메달은 1위를 한 팀에게 수여되고 은메달은 2위를 한 팀에게, 그리고 동메달은 3위를 한 팀에게 수여된다. 5명의 선수(믹스더블 2명, 믹스 4명)와 코치에게 메달이 수여되며 이들 모두 시상식대 위에 올라갈 수 있다. 동계올림픽, 유스올림픽과 동계 패럴림픽에서는 선수들에게만 메달과 시상식대 위에 올라가는 것이 허용된다.
- (h) For WCF Championships, gold medals are awarded to the first placed team, silver medals to the second placed team, and bronze medals to the third placed team. The 5 players (2 for Mixed Doubles, 4 for Mixed) and their coach, receive medals, if they are in attendance and fulfil their team obligations, and are allowed on the podium. For the Olympic Winter Games, Youth Olympic Games and the Paralympic Winter Games, only the players receive medals and are allowed on the podium.

C2. 참가 팀 (Participating Teams)

- (a) 각 팀은 연맹/협회에 의해 지정된 팀이어야 한다.
- (b) 지정된 팀이 참가가 불가능하거나 참가를 원하지 않는다면 연맹/협회는 다른 팀을 참가시킬 수 있다.
- (c) 선수와 팀 관계자는 최소한 각 이벤트의 경기 시작 14일 전에 참가 여부를 통보하여야 한다. 변경/추가는 팀미팅 종료 전까지 분명하게 의사 표시해야 한다.
- (d) WCF 경기에 참여하는 선수들은 연맹/협회가 가진 정회원 자격으로 있어야 한다.
- (e) 세계주니어컬링선수권대회 (World Junior Curling Championship: WJCC) 또는 퀴리피케이션대회에 참가가 가능한 선수는 대회의 시작 직전 6월 30일 현재 만 21세 미만인 선수이어야 한다.
- (f) 세계시니어컬링선수권대회(World Senior Curling Championship: WSCC) 또는 그에 준하는 경기에 참가가 가능한 선수는 대회의 시작 직전 해의 6월 30일 현재 만 50세 이상인 선수이어야 한다.
- (g) 세계휠체어컬링선수권대회(WWhCC & WWhMDCC) 또는 그에 준하는 경기에 참가가 가능한 선수는 WCF 등급 분류 규칙에 따른 자격 기준을 충족해야 한다.
- (h) WCF 대회에서 팀 관계자가 되기 위해서, 관계자는 대회의 시작 직전 해의 6월 30일 현재 만 16세 미만이면 안 된다.

- (a) Each team is designated by its Association/Federation.
- (b) If a designated team is unable or unwilling to participate, the Association/Federation involved nominates another team.
- (c) The players and team officials for each event must be declared at least 14 days prior to the start of the competition. Any changes / additions must be declared by the end of the team meeting.
- (d) All players at a WCF competition must be bona fide members in good standing of their Associations/Federations.
- (e) To be eligible to play in the World Junior Curling Championships (WJCC) and qualifying events, a player must be less than 21 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the championship is to take place. events.
- (f) To be eligible to play in the World Senior Curling Championships (WSCC) and qualifying events, a player must be not less than 50 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the championship is to take place.
- (g) To be eligible to play in the World Wheelchair Curling Championships (WWhCC & WWhMDCC) and qualifying events, a player must fulfil the eligibility criteria as per the WCF Classification rules.
- (h) To be eligible to be a team official at any WCF competition, an official must be not less than 16 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the competition is to take place.

(i) 한 명의 선수와 한 명의 팀 관계자는 팀미팅에 참석해야 한다. 팀 관계자가 등록되지 않았으면 두 명의 선수가 회의에 참석해야 한다. 심판장의 허가 없이 이를 지키지 않으면 첫 게임의 후공 어드벤처가 몰수된다. 만약 팀에 공인된 통역사가 있다면, 그 팀에 합류할 수 있다. 포스트 라운드로빈을 하는 팀들은, 한 명 또는 두 명(선수들 또는 코치)이 플레이오프 미팅에 반드시 참석해야 하며 그렇지 않으면 팀은 그들에게 권리가 있는 선택권을 잃게 된다.

(j) 투구 순서, 스킵과 바이스 스킵의 포지션, 후보 선수, 그리고 코치의 명단은 팀 라인업 양식에 기재되어 팀미팅이 끝날 때 심판장에게 제출해야 한다. 팀 라인업 양식은 오리지널 팀 라인업 (서면 혹은 전자기기) 변경 여부를 불문하고 경기 전 연습 15분 전까지 심판장에게 제출해야만 한다.

(k) 팀은 반드시 스톤을 투구할 네 명의 선수로 시작해야 한다. (믹스더블의 경우 두 명의 선수) 자격을 갖춘 네 명의 선수들로 시작하지 않는 팀은 매 경기 시작과 함께 몰수패당하게 된다. 정상 참작이 가능한 상황에서 3명의 배심원 (WCF 경기국장 또는 대표자, 대회 기술대표, 대회 심판장)의 승인과 함께 팀은 3명의 선수로 경기를 시작할 수 있다. 만약 필요하다면, WCF 회장 또는 대표자에게 이의제기할 수 있다.

(i) One player and one team official must attend the Team Meeting. When a team has no team official(s) registered, two players have to attend the meeting. Failure to do so, without approval of the Chief Umpire, results in the forfeit of the last stone advantage for that team in its first game. Should a team have an accredited translator, that person is allowed to join as well. For teams in post round robin play, one or two team members (players and/or coach) must attend the play-off meetings, or the team will lose the choices to which they would normally be entitled.

(j) The team delivery rotation, skip and vice-skip positions, alternate player, and coach are listed on the original team line-up form, and submitted to the Chief Umpire at the end of the Team Meeting. The team leader / national coach / translator, if appropriate, are also listed. A game team line-up form (paper or electronic) must be submitted to the Chief Umpire at least 15 minutes prior to the pre-game practice to either confirm the original team line-up or to indicate a change.

(k) A team must start a competition with four players (two for Mixed Doubles) delivering stones. A team will forfeit each game at the start of the competition, until it can start a game with four qualified players. In extenuating circumstances, and with approval from a panel of three persons (WCF Director of Competitions or Representative, event Technical Delegate, event Chief Umpire) a team may be allowed to start a competition with three players. If required, an appeal would be heard by the WCF President or his/her representative.

(l) 경기가 진행 중인 동안, 코치, 후보선수, 및 모든 팀 관계자들은 특별히 정해진 휴식이나 코치 상호작용 이외에는 경기 지역 안에 있거나 팀 선수들과 교신(통화)을 하지 말아야 한다. 코치 상호작용 실행 신호를 포함하여 모든 말, 행동, 쪽지나 교신 등 모두가 이에 해당된다. 코치, 후보선수와 한 명의 팀 관계자는 프리이벤트와 경기 전 연습에 참석 가능하나, LSD 중에 그들 팀과 교신이 불허된다. 게임이 진행되는 동안 벤치의 코치와 지정된 자리에 있지 않은 선수 간에 그 어떤 허가되지 않은 의사소통도 금지된다. 이를 위반한 자는 해당 경기가 진행되는 동안 코치 벤치에서 제외된다.

(m) 미디어와 홍보의 목적으로 팀은 연맹 / 협회 또는 스킵의 이름으로 소개될 수 있다.

(l) While a game is in progress, the coach, the alternate player, and all other team officials are prohibited from communicating with their team or being within the playing area except during specifically designated breaks or a team time-out. This restriction applies to all verbal, visual, written, and electronic communication, including any attempt to signal for the implementation of a team time-out. The coach, the alternate player, and one team official may participate in the pre-event and the pre-game practices, but may not communicate with their team during the LSD. During the game, there shall be no unauthorised communications or broadcasts of any sort from the coach bench to anyone who is not sitting in that designated area. Coaches and other team personnel sitting on the coach bench cannot watch or listen to broadcasts. For any violation, the offending person will be removed from the coach's bench for that game.

(m) For the purpose of identification to the media and to the public, teams are referred to by the name under which their Association/Federation competes, and by the name of the skip.

C3. 유니폼과 장비 (Uniforms / Equipment)

(a) 모든 팀원은 모든 게임과 연습(practice session)에 구분이 가능한 유니폼과 경기장에 적절한 신발을 착용해야 한다. 밝은 색깔의 셔츠와 스웨터 등을 착용한 팀은 밝은 색깔의 스톤 핸들이 지정되고, 어두운 색깔의 셔츠와 스웨터 등을 착용한 팀은 어두운 색깔의 스톤 핸들이 지정된다. 이러한 색깔의 지정은 각 경기가 진행되기 이전에 WCF에 의해 지정되며 빨간색은 어두운 색깔로 구분된다. 팀 코치/관계자들은 경기 지역에 출입 시 항상 팀/국가 유니

(a) All team members wear identical uniforms and appropriate footwear when accessing the field of play for games or practice sessions. The team wears light-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with light-coloured handles, and wears dark-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with dark-coloured handles. The colour of these garments shall be registered with the WCF

품을 착용해야만 한다. WCF에게 따로 승인되지 않은 이상 밝은 색 유니폼은 대개 흰색 또는 노란색이다. 반드시 70% 이상의 흰색 또는 노란색이 유니폼 앞뒤로 있어야 한다. 대체 색의 승인은 반드시 대회 8주 전에 요청해야 하고 여러 대회를 위해 시즌 시작 시점에 요청할 수 있다.

(b) 각각의 유니폼 상의에는 상부에 선수의 성이 51mm (2 in.) 크기 또는 더 크게, 하부에 연맹/협회의 이름이 51mm (2 in.) 또는 조금 크게 새겨져 있어야 한다. 필요하다면 연맹/협회의 이름 밑이나 선수의 이름 사이의 부분에 국기를 넣을 수 있다. 두 명 이상의 같은 성을 가지고 있는 선수가 있는 경우에는 첫 번째 이니셜을 함께 표기한다.

(c) 선수의 옷이나 장비에 붙는 광고의 허용은 WCF의 지침 안에서 엄격하게 다루지며 전례가 없이 받아들여질 수 없는 옷과 장비는 금지된다. 현재 WCF의 복장 규정은 69쪽에서 살펴볼 수 있다.

(d) 부적절한 유니폼을 착용한 선수나 코치는 경기 현장이나 코치용 벤치에 접근할 수 없다.

prior to the start of each competition. The team coaches/officials must wear a team or national uniform whenever accessing the field of play. Unless otherwise approved by the WCF, a light-coloured uniform will be predominantly white or yellow in colour. There must be a minimum of 70% of white or yellow on both the front and the back-side of the uniform. Approval for any alternative colour must be requested at least 8 weeks prior to an event or may be requested at the start of a season for multiple events.

(b) Each shirt and jacket/sweater has the player's surname, in 51 mm. (2-in.) or larger letters, across the upper back of the garment, and the name under which their Association/Federation competes, in 51 mm. (2-in.) or larger letters, across the back above the waist. If desired, a national emblem may also be worn on the back, but only in addition to the name under which the Association/Federation competes, and displayed between that name and the player's surname. When two or more team members have the same surname, the first letter(s) of their given names are also displayed.

(c) Advertising is permitted on a player's clothing or equipment strictly in accordance with the current guidelines issued by the WCF. The WCF may, in its sole discretion, forbid the use of any clothing or equipment that it feels is unacceptable or unsuitable for WCF competition play. The WCF Dress Code is contained within this book.

(d) A player or coach with an improper uniform shall be denied access to the field of play and the coach bench.

(e) 각 선수는 경기 시작 시 허용된 브러시를 신고해야 하며, 그 선수만이 경기 중에 그 장비를 사용할 수 있다. 페널티: 만약 한 선수가 다른 선수의 브러시로 팀에 할당된 스톤을 스위핑 한다면, 그 스톤은 경기에서 제거되어야 한다. 만약 선수가 다른 선수의 브러시로 상대 팀 스톤을 스위핑 했을 경우, 위반이 발생하지 않았다면 멈춰있는 합리적인 위치로 상대 팀에 의해 놓인다.

(f) 선수들은 심판장의 특별 허가가 주어지지 않는다면, 경기 중간에 브러시 헤드를 바꿀 수 없다. 페널티: 만약 허가 없이 바꿨을 경우, 팀은 몰수패를 당한다.

(g) 만약 후보 선수가 경기에 출전한다면, 반드시 교체되는 선수의 브러시 헤드를 사용해야 한다. 페널티: 만약 새로운 스위핑 장비가 경기에 투입된다면, 팀은 몰수패를 당한다.

(h) WCF 대회에서 사용되는 모든 경기장 장비는 WCF 웹사이트에서 정의하고 게재된 WCF 경기 장비에 대한 원칙 규정을 따라야 한다. 허용되지 않는 장비로 고려되는 이유는 다음을 포함하지만, 국한되지는 않는다: 아이스 표면 손상, 기존 규정 및 기준 부적합 (예 - 전자통신기기), 불공평한 이점 발생이 나타난 행위, 마감 기한까지 WCF 사무국에 장비 등록을 하지 못한 장비

(i) WCF가 확립한 경기 장비에 대한 원칙 규정에 확인을 받지 못한 장비를 WCF 대회에서 사용했을 때의 페널티:

(e) Each player must declare an approved sweeping device at the start of a game, and only that player can use that device for sweeping during the game. Penalty: If a player sweeps with another person's sweeping device one of their own stones, the stone shall be removed from play. If a player sweeps with another person's sweeping device a stone belonging to the opponent, the stone should be replaced by the non-offending team where it would have come to rest, had the violation not occurred.

(f) Players may not change their brush heads during a game, unless the Chief Umpire grants special permission. Penalty: If a change is made without permission, the team will forfeit the game.

(g) If an alternate player comes into a game, that player must use the brush head of the player being replaced. Penalty: If a new brush head is brought into the game, the team will forfeit the game.

(h) All field of play equipment used at WCF competitions must meet WCF Statement of Principles for Competition Equipment, as defined and published on the WCF website. Reasons for equipment being considered non-approved include, but not restricted to: damage to the ice surface, non-conformance with existing rules or standards (i.e. - electronic communication devices), performance testing results that give an unfair advantage, failing to register equipment with the WCF office by the deadline date.

(i) The penalty for using equipment in WCF competitions that does not conform with the Statement of Principles for Competition Equipment established by the WCF:

- (i) 대회 중 팀의 첫 번째 위반 - 그 선수는 대회에서 실격되며 그 팀은 그 경기에서 몰수 패된다.
- (ii) 대회 중 팀의 두 번째 위반 - 그 팀은 대회에서 실격되며 모든 선수는 WCF 대회에 12개월간 출전이 허용되지 않는다.
- (j) 휠체어컬링 장비는 휠체어컬링 정책을 참조한다.

- (i) First team offence during a competition - the player is disqualified from the competition and the team forfeits the game.
- (ii) Second team offence during a competition - the team is disqualified from the competition and all players are not permitted to play in WCF competitions for a 12-month period.
- (j) For wheelchair Curling equipment please refer to the Wheelchair Curling Policy.

C4. 경기 전 연습 (Pre-game Practice)

- (a) WCF 대회 전 매 게임 각 팀은 경기전 연습시간을 갖게 된다.
- (b) 경기전 연습시간은 보통 믹스더블은 7분이고 다른 이벤트는 9분이다. 연습의 시작 시각은 팀 미팅에서 전달된다.
- (c) 라운드로빈 방식에서의 경기전 연습 일정은 첫 번째 또는 두 번째 연습 기회를 갖게 하여 최대한 미리 정할 수 있게 한다. 라운드로빈 경기에서 미리 결정할 수 없는 경우에, 코인 토스 승자가 첫 번째 두 번째의 연습을 할 선택권을 갖게 된다.
- (d) 플레이오프(포스트 라운드로빈) 게임에서는, 첫 번째 엔드의 후공은 사전에 결정되고, 첫 번째 엔드의 후공 팀이 연습을 먼저 한다.
- (e) 아이스테크니션(ice technician)이 필요하다고 판단하면 연습 후 아이스는 재정비될 것이다.

- (a) Prior to the start of every game at WCF competitions, each team is allowed a pre-game practice on the sheet on which it will be playing.
- (b) The duration of the pre-game practice is normally 7 minutes for Mixed Doubles and 9 minutes for any other event. The start-time of the pregame practice will be communicated at the Team Meeting.
- (c) The schedule for pre-game practices during the round robin will be predetermined as much as possible, based on the criterion that each team has first and second practice an equal number of times. For the round robin games where this cannot be predetermined the winner of a coin toss will have the choice of first or second practice.
- (d) In post round robin games, when the Last Stone First End has been predetermined, the team delivering the last stone in the first end practices first.
- (e) If the Chief Ice Technician deems it necessary, the ice will be cleaned, and the slide path re-pebbled, after the pre-game practice.

C5. 경기의 길이 (Length of Games)

- (a) 10엔드까지 예정된 대회에서, 플레이오프 경기는 최소 8엔드를 마쳐야 하고, 그 밖의 다른 경기에서는 최소 6엔드가 마쳐져야 한다.
- (b) 8엔드까지 예정된 대회에서, 최소 6엔드까지 마쳐져야 한다.

- (a) In competitions in which 10 ends are scheduled, a minimum of 8 ends must be completed in play-off games and a minimum of 6 ends must be completed in all other games.
- (b) In competitions in which 8 ends are scheduled, a minimum of 6 ends must be completed.

C6. 경기 시간 (Game Timing)

- (a) 각 팀은 10-엔드 경기의 경우 도합 38분, 8-엔드 경기의 경우 도합 30분의 씽킹 타임을 부여받는다(휠체어 컬링에서는 38분, 휠체어 믹스더블 컬링에서는 30분 그리고 믹스더블 컬링에서는 22분). 경기 중에 이 시간은 기록되고, 팀과 코치들이 볼 수 있다.
- (b) 한 팀이 게임의 시작을 지연시킬 경우 각 팀에게 할당된 씽킹 타임이 각 엔드당 3분 45초씩(휠체어 컬링 경기에서는 4분 45초씩, 휠체어 믹스더블 컬링에서는 3분 45초 그리고 믹스더블 경기에서는 2분 45초씩) 줄어든다. (컬링 규칙 R11(i) 적용)
- (c) 연장(엑스트라) 엔드가 필요한 경우에는, 경기 시계는 초기화되며 각 팀은 엑스트라 엔드당 각 4분 30초(휠체어 컬링 게임에서는 6분, 휠체어 믹스더블 컬링에서는 4분 30초 그리고 믹스더블 경기에서는 3분)의 씽킹 타임을 갖게 된다.
- (d) 경기와 각 엔드는 할당된 브레이크 타임이 끝났을 때 시작된다. 팀이 시작을 지연시키지 않는 한 딜리버리 팀의 경기 시간은 게임이나 엔드가 시작되는 동안에는 재지 않지만 (핵에서

- (a) Each team shall receive 38 minutes of thinking time for a 10-end game and 30 minutes of thinking time for an 8-end game (38 minutes in wheelchair curling, 30 minutes in wheelchair mixed doubles curling and 22 minutes in mixed doubles curling). This time is recorded, and visible to the teams and coaches, throughout the game.
- (b) When a team delays the start of a game, the thinking time allotted to each team is reduced by 3 minutes 45 seconds (4 minutes 45 seconds in wheelchair curling, 3 minutes 45 seconds in wheelchair mixed doubles curling and 2 minutes 45 seconds in mixed doubles curling) for each end which was considered completed (Rules of Curling R11(i) apply).
- (c) When extra ends are required, the game clocks are reset and each team receives 4 minutes 30 seconds of thinking time for each extra end (6 minutes in wheelchair curling, 4 minutes 30 seconds in wheelchair mixed doubles curling and 3 minutes in mixed doubles curling).
- (d) The game and each end starts when the allotted break time expires. The delivering team's game clock will not run during the start of the game/end unless that team is

전진하려는 움직임이 없거나, 스톤을 딜리버리 스틱으로부터 릴리즈되지 않는 경우), 그때는 계측기가 시작된다. 매 엔드 시작 시에 지연이 되지 않고 경기가 진행되었다면 팀은 두 번째 스톤을 투구한다.

(e) 아래에 명시된 모든 조건이 충족됐을 때 투구하지 않는 팀은 딜리버리 팀이 되며 시간을 계측하기 시작한다:

(i) 모든 스톤이 투구되었을 때 또는 백라인을 지나쳤을 때. 그리고,

(ii) 딜리버리 팀의 위반행위로 옮겨진 스톤이나 다시 놓을 필요가 있는 스톤이 위반행위 이전의 제자리에 놓였을 때. 그리고,

(iii) 하우스의 책임자가 백라인 뒤로 가고 투구자와 스위핑 했던 선수가 시트 측면으로 가서 플레이 공간이 상대 팀에게 양도될 때.

(f) 스톤이 딜리버리 엔드의 티라인(휠체어컬링의 경우 호그라인)에 도달했을 때 해당 팀의 시간 계측이 멈춘다.

(g) 팀에서는 계측하고 있을 때 혹은 예정일 때에만 스톤을 투구할 수 있다.

(h) 만일 스톤이 외부의 물리적인 힘으로 인해 다시 위치될 필요가 있을 때는 양 팀의 게임 시간 측정은 멈춰진다.

(i) 심판이 개입할 경우 게임 시간 측정은 언제든지 멈출 수 있다.

(j) 양 팀이 엔드 점수 결과에 동의한 후, 휴식시간이 시작됐을 때 계측은 중단된다. 만약 측정이 필요하다면 휴식시간은 그 측정이 완료된 후 시작한다. TV 중계 또는 다른 외부적인 요인 때문에 시간이 필요할 때, 엔드 사이의 휴식시간은 팀 미팅 시에 결정된다. 휴식시간이 3분 이상 지속될 때, 팀은 휴식시간 1분이 남았을 때 통보받을 수 있다. 팀은 휴식시간이 10초 미만이 될 때까지는 첫 번째 스톤을 투구하면 안 된다. 만약 브레이크 후 10초 이내에 스톤

delaying the start (no forward motion from the hack, or the stone not released from the delivery stick), then its game clock will be started. If there is no delay, the first game clock to start in each end will be that of the team delivering the second stone.

(e) Once all of the criteria below are met, the non-delivering team becomes the delivering team, and its game clock is started:

(i) all stones have come to rest or have crossed the back line; and

(ii) stones that are displaced due to violations by the delivering team, and require repositioning, are returned to their positions prior to the violation; and

(iii) the playing area has been relinquished to the other team, the person in charge of the house has moved behind the back line and the deliverer and sweepers have moved to the sides of the sheet.

(f) A team's game clock stops once the stone has reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end.

(g) A team delivers stones only when its game clock is running or scheduled to be running.

(h) If stones need to be repositioned due to a violation caused by an external force both game clocks are stopped.

(i) Game clocks are stopped at any time an umpire intervenes.

(j) After the teams have agreed on the score for an end, a break occurs, when neither game clock is running. If a measurement is required, the break begins at the completion of that measurement. The length of the break between ends, which may vary due to television requirements or to other external factors, is determined for each competition and explained at the Team Meeting. When a break is of 3 minutes or more, the teams

이 던져진다고 하면 시간 계측이 시작되어서는 안 된다. 선수가 투구 과정에 있지 않다면 그 팀의 시간 계측은 휴식시간이 끝나면 시작된다. 휴식시간의 길이는 보통 다음과 같다:

(i) (j) (ii)에 명시된 경우를 제외하고 각 엔드당 1분간. 믹스더블 경기에서 선수가 각 엔드 전 스톤을 배치해야 할 경우, 엔드 사이에 30초가 추가된다.

팀들은 경기장 배치가 허락한다면 휴식 시간 동안 코치, 후보선수, 또는 팀 관계자와 의사소통을 할 수 있다.

(ii) 경기 중반부 엔드를 마친 후 5분간. 팀은 경기장 내에서 인정된 코치 벤치의 모든 선수와 팀 관계자가 경기 구역 안에서 만날 수 있다.

(k) 선수가 다시 투구해야 할 경우, 재 투구에 소요된 시간을 게임 시간에서 뺄 것인가는 심판이 결정한다.

(l) 재경기를 해야 하는 엔드에서는 그 전 엔드가 끝난 시점에 기록된 시간을 재설정하게 된다.

(m) 심판이 판단하기에 팀이 불필요하게 플레이 시간을 지연시켰다면 심판은 그 팀 스킵에게 주의를 줄 수 있고, 주의를 준 다음 스톤이 딜리버리 엔드의 티라인(휠체어컬링에서는 호그라인)에 45초 내로 도달하지 않았다면 그 스톤은 즉시 플레이에서 제외된다.

are informed when 1 minute of the break remains. Teams should not deliver the first stone of the next end before the end of a break. If the first stone of any end is delivered within 10 seconds after the break has elapsed, the game clock will not start. The delivering team's game clock will start at the conclusion of the break unless the player is in the process of delivery. The length of the break will normally be:

(i) 1 minute at the completion of each end, except as noted in (j)(ii). In Mixed Doubles, when players are responsible for placing the stationary stones before each end, 30 seconds will be added to the time between ends. Teams can communicate with their coach, the alternate player or any other team official during those breaks if the venue layout allows.

(ii) 5 minutes at the completion of the end that defines the halfway point in the game. Teams are allowed to meet, within the playing area, with any player and team official that is authorised to be on the coach bench for that game.

(k) If a player is allowed to redeliver a stone, the umpire decides if the time required is to be deducted from the game time for that team.

(l) If an end is to be replayed, the game clocks are reset to the time recorded at the completion of the previous end.

(m) If an umpire determines that a team is unnecessarily delaying a game, the umpire notifies the skip of the offending team and, after that notification, if the next stone to be delivered has not reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end within 45 seconds, the stone is removed from play immediately.

- (n) 각 팀은 반드시 주어진 시간 안에 경기를 끝내야 하고, 그렇지 않을 때 몰수패가 선언된다. 만일 시간이 종료되기 직전에 딜리버리 엔드의 티라인(휠체어컬링에서는 호그라인)에 스톤이 도달하였을 경우, 그 스톤은 제시간 안에 도착한 것으로 간주한다.
- (o) 계측 오류(상대 팀 계측기 작동)가 생긴 팀은 합의된 오류 시간의 2배가 추가될 것이다.
- (p) 계측 오류(해당팀 계측기 미작동)가 생긴 팀은 그 팀의 계측기에서 시간이 줄어드는 것이 아니라, 상대 팀의 계측기에 적절한 시간이 추가될 것이다.

- (n) Each team must complete its part of a game within the time given, or forfeit the game. If a stone reaches the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end before time expires, the stone is considered delivered in time.
- (o) A team whose clock has run due to a timing error (wrong clock running) will have double the agreed error time added back to its clock.
- (p) A team whose time clock did not run due to a timing error (no clock running) will not have time deducted from its time clock, but the appropriate amount of time will be added to the other team's time clock.

C7. 팀 타임아웃 / 테크니컬 타임아웃 (Team Time-outs/Technical Time-outs)

- (a) 계측기의 사용 여부와 관계없이 WCF 대회에서는 팀 타임아웃을 허용할 것이다.
- (b) 각 팀은 10 엔드 동안 한 번의 60초씩의 팀 타임아웃을, 그리고 연장 엔드는 한 번의 60초 팀 타임아웃을 갖는다.
- (c) 팀 타임아웃의 방법은 다음과 같다.
 - (i) 팀 타임아웃은 오직 아이스 위에 있는 선수에 의해서만 요청될 수 있다.
 - (ii) 팀의 어느 선수이든지 아이스 위에 있다면 팀의 시간이 계측되고 있는 동안에 한해서는 팀 타임아웃을 요청할 수 있다. 선수는 "T" 사인으로 팀 타임아웃을 요청한다.
 - (iii) 팀 타임아웃은 타임아웃 요청과 동시에 시작되며 '트레블 타임(팀이 모일 시간)'을 빼고 60초가 주어진다. '트레블 타임'은 대회마다 심판장이 결정하며, 코치의 유무, 코치의 경기구역 출입과 관계없이 모든 팀에게 주어진다.

- (a) Team time-outs will be allowed at all WCF events, with or without time clocks being used.
- (b) Each team may call one 60 second team time-out during each game and one 60 second team time-out in each extra end.
- (c) Procedures for a team time-out are as follows:
 - (i) Only the players on the ice may call a team time-out.
 - (ii) Team time-outs may be called by any on-ice team player only when that team's game clock is running. Players signal a team time-out by using a "T" hand signal.
 - (iii) A team time-out (when the game clock is stopped) starts as soon as the time-out is called and consists of 'travel time' to get to the team plus 60 seconds. The amount of travel time will be determined at each event by the Chief Umpire, and is given to all teams, whether or not they have a coach, and whether or not a coach is coming to the field of play.

- (iv) 코치석에 있는 한 사람과 필요하다면 통역자와 함께 팀 타임아웃을 요청한 팀과 만나는 것이 허용되며, 코치나 통역자가 있던 장소가 링크의 바깥쪽이라면 얼음판 위에 들어와서는 안 된다. 지정된 코치석에 앉아 있는 한 사람과 필요시 통역은 팀이 팀 타임아웃을 부르게 된다면 팀과 만날 수 있다. 이 사람 혹은 통역이 필요할 경우 이 사람들은, 팀을 향해 지정된 경로를 사용해야 한다. 시트 옆에 통로가 있다면 이 사람은 경기 중인 아이스 표면에 서 있으면 안 된다.
 - (v) 팀은 팀 타임아웃 시간 종료 10초 전 통보를 받는다.
 - (vi) 팀 타임아웃 시간이 종료되었다면, 코치 벤치의 사람(들)은 팀과 상의를 멈추고 경기 구역을 즉시 벗어나야 한다.
- (d) 테크니컬 타임아웃은 부상이나 다른 어떤 정상 참작이 되는 상황에서 팀에 의해 요청될 수 있다. 게임 시간 계측은 테크니컬타임아웃 동안에 정지된다.
 - (iv) Only one person, who is sitting in the designated coaching area and a translator, if required, of the team that called the team time-out is allowed to meet with the team. This person, or persons if a translator is required, must use the designated route to the team. Where walkways are beside the sheet, that person must not stand on the playing ice surface.
 - (v) The team is notified when there are 10 seconds remaining in the team time-out.
 - (vi) When the team time-out has expired, the person(s) from the coach's bench must stop conferring with the team and leave the playing area immediately.
 - (d) A technical time-out may be called by a team to request a ruling, for an injury or in other extenuating circumstances. Game clocks will be stopped during technical time-outs.

C8. 스톤 배정 / 라스트 스톤 드로우 (Stone Assignment / LSD)

- (a) 라운드로빈에서 경기 일정상 앞에 표기된 팀이 어두운 색깔 핸들의 스톤으로 경기하게 된다; 두 번째 팀은 밝은 색깔 핸들의 스톤으로 경기한다.
 - (b) LSD가 필요한 게임의 경우, 각 팀의 경기 전 연습의 마지막에, 두 개의 스톤은 홈 엔드의 티로 각각 다른 선수에 의해 딜리버리 될 것이다.
 - 첫 번째 스톤은 시계방향, 두 번째 스톤은 반시계방향. LSD 스톤을 투구한 선수 (후보선수)는 해당 경기를 출전하지 않아도 된다. 스위핑은 허용된다(휠체어 컬링 제외).
- (a) The team listed first in the draw schedule for the round robin games will play the stones with the dark-coloured handles; the team listed second will play with the stones with the light-coloured handles.
 - (b) For games requiring Last Stone Draws (LSD), at the conclusion of each team's pre-game practice, two stones will be delivered to the tee at the home end, by different players - the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise rotation. A player (alternate) that delivers or sweeps an LSD stone does not have to play in that game. Sweeping is allowed (except in wheelchair curling).

믹스더블에서는 두 선수 모두 아이스 위에 있어야 하며, 다른 모든 이벤트에서는 최소 3명의 선수가 아이스에 있어야 한다. 그렇지 않은 경우, LSD 스톤은 최대 거리로 기록된다.

두 번째 스톤이 투구되기 전에 첫 번째 스톤은 측정되고 제거된다. 각 스톤 별 기록된 거리는 모두 합산하여 해당 팀의 경기에 대한 LSD 총계를 만든다. 더 낮은 LSD 총계를 가진 팀이 경기의 첫 번째 엔드에서 첫 번째 또는 두 번째 스톤을 투구할 선택권을 가지게 된다. 만약 LSD 결과가 같을 때, 각각의 LSD 스톤의 거리가 비교되고, 가장 좋은 LSD 결과를 가진 팀이 첫 번째 엔드에서의 선·후공을 결정하게 된다. 두 팀의 LSD 스톤 거리가 정확하게 일치한다면, 결정을 위한 코인 토스가 사용된다.

(c) LSD 거리 측정 기록은 아래의 지침을 따른다:

- (i) 모든 개별 측정을 할 때 티에서부터 스톤의 가장 가까운 부분까지 측정되어야 하지만, LSD 스톤 측정은 티로부터 스톤의 중심까지의 거리의 센티미터로 측정된다.
- (ii) WCF 선수권대회에서 사용되는 공식 반경은 142mm이다.
- (iii) 측정된 모든 결과에는 142mm가 추가되어야 한다. 이는 하우스에 위치하지 않은 스톤의 거리는 $1.854\text{m} + 142\text{mm} = 1.996\text{m}$ 임을 뜻한다.
- (iv) 티를 덮고 있는 스톤은 4피트 원의 가장자리 두 곳 (구멍)에서 측정이 될 것이다. 이 두 위치는 중심의 홀로부터 90도 각도 및 610mm(2 feet)에 있다.

In Mixed Doubles both players must be on the ice, and in all other events a minimum of 3 players must be on the ice. If that is not the case, the LSD stone(s) would be recorded with the maximum distance.

The first stone will be measured and removed from play before the second stone is delivered. The distances recorded for each stone will be added together to give the team its LSD total for that game. The team with the lesser LSD total will have the choice of delivering the first or second stone in the first end of that game. If the LSD totals for both teams are the same, the individual LSD stones are compared and the best non-equal LSD has the choice of delivering first or second stone in the first end. When both teams have the exact same individual LSD stone distances, a coin toss will be used to determine that choice.

(c) LSD distances will be measured and recorded in the following manner:

- (i) All single measurements will be from the tee to the nearest part of the stone, but the LSD distances will be displayed in centimetres as the distance from the tee to the centre of the stone.
- (ii) The official radius to be used in WCF championships is 142 mm.
- (iii) To any result measured, the radius of 142 mm has to be added. This means that the distance for stones not in the house is $1.854\text{ m} + 142\text{ mm} = 1.996\text{ m}$.
- (iv) Stones covering the tee will be measured from two locations (holes) at the edge of the 4ft circle. These two locations make a 90-degree angle with the centre hole and are 610 mm (2 feet) from the centre hole.

(d) 대회의 라운드로빈 경기의 수에 따라, 각 선수가 투구할 LSD 횟수 그리고 시계방향/반시계방향의 횟수가 결정될 것이다. 오리지널 팀 라인업 서류를 기반으로 4명의 선수(믹스더블의 경우 2명)는 LSD 개수를 충족해야 한다. 만약 최소 개수를 충족시키지 못하는 경우, LSD는 1.996m로 기록된다.

(i) 후보선수에 의하여 투구된 LSD 결과는, DSC 결과를 위해 치러지는 마지막 경기 후, 단 한 명의 선수의 기록과 합쳐질 수 있다.

(ii) 모든 경기를 3명의 선수만으로 치르는 경우, 나머지 한 선수의 LSD 스톤 요건을 3명의 선수가 균등하게 충족시켜야 한다.

(iii) 4명의 선수로 게임을 시작하였으나 어떠한 이유에 의해 한 선수가 최소 LSD 요건을 충족시키지 못했을 경우, 1.996m로 기록된다.

(d) The number of LSD stones, and the number of clockwise and counterclockwise deliveries for each player, will be determined at each competition depending upon the number of games in the round robin. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfil the minimum number of LSD deliveries. If there is a violation where the minimum requirements are not fulfilled, the appropriate LSD(s) will be recorded as 1.996 m.

(i) LSD stones delivered by the alternate can be combined at the end of the games that are considered in the calculation of the DSC with only one other player, so that this player fulfils the minimum required number of LSD stones.

(ii) Where a team plays an entire event with only 3 players, the LSD stone requirements of the missing player are shared equitably amongst the other players.

(iii) Where a team starts a competition with a complete team but then, for any reason, a player cannot fulfil their minimum LSD requirements, the maximum of 1.996 m will be recorded for each of their missed LSD stones.

라운드로빈 경기수	LSD 스톤 개수	선수별 최소 충족 개수
3	6	1 스톤, 팀당 필요한 스톤 4개 중 2개는 시계방향, 2개는 반시계방향
4	8	2 스톤, 1 시계방향 + 1 반시계방향
5	10	2 스톤, 1 시계방향 + 1 반시계방향
6	12	2 스톤, 1 시계방향 + 1 반시계방향
7	14	3 스톤, 최소 1 시계방향 + 최소 1 반시계방향
8	16	3 스톤, 최소 1 시계방향 + 최소 1 반시계방향

라운드로빈 경기수	LSD 스톤 개수	선수별 최소 충족 개수
9	18	4 스톤, 2 시계방향 + 2 반시계방향
10	20	4 스톤, 2 시계방향 + 2 반시계방향
11	22	4 스톤, 2 시계방향 + 2 반시계방향
12	24	5 스톤, 최소 2 시계방향 + 최소 2 반시계방향
13	26	6 스톤, 최소 3 시계방향 + 최소 3 반시계방향

- (e) 믹스더블과 휠체어 믹스더블에서, 각 선수는 시계방향/반시계방향 LSD 스톤을 같은 횟수로 투구해야 한다. 만약 홀수의 경기라면, 각 선수 당 한 번의 교대의 변화가 반드시 있어야만 한다.
 - (f) 라운드로빈 방식으로 (단일 그룹) WCF 경기가 진행될 때는 각 출전팀은 다른 모든 팀과 경기를 해야 하고 포스트 라운드로빈 경기에서는 스톤 색깔과 첫 번째 엔드의 첫 번째 스톤을 다음과 같은 방법으로 결정된다.
 - (i) 두 팀 중 승/패의 기록이 좋은 팀이 스톤 색깔과 첫 번째 엔드의 선·후공 결정권을 갖는다.
 - (ii) 두 팀의 승/패 기록이 같으면 두 팀의 라운드로빈 경기에서 승리한 팀이 스톤 색깔이나 선·후공 결정권을 갖는다.
 - (g) WCF 대회에서 조별로 나뉘어 라운드로빈 경기가 진행될 때, 만약 같은 그룹의 팀끼리 포스트 라운드로빈 경기를 한다면, C8 (f) 규정이 적용될 것이고, 만약 다른 그룹의 팀끼리 플레이오프 경기를 한다면, DSC 결과가 낮은 팀이 연습 순서 또는 스톤 핸들 색깔을 선택한다. 그 후 일반 LSD 절차(최소요구조건제외)를 통하여 첫 엔드의 선·후공 선택권을 갖게 될 팀을 결정한다.
 - (h) WCF 대회에서 두 그룹으로 진행되어 여섯 팀이 플레이오프 진출(각 그룹에서 세 팀까지) 시, 플레이오프 게임의 스톤 핸들 색깔과 선·후공 선택을 위한 절차는 다음과 같다.
- (e) For Mixed Doubles and Wheelchair Mixed Doubles, each player delivers an equal number of clockwise and counter-clockwise LSD stones. If there are an odd number of games a variation of one rotation per player has to occur.
 - (f) When round robin play (one group) is used at WCF competitions, with each competing team playing all other teams, stone colour and first stone in the first end of post round robin games is determined as follows:
 - (i) The team with the better win/loss record has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end.
 - (ii) If the teams have the same win/loss record, the winner of their round robin game has the choice of stone colour or playing first or second stone in the first end.
 - (g) At WCF competitions when teams play a round robin in separate groups, for the post round robin games if the teams are from the same group C8 (f) will be used, and if the teams are from different groups, the team with the lesser DSC has choice of either the first or second practice or the stone handle colour. Then regular LSD procedures (without minimum requirements), will determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
 - (h) At WCF competitions when teams play in two groups and 6 teams qualify for the play-offs (3 teams from each group), for the play-off game(s) the choices for stone handle colour and playing first or second stone in the first end are determined as follows:

- (i) 그룹 1위 팀이 다른 그룹 2위, 3위와 경기를 치를 경우 1위 팀이 스톤 핸들 색깔과 첫 번째 엔드의 선·후공 선택권을 갖는다. 그룹 1위 팀과 다른 그룹 1위 팀이 경기를 치를 경우에는 DSC 결과가 낮은 팀이 연습 순서 또는 스톤 핸들 색깔을 선택한다. 일반 LSD(최소요구조건 제외) 절차는 첫 번째 엔드에서의 선·후공 선택권을 결정한다.
- (ii) 만약 2위 팀이 3위 팀과 플레이오프에서 경기하게 될 경우, 2위 팀이 스톤 핸들 색깔과 첫 번째 엔드의 선·후공 선택권을 갖게 된다. 만약 2위 팀이 다른 2위 팀과 경기를 하게 되는 경우 DSC 결과가 낮은 팀이 연습 순서 또는 스톤 핸들 색깔을 선택한다. 일반 LSD(최소 요구조건 제외) 절차는 첫 번째 엔드에서의 선·후공 선택권을 결정한다.
- (iii) 만약 3위 팀이 다른 3위 팀과 경기를 하게 될 경우, DSC 결과가 낮은 팀이 연습순서 또는 스톤 핸들 색깔을 선택한다. 일반 LSD(최소요구조건 제외) 절차는 첫 번째 엔드에서의 선·후공 선택권을 결정한다.
- (i) WCF 경기 중 한 그룹이 더블라운드로빈을 치르게 될 경우, 스톤 색깔과 첫 번째 엔드의 선·후공 결정을 위한 방법은 다음과 같다.
 - (i) 승/패 기록이 더 나은 팀이 스톤 색깔과 첫 번째 엔드에서 선·후공 선택권을 갖게 된다.

- (i) When a 1st ranked team from either group plays a team ranked #2 or #3, the team ranked #1 has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end. If a 1st ranked team plays the other 1st ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
- (ii) If a 2nd ranked team plays a team ranked #3 in a play-off game, the team ranked #2 has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end. If a 2nd ranked team plays the other 2nd ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
- (iii) If a 3rd ranked team plays the other 3rd ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
- (i) When a double round robin in one group is played at WCF competitions, the stone colour and first stone in the first end of post round robin games is determined as follows:
 - (i) The team with the better win/loss record has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end.

- (ii) 만약 두 팀이 같은 승/패 기록을 가지고 있는 경우, 승자승 원칙에 따라 스톤 색깔과 첫 번째 엔드의 선·후공 선택권을 갖게 된다.
- (iii) 만약 두 팀이 같은 승/패 기록을 가지고, 서로 1승씩을 주고받을 경우, DSC가 낮은 팀에서 스톤 색깔이나 첫 번째 엔드의 선·후공 중 하나의 선택권을 갖게 된다.

- (ii) If the two teams have the same win/loss record, and one team has won both round robin games between the two teams, that team has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end.
- (iii) If the two teams have the same win/loss record, but each team has won one of the round robin games between them, the team with the lesser DSC has the choice of either stone colour or playing first or second stone in the first end.

C9. 팀 순위 부여 절차 / 드로우샷 챌린지 (Team Ranking Procedure / Draw Shot Challenge)

- (a) 대회의 리그전 중에, 같은 승패 성적을 가진 팀들은 3자로 된 자신들의 팀 코드로 같은 순위를 매기고 알파벳 순으로 나열된다. 아직 경기를 치르지 않은 팀들은 마지막에 순위 표시 없이 3자로 된 그들의 팀코드로 표시된다.
- (b) 라운드로빈(단일 그룹) 완료시 팀의 순위를 매기기 위해 다음 기준(순서)을 사용한다:
 - (i) 팀들은 승/패에 의한 점수로 순위가 결정된다;
 - (ii) 두 팀이 타이일 경우에는 그들의 라운드로빈에서 이긴 팀이 높은 순위로 오른다;
 - (iii) 세 팀 이상의 팀이 비긴 경우, 비긴 팀 간의 경기 기록으로 순위를 부여한다(이 절차는 모든 팀이 아닌 일부 팀에게 순위를 부여하고, 그때 팀들이 여전히 비긴다면 남은 팀들 간의 경기 기록으로 순위를 부여한다);

- (a) During the round robin portion of an event, teams with the same winloss record will be ranked equal and listed alphabetically, by their threeletter code. Teams which did not play yet are listed last with no rank, ordered by their three-letter code.
- (b) The following criteria (in order) will be used to rank the teams at the completion of the round robin (one group):
 - (i) Teams will be ranked according to their win/loss record;
 - (ii) If two teams are tied, the team that won their round robin game will be ranked higher;
 - (iii) Where three or more teams are tied, the record of the games between the tied teams shall provide the ranking (should this procedure provide a ranking for some teams but not all, then the record of the games between the remaining teams that are still tied shall determine the ranking);

- (iv) 순위가 (i)이나 (ii)나 (iii)에 의해 결정될 수 없는 모든 나머지 팀들에 대해선 DSC에 의해 순위가 결정된다. (e)에 기술되어 있다.
- (c) 팀들이 서로 다른 그룹에서 경쟁해 합병된 그룹 순위를 사용해 포스트 라운드로빈의 순위를 결정할 경우 각 조의 순위가 같은 팀들의 DSC를 비교하여 가장 좋은 DSC를 가진 팀이 가장 높은 순위를 차지한다.
- (d) 이벤트 종료시 팀 순위를 매기기 위해 다음과 같은 기준을 사용한다. :
 - (i) 플레이오프가 없는 이벤트의 경우, 최종 순위는 (b)에 설명된 것과 필요한 경우 c(v)에 의해 결정된다.
 - (ii) 플레이오프가 있는 이벤트에서는 사용된 플레이오프 시스템과 c(iii), (iv) 및 (v)에 설명된 내용에 따라 최종 순위가 결정된다.
 - (iii) 한 번의 패배로 팀이 이벤트에서 탈락하는 올림픽이나 패럴림픽 출전 포인트가 없는 이벤트의 경우, 같은 세션에서 탈락한 팀은 3자 코드로 동일한 순위를 매기고 알파벳 순으로 나열된다.
 - (iv) 한 번의 패배로 팀이 이벤트에서 탈락하는 올림픽이나 패럴림픽 출전 포인트가 있는 이벤트의 경우, 같은 세션에서 탈락한 팀은 다음과 같이 순위가 매겨진다.
 - 모든 팀이 같은 조일 경우 라운드 로빈 이후와 같은 순서에 따라 순위가 결정된다.
 - 각 조가 다른 팀일 경우 소속팀 수에 따라 순위 경기를 1회 이상 진행하여 최종 순위를 결정한다.
- (iv) For all remaining teams, whose ranking cannot be determined by (i) or (ii) or (iii), ranking is determined using the Draw Shot Challenge (DSC) described in (e).
- (c) When teams compete in separate groups and the merged group ranking is used to determine the ranking for post round robin games, the ranking will be determined by comparing the DSCs from the teams in all groups with the same ranking, with the best DSC being ranked highest.
- (d) The following criteria will be used to rank the teams at the completion of the event:
 - (i) In events without any play-off, the final ranking is determined by what is described in (b), and if necessary, by c (v).
 - (ii) In events with a play-off, the final ranking is determined by the playoff system used and what is described in c (iii), (iv) and (v).
 - (iii) In events without Olympic or Paralympic Qualification points where a single loss eliminates a team from the event, teams eliminated during the same session will be ranked equally and listed alphabetically, by their three-letter code.
 - (iv) In events with Olympic or Paralympic Qualification points where a single loss eliminates a team from the event, teams eliminated during the same session will be ranked as follows:
 - If all teams are from the same group, the teams will be ranked in the same individual order as after the round robin.
 - If the teams are from different groups, the teams will play one or more ranking games, depending on the number of teams involved, to determine the final ranking.

- 세션이 대회에서 강등되는 경우에는 (v)에서 설명한 바와 같이 더 이상 순위 경기가 진행되지 않고 팀의 최종 순위가 결정된다.
- (v) 각 팀이 서로 다른 조로 나뉘어 출전해 플레이오프 자격을 얻지 못할 경우, 모든 조에서 같은 순위를 가진 팀의 DSC를 비교해 최종 순위가 결정되며, 좋은 DSC가 높은 순위를 받는다.
- (e) 만약 한 팀 이상이 시작을 못 하거나, 끝을 못 내거나, 대회에서 자격이 박탈될 경우, 다음과 같이 적용된다:
- (i) 팀이 경기를 시작하지 않는 경우(DNS - Does Not Start)
- 경기가 재개된다면 팀은 어디에도 나열되지 않음
 - 경기를 재개할 수 없다면 팀은 'DNS' 처리되며 가장 마지막에 나열된다. 시작하지 않은 팀이 두 팀 이상일 경우 세 글자로 된 코드로 알파벳 순으로 나열된다.
- (ii) 두 팀이 경기를 참가 못해 최종 순위를 결정하는 포스트 라운드로빈 게임을 할 수 없을 경우 상위 팀은 세 글자 코드로 같은 순위로 올라간다. 유일한 예외는 순위가 승격/강등을 결정할 때일 것이다. 이 경우 각 팀은 여전히 상위에서 동등하게 순위가 매겨지지만 승격 및 강등 결정은 라운드로빈의 마지막에 어떤 팀이 상위 순위였는지에 따라 이루어진다.
- (iii) 팀이 경기를 마무리하지 못하는 경우 (DNF-Does Not Finish)
- 라운드로빈 중에 팀이 일정상 끝내야 하는 모든 경기를 끝내지 못했을 경우, 경기한
- In the case where the session is for relegation from the event, no further ranking games will be played and the team's final rankings will be determined as described in (v).
- (v) When teams compete in different groups and do not qualify for the play-offs, the final ranking will be determined by comparing the DSCs from the teams in all groups with the same ranking, with the best DSC being ranked highest.
- (e) If one or more teams cannot start, finish or are disqualified from an event, the following will be applied:
- (i) A team does not start (DNS - Does Not Start)
- If the draw is re-worked, the team is not listed anywhere.
 - If the draw cannot be re-worked, the team is listed last with the comment 'DNS'. If there is more than one team that did not start, the teams will be listed alphabetically, by their three letter code.
- (ii) If a post round robin game which determines final ranking cannot be played as both teams are unavailable to compete, the teams will be ranked equally in the higher position and listed by their 3-letter code. The only exception to this would be when the rank also determines promotion / relegation. In that case the teams would still be ranked equally in the higher position, but the decision of promotion / relegation will be based on which team was ranked higher at the end of the round robin portion of the event.
- (iii) A team does not finish the competition (DNF)
- During the round robin, if a team does not finish all their scheduled games, all

모든 경기는 기록되고 남은 경기들은 몰수패 처리하며 팀은 규정 C9에 따라 랭크된다.

- 라운드로빈 후에 모든 경기는 기록된다. 만약 팀이 플레이오프 자격이 있다면 팀은 후순위 팀과 순위가 바뀐다. 이 변경은 플레이오프 경기 스케줄 두 시간 전에 일어난다. 만약 이루어지지 않는다면 다음 상대가 몰수패로 이긴다.

- 플레이오프 중에 팀은 몰수패 되고 그에 따라 랭크된다.
- (iv) 팀이 경기에서 실격되거나, 실격(DSQ)되거나, 스포츠맨답지 않은 행동으로 실격(DQB)되는 경우
 - 라운드로빈 중에 DSQ or DQB 팀의 모든 결과는 제거되고 팀은 마지막에 'DSQ or DQB'로 나열된다.
 - 라운드로빈 후에 DSQ 팀의 모든 결과는 제거되고 팀은 마지막에 'DSQ or DQB'로 나열된다.
 - 플레이오프 중에 팀은 몰수 패되고 'DSQ or DQB'나열과 함께 마지막에 랭크된다. 마지막 경기의 결과는 W/L로 변경한다.
 - 대회가 종료된 후, 팀은 'DSQ or DQB' 처리와 함께 마지막에 나열된다. 마지막 경기의 최종 결과는 W/L로 변경된다.
 - 실격된 팀이 한 팀 이상일 경우 3자 코드에 따라 알파벳 순으로 꼴찌를 기록하게 된다.

played games keep their results, any subsequent games are forfeited and the team is ranked per Rule C9.

- After the end of the round robin, all played games keep their results. If the team has qualified for the start of the play-offs, the team assumes the ranking of the highest ranked team outside the play-offs and other teams above that position move up to fill the gap(s). This recalibration needs to occur at least 2 hours before the scheduled play-off game time. If that cannot be arranged, their next opponent will win the game by forfeit.
- During the play-offs, the team forfeits the game(s) and is ranked accordingly.
- (iv) A team is disqualified from a competition, disqualified (DSQ) or disqualified for unsportsmanlike behaviour (DQB)
 - During the round robin, all results from a DSQ or DQB team will be removed, the team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'.
 - After the end of the round robin, all results from a DSQ or DQB team will be removed. The team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'.
 - During the play-offs, the team forfeits the game, and is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'. The final result of their last game is changed to W/L.
 - After the competition, the team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'. The final result of their last game is changed to W/L.
 - If there is more than one team that is disqualified, the teams will be listed last, alphabetically, by their three-letter code.

- (v) (i), (iii) 또는 (iv)에 의해 나열된 팀이 둘 이상일 경우, DNS, DSQ 및 DQB 순으로 나열된다.
- (vi) DNF인 팀에는 최종 순위에 따라 세계 랭킹 또는 예선 포인트가 배정된다. DNS, DSQ 또는 DQB인 팀은 점수를 받지 않는다.
- (f) 드로샷챌린지(DSC)는 가장 나쁜 결과를 제외한 모든 개별 라스트 스톤 드로우 스톤의 평균 거리로, 아래 (ii) 및 (iii)에 상세히 설명된다.
- (i) DSC가 낮은 팀이 높은 순위를 받는다. DSC가 같을 경우 기록이 다른 LSD 중 좋은 LSD 기록을 가진 팀이 높은 순위를 받는다. 모든 LSD가 동일한 경우, WCF 세계 순위에서 상위 순위 회원 단체가 상위 순위를 받는다.
- (ii) 총 11개 이하의 개별 스톤을 고려할 경우, 평균 거리를 계산할 때 가장 나쁜 결과는 자동으로 제거된다. 11개를 초과한 경우, 평균 거리를 계산할 때 가장 나쁜 결과 2개가 제거된다.
- (iii) 둘 이상의 그룹이 있고 이들 그룹의 크기가 다른 경우, DSC가 동일한 방식으로 계산되도록 첫 번째 '동일한 수'의 LSD만 사용한다. 오리지널 팀 라인업 폼을 기준으로 4명(믹스더블 2명)은 첫 번째 '동일한 수'의 경기 내에서 최소 LSD 스톤 수를 충족해야 한다.
- (v) If there are more than one team that is listed by (i), (iii) or (iv), teams will be listed by the following order: DNS, DSQ and DQB.
- (vi) Teams that are DNF will be allocated world ranking or qualification points as per their final rankings. Teams that are DNS, DSQ or DQB will receive no points.
- (f) The Draw Shot Challenge (DSC) is the average distance of all the individual Last Stone Draw stones, which were delivered by a team during the round robin excluding the least favourable result(s) as detailed in (ii) and (iii) below.
- (i) The team with the lesser DSC receives the higher ranking. If the DSCs are equal then the team with the best non-equal counting LSD receives the higher ranking. In the case where all counting LSDs are equal the member association ranked higher in the official WCF World Rankings is ranked higher.
- (ii) Where a total of 11 or fewer individual stones will be considered, the single least favourable result is automatically eliminated when calculating the average distance. Where more than 11 individual stones will be considered, the two least favourable results will be eliminated when calculating the average distance.
- (iii) Where there is more than one group and these groups are of differing sizes, to ensure the DSC is calculated in the same way, only the LSDs from the first 'equal number' of games will be used. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfil the minimum number of LSD stones within the first 'equal number' of games.

C10. 심판 (Umpires)

- (a) WCF는 심판장과 부심판장(들)을 매 대회마다 임명한다. 이 심판들은 남성과 여성을 함께 포함해야 하며 이들은 각자의 소속 연맹/협회의 승인을 받은 자들이어야 한다.
 - (b) 심판은 규정으로 정해져 있지 않은 팀들 간의 논쟁이 되는 어떠한 쟁점들을 판결한다.
 - (c) 심판은 경기 중 어느 때라도 개입할 수 있으며 스톤의 위치 지정, 선수들의 행동 및 규칙 준수에 관련하여 지침을 줄 수 있다.
 - (d) 심판장은 권한이 허락하는 한 어떠한 경기에도 관여할 수 있고 적절하다고 간주하는 경기에 대한 지침을 줄 수 있다.
 - (e) 심판은 필요하다면 경기를 지연하거나 지연시간을 결정할 수 있다.
 - (f) 모든 경기규칙은 심판에 의해 조정될 수 있다. 심판의 판정에 불만이 있을 때는 심판장의(심판장이 없는 경우, 부심판장으로 지정된 인원이 결정) 결정에 따른다.
 - (g) 심판장은 부적절한 언어와 행동을 한 선수, 코치나 관계자들을 퇴장시킬 수 있다. 퇴장 지시를 받은 이들은 즉시 경기장을 떠나야 하고 더는 그 경기에 참여할 수 없다. 한 선수가 경기에서 퇴장당했을 때, 그 선수 대신 후보선수가 그 게임에 투입될 수 없다.
 - (h) 심판장은 컬링 기관에 선수, 코치나 관계자들을 현재 또는 앞으로의 대회로부터 자격 박탈 또는 자격 정지를 권고할 수 있다.
- (a) The WCF appoints a Chief Umpire and the Deputy Chief Umpire(s) for every WCF competition. These officials should include both men and women. Officials are approved by their respective Associations / Federations.
 - (b) The umpire determines any matter in dispute between teams, whether or not the matter is covered by the rules.
 - (c) An umpire may intervene at any time during a competition, and give directions concerning the placement of stones, the conduct of players and adherence to the rules.
 - (d) The Chief Umpire, when authorised, may intervene at any time in any game and give such directions concerning the conduct of the game as is considered proper.
 - (e) An umpire may delay a game for any reason and determine the length of the delay.
 - (f) All matters pertaining to the rules are adjudicated by an umpire. In the event that there is an appeal against an umpire's decision, the decision of the Chief Umpire (or in their absence the official delegated to act as Chief Umpire) is final.
 - (g) The Chief Umpire may eject a player, coach or team official from a game for what is considered to be unacceptable conduct or language. The ejected person must leave the competition area and take no further part in that game. When a player is ejected from a game, an alternate player may not be used in that game, for that player.
 - (h) The Chief Umpire may recommend to the curling organisation having jurisdiction the disqualification, or suspension, of any player, coach or team official from present or future competitions.

대회 - 플레이다운 시스템

여러 그룹이 있는 모든 경기의 경우, 지난 3년 간의 순위를 기준으로 한다. 이 대회에 참가하지 못한 가맹국은 공식 WCF 세계랭킹에 따라 최하위에 랭크된다.

동계올림픽 (OWG) - 남성&여성

- 각 성별당 10개 팀... 퀴리피케이션 시스템에 관해서는 IOC와 WCF 사이에 합의가 이뤄질 것이다. IOC를 통해서 승인이 나는 대로 WCF 홈페이지를 통해 공지될 것이다.
 - 팀들은 한 조에 배치되며, 라운드로빈을 통해서 상위 4개 팀이 결정된다.
- 플레이오프 시스템: 1등 vs 4등 그리고 2등 vs 3등 승자는 결승전 진출(금메달, 은메달 결정전), 패자는 동메달 결정전에 진출한다.

동계올림픽(OWG) - 믹스더블

- 10개 팀... 퀴리피케이션 시스템에 관해서는 IOC와 WCF 사이에 합의가 이뤄질 것이다. IOC를 통해서 승인이 나는 대로 WCF 홈페이지를 통해 공지될 것이다.
 - 팀들은 한 조에 배치되며, 라운드로빈을 통해서 상위 4개 팀이 결정된다.
- 플레이오프 시스템: 1등 vs 4등 그리고 2등 vs 3등 승자는 결승전 진출(금메달, 은메달 결정전), 패자는 동메달 결정전에 진출한다.

올림픽 퀴리피케이션 이벤트(OQE) - 남&여

- 퀴리피케이션 시스템은 IOC와 WCF 간에 합의된다. IOC의 승인을 받는 대로 WCF 홈페이지에 공지될 것이다.

Pre-올림픽 퀴리피케이션 이벤트(Pre-OQE) - 남자 & 여자

- 퀴리피케이션 시스템은 IOC와 WCF 간에 합의된다. IOC의 승인을 받는 대로 WCF 홈페이지에 공지될 것이다.

올림픽 퀴리피케이션 이벤트(OQE) - 믹스더블

- 퀴리피케이션 시스템은 IOC와 WCF 간에 합의된다. IOC의 승인을 받는 대로 WCF 홈페이지에 공지될 것이다.

패럴림픽(PWG) - Mixed Gender Teams

- 12팀... 퀴리피케이션 시스템은 IPC와 WCF 사이에 동의가 이뤄질 것이다. IPC에서 승인이 나는 대로 홈페이지에 게시될 것이다.
 - 팀들은 한 조에 배치되며, 라운드로빈을 통해서 상위 4개 팀이 결정된다.
- 플레이오프 시스템: 1등과 4등, 그리고 2등과 3등이 준결승전; 승자는 결승전(금메달과 은메달)을, 패자는 동메달 결정전을 치르게 된다.

동계유스올림픽대회(YOG)

- 퀄리피케이션 시스템은 IOC와 WCF 간에 합의된다. IOC의 승인을 받는 대로 WCF 홈페이지에 공지될 것이다.

세계컬링선수권대회 - 남자(WMCC) & 여자(WWCC)

- 13개 팀 (퀄리피케이션 시스템은 59페이지에 설명되어 있다.)
 - 참가팀들은 한 조에 배치되며, 최고 6등 팀까지의 순위를 라운드로빈으로 결정한다.
- 플레이오프 시스템: 1, 2등 팀은 준결승에 진출한다. 3위부터 6위까지의 팀들은 예선전을 치른다(3 v 6 및 4 v 5). 예선전 승자는 준결승전에 진출한다. 1위 팀은 4 v 5 게임 승자와 경기를 하고, 2위 팀은 3 v 6 게임 승자와 경기를 한다. 준결승전 승리 팀들은 결승전을, 준결승전 패자팀들은 동메달 결정전을 치른다.

세계주니어컬링선수권대회(WJCC) - 주니어남자 & 주니어여자

- 각 성별당 10개 팀... 1팀은 주최 협회/연맹, 지난해 세계주니어컬링선수권대회 상위 6개 협회/연맹과 지난 주니어B컬링선수권대회 상위 3개 팀
 - 팀들은 한 조에 배치되며, 최고 4등 팀까지의 순위를 라운드로빈으로 결정한다.
- 플레이오프 시스템: 준결승전은 1 v 4 및 2 v 3으로 진행된다; 승자는 결승전에 진출하고 패자는 동메달 결정전에 진출한다.

세계주니어B컬링선수권대회(WJBCC) - 주니어남자 & 주니어여자

- 차기 세계주니어선수권대회의 자격을 획득하지 못한 모든 세계컬링연맹(WCF) 회원 협회의 주니어 팀들이 참가할 수 있다. 이 대회에서 3개의 가맹국이 자격을 획득한다.
- 세계컬링연맹은 참가 팀 규모와 사용 가능한 시트의 수에 따라 경기 방식을 조정할 수 있다.
- 이 형식은 모든 팀들이 공평하게 대회를 치르고 적절한 수의 경기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.

동계 유니버시아드대회(WUG) - 남자 & 여자 대학생

- 퀄리피케이션 시스템은 FISU와 WCF 사이에 합의될 것이다. FISU의 승인을 받는 대로 WCF 홈페이지에 공지될 것이다.

세계휠체어컬링선수권대회(WWhCC) - 혼성팀

- 12개 팀... 개최 협회에서 1개 팀 + 이전 세계휠체어컬링 선수권대회에서 자격을 획득한 협회에서 8개 팀 + 세계휠체어B컬링선수권대회(WWhBCC)에서 자격을 획득한 협회에서 3개 팀.
 - 참가팀들은 한 조에 배치되며, 최고 6등 팀까지의 순위를 라운드로빈으로 결정한다.
- 플레이오프 시스템: 1, 2등 팀은 준결승에 진출한다. 3위부터 6위까지의 팀들은 예선전을 치른다(3 v 6 및 4 v 5). 예선전 승자는 준결승전에 진출한다. 1위 팀은 4 v 5 게임 승자와 경기를 하고, 2위 팀은 3 v 6 게임 승자와 경기를 한다.

준결승전 승리 팀들은 결승전을, 준결승전 패자팀들은 동메달 결정전을 치른다.

세계휠체어컬링B선수권대회(WWhBCC) - 혼성팀

- 차기 세계 휠체어 컬링 선수권대회의 자격을 획득하지 못한 팀들이 참가할 수 있다. 이 대회에서는 3개 가맹국이 자격을 획득하게 된다.
- 세계컬링연맹은 참가 팀 규모와 사용 가능한 시트의 수에 따라 경기 방식을 조정할 수 있다. 이 형식은 모든 팀들이 공평하게 대회를 치르고 적절한 수의 경기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.

세계휠체어믹스더블컬링선수권대회(WWhMDCC)

- 모든 세계컬링연맹 가맹연맹은 참가 가능하다.
- 협회에 속한 팀은 협회의 진정한 일원이자 협회를 위해 경기할 자격을 충족시키는 컬링인으로 구성한다.
- 세계컬링연맹은 출전 팀 수와 이용 가능한 시트에 따라 플레이 시스템을 조정할 권리를 갖고 있다. 이 형식은 모든 팀들이 공평하게 이벤트를 치르고 적절한 수의 경기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.

세계믹스더블컬링선수권대회(WMDCC)

- 20개 팀... 16개 팀 / 전년도 세계믹스더블선수권대회 상위 16개 팀 + 4개 팀 / 세계믹스더블 퀄리피케이션 대회 4강 팀
 - 2개의 그룹으로 나뉘질 것이며, 라운드로빈을 통해 각 조 3팀까지 순위를 나눈다.
플레이오프 시스템: 그룹별 1위 팀은 준결승에 진출한다. 각 그룹 2위, 3위 팀은 예선 경기를 치른다(A2 v B3, B2 v A3). 게임의 승자는 준결승에 진출한다, 준결승전에서 A1위 팀은 B2 v A3 승자와 경기를 하고, B1위 팀은 A2 v B3 승자와 경기를 한다. 승자는 결승전에 진출하고 패자는 동메달 결정전에 진출한다.
- 강 등: 그룹별 10위 팀은 다음 시즌에 세계믹스더블 퀄리피케이션으로 강등된다. A8 v B9와 B8 v A9의 강등 경기에서 패한 팀은 다음 시즌에 세계믹스더블 퀄리피케이션으로 강등된다.

세계믹스더블 퀄리피케이션대회(WMDQE)

- 세계믹스더블선수권대회 출전자격을 갖추지 못한 국가는 누구나 참여가 가능하다. 4개 국가는 이 대회를 통해 자격을 얻을 수 있다.
 - 오픈 형태의 경기는 팀들이 공평하게 대회를 치르고 적절한 수의 경기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.
- 플레이오프 시스템: 만약 16개 팀 아래로 참가를 하게 되면, 플레이오프 없이 라운드로빈 후 상위 4개 팀은 세계믹스더블선수권대회 출전권을 획득하게 됩니다. 만약 16개 팀 혹은 그 이상이 참가하게 되면 라운드로빈을 통해서 8개 팀이 플레이오프

에 출전하게 된다. 세계믹스더블선수권대회 참가자격을 갖게 되는 4개의 팀을 위하여 다음 해부터는 Double Knock-out 시스템을 사용한다.

- 세계컬링연맹에서는 참가팀 수와 사용 가능한 경기장 수에 따라 플레이 시스템을 조정할 권리를 가지고 있다.

세계믹스컬링선수권대회(WMxCC)

- 참가에 제한이 없다(자격권 처리 및 플레이오프 시스템은 60페이지에 설명되어 있다).

세계시니어컬링선수권대회(WSCC)-남자 & 여자

- 참가에 제한이 없다(자격권 처리 및 플레이오프 시스템은 60페이지에 설명되어 있다).

퀄리피케이션 - 남자 & 여자 세계선수권대회

세계 남자 그리고 여자 세계선수권대회에 참가하는 13개 팀 다음과 같이 선발된다:

- 7 유럽챔피언십(개최국 포함)*
- 5 팬컨티넨탈챔피언십(개최국 포함)*
- 두 지역(유럽과 팬컨티넨탈)에서 상위 5개 팀의 종합 성적을 보고 1개 팀을 선정한다. 더 좋은 성적을 내는 지역은 다음 해 WCC에서 13위를 차지한다.
- 각 지역의 상위 5개 회원연맹(ECC 및 PCCC)의 종합 성적 중 어느 지역이 더 나은 성적을 내는지를 정의하기 위해, 올림픽 예선전과 동일한 점수 시스템이 사용한다.

한 지역에 이전 WCC에 참여하는 회원맹이 5개 미만일 경우, 해당 지역은 누락된 회원연맹에 대해 0점을 받게 된다.

두 지역이 상위 5개 회원맹이 총 포인트 수가 같을 경우, 세계선수권대회에서 우승한 지역이 더 높은 순위에 오르게 된다.

* 세계선수권대회 개최국은 PCCC 또는 ECC 참가국이어야 한다.

퀄리피케이션 - 세계주니어컬링선수권대회(WJCC)

모든 권역	1팀	주최 협회/ 연맹
	6팀	주최국을 제외한 지난 세계주니어컬링선수권대회 상위 6팀
	3팀	지난 세계주니어 B컬링선수권대회 상위 3팀

세계시니어(WSCC) & 세계믹스컬링선수권대회(WMxCC)

- 협회에 속한 팀은 협회의 진정한 일원이자 협회를 위해 경기 할 자격을 충족시키는 컬링인으로 구성한다.
- 세계컬링연맹은 참가 팀 규모와 사용 가능한 시트의 수에 따라 경기 방식을 조정할 수 있다. 이 형식은 모든 팀들이 공평하게 대회를 치르고 적절한 수의 경기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.

유럽컬링선수권대회(ECC)

- 유럽 컬링선수권대회는 세계 컬링선수권대회(WCC)의 유럽지역 가맹국의 출전자격을 부여한다.
- 세계컬링연맹은 경기시스템을 조절할 권한을 가진다. C-디비전에 참가하는 팀이 없는 경우, B9 + B10 여성팀과 B15 + B16 남성팀은 B 조에 잔류한다.

참가팀	경기 시스템	플레이오프	최종순위
A 디비전 남자와 여자 10개 팀 A1 - A8 + B1 + B2 지난 유럽컬링선수권 대회의 순위	1개 조: 라운드로빈 경기로 각 조의 상위 4개 팀 결정 + 플레이오프	64페이지에 나타난 도표와 같은 올림픽 플레이오프 시스템 상위 4팀	세계컬링연맹 순위절차에 따 라 A1-A10 순위의 팀들은 랭크된다. A9 + A10 순위 팀들은 차기 유럽컬링선수권대회 B 디비 전으로 강등.
B 디비전 여자 10개 팀 A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 지난 유럽컬링선수권 대회의 순위	1개 조: 라운드로빈 경기로 각 조의 상위 4개 팀 결정 + 플레이오프	64페이지에 나타난 도표와 같은 올림픽 플레이오프 시스템 상위 4팀	세계컬링연맹 순위절차에 따 라 B1-B10 순위의 팀들은 랭크된다. B1+B2 순위 팀들은 차기 유 럽컬링선수권대회에서 A 디 비전으로 승격. B9+B10 순위 팀들은 C디비 전으로 강등
B 디비전 남자 16개 팀 A9 + A10 + B3 - B14 + C1 + C2 지난 유럽컬링선수권 대회의 순위	조별 8팀씩 2개 조: 그룹 라운드로빈 경기 로 각 조의 상위 3개 팀 결정 + 플레이오프	1위에 랭크된 팀들은 준결승 직 접 진출; A2 v B3, A3 v B2로 준결승 진출 마지막 2팀 결정. 준결승의 경우: A1 팀은 B2 v A3 승자와 경기, B1 팀은 A2 v B3 승자와 경기 ECC-B 남자부의 강등은 아래 의 방식으로 결정한다: MA7 v MB7 - 승자는 강등되지 않고 MA8 v MB8의 패자는 강 등된다. 패자팀(MA7 v MB7) v 승자팀 (MA8 v MB8) - 승자는 강등되 지 않고 패자는 강등된다. 강등 경기 전에 타이브레커 경기는 없으며 랭킹은 오직 라운드로빈 결과에 따라 결정된다.	세계컬링연맹 순위절차에 따 라 B1- B16 순위의 팀들이 랭크된다. B1 + B2 순위 팀들은 차기 유럽컬링선수권대회에서 A 디비전으로 승격. B15 + B16 순위 팀들은 C 디비전으로 강등
C 디비전 남자 B15+B16+기타 참가 팀들 C 디비전 여자 B9+B10+기타 참가 팀들	세계컬링연맹은 참가 팀 규모와 사용 가능한 시트의 수에 따라 경기 방식을 조정할 수 있 다. 이 형식은 모든 팀 들이 공평하게 대회를 치르고 적절한 수의 경 기를 치를 기회를 주기 위해 고안되었다.		세계컬링연맹의 순위절차에 따라 팀들이 랭크된다. C1 + C2 순위팀들은 차기 유럽컬링선수권대회의 B 디 비전으로 승격.

팬컨티넨탈컬링챔피언십(PCCC)

- 팬컨티넨탈컬링챔피언십은 유럽지역과 함께 회원연맹의 세계컬링선수권대회 참가 자격을 부여한다.
- 2022년 PCCC의 경우, A 디비전은 세계 순위에 따라 구성된다. 아시아태평양 지역의 상위 5개의 회원연맹과 미주 지역의 상위 3개의 회원연맹으로 구성한다. 2021년 PACCC에 코로나로 인해 참가하지 못해 세계 순위 5위권 밖으로 밀려난 회원연맹이 있을 경우 2022년 PCCC A 디비전에 진출할 수 있도록 참가팀을 8개 이상으로 늘어난다. 2022년 PCCC에서 강등된 팀의 수는 2023년 PCCC가 8개 팀이 될 수 있도록 조정한다.

참가자	운영 방식	플레이오프	최종 순위
A 디비전 남자 여자 팀 8팀 A1 - A7 + B1 이전 PCCC순위 의거	단일 그룹: 라운드 로빈으로 상위 4개 팀 결정 + 플레이오프	64페이지의 차트에서와 같이 상위 4개 팀이 참가하는 올림픽 플레이오프 시스템	팀은 WCF 랭킹 절차에 따라 A1-A8 순위를 매긴다. A8은 다음 PCCC에 B 디비전으로 강등된다.
B 디비전 남자 여자 팀 A8 + 추가 엔트리 미주 및 아시아태평양 지역의 A디비전이 아닌 나머지 모든 회원 연맹 참가 가능	WCF는 참가자 수와 이용 가능한 시트에 따라 경기 시스템을 조정할 수 있는 권리를 보유한다. 이 형식 은 모든 팀이 이 대회에서 우승할 수 있는 기회를 주 고 적절한 수의 경기를 할 수 있도록 한다.		WCF 순위 규정에 따라 순위 결정. B1 는 다음 PCCC에 A 디비전으로 승격된다.

최소 요건

세계컬링선수권대회에 참가하는 가맹국이 필요한 요건

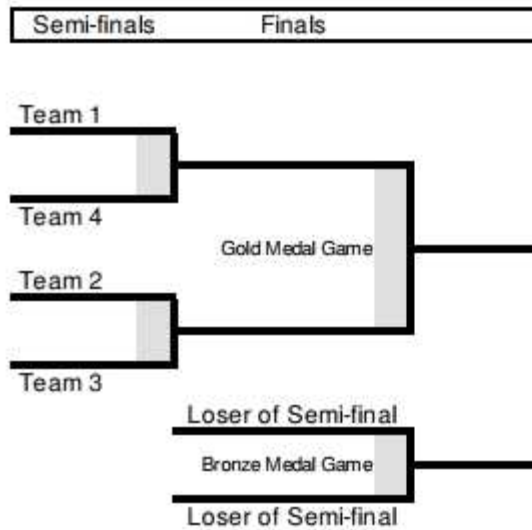
1. **컬링 시즌:** 최소 3개월
2. **경기 기준:** 세계컬링연맹이 가맹국의 경기 기준이 세계컬링선수권대회 출전에 적합한지 판단할 수도 있다.
3. **자격:** 연회비와 체납금을 어떤 가맹국도 9월 1일까지 세계컬링연맹으로 내지 않은 모든 연맹은 다음 해의 세계컬링선수권대회에 참가할 수 없다.

적격성

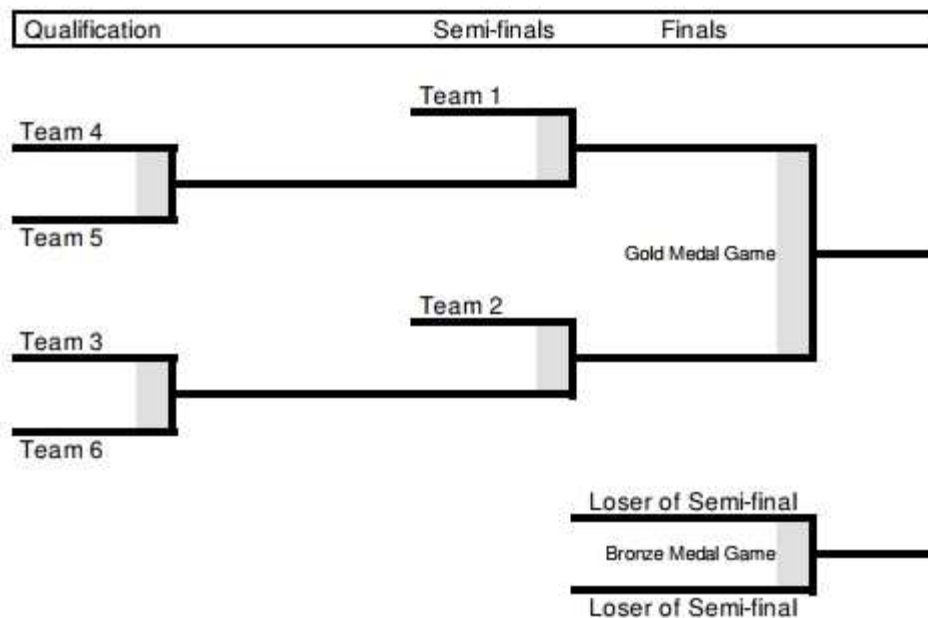
1. 운동선수는 자신이 대표하는 국가의 국적을 가지고 있어야 하며, 거주지는 어디라도 상관없다. 또는 운동선수는 대회를 시작하기 직전까지 적어도 2년 연속으로 대표하고자 하는 국가의 영주권자이어야만 한다.
2. 만약 운동선수가 국가를 대표하여 세계컬링대회 또는 세계컬링대회를 위한 국제적인 자격대회에 출전한 경우, 해당 운동선수는 위에 언급된 기준과 함께 연속적으로 2년 이상이 지날 때까지 다른 국가를 대표하여 세계컬링대회 또는 세계컬링대회를 위한 국제적인 자격대회에 출전할 수 없다.
3. 이 적격성은 국제 올림픽/패럴림픽 위원회의 규정이 적용되는 동계올림픽과 패럴림픽 경기의 출전에는 적용되지 않는다.
4. 세계컬링연맹 대회에서 운동선수가 대표하는 세계컬링연맹의 회원 협회의 결정과 관련된 모든 분쟁 사항들은 세계컬링연맹 이사회가 해결하기로 한다.

플레이오프 시스템

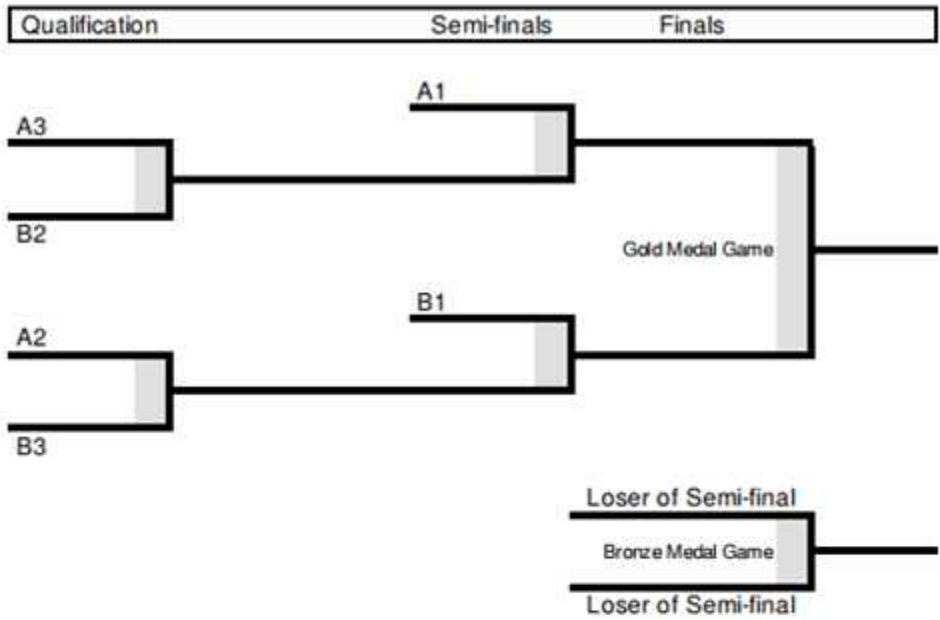
OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM



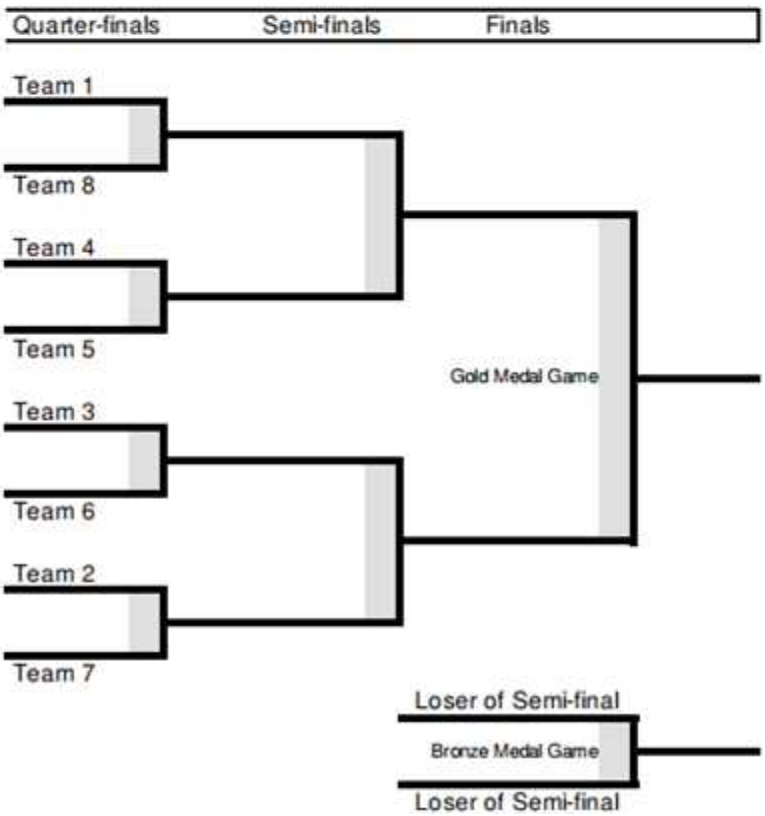
6 TEAMS IN ONE GROUP



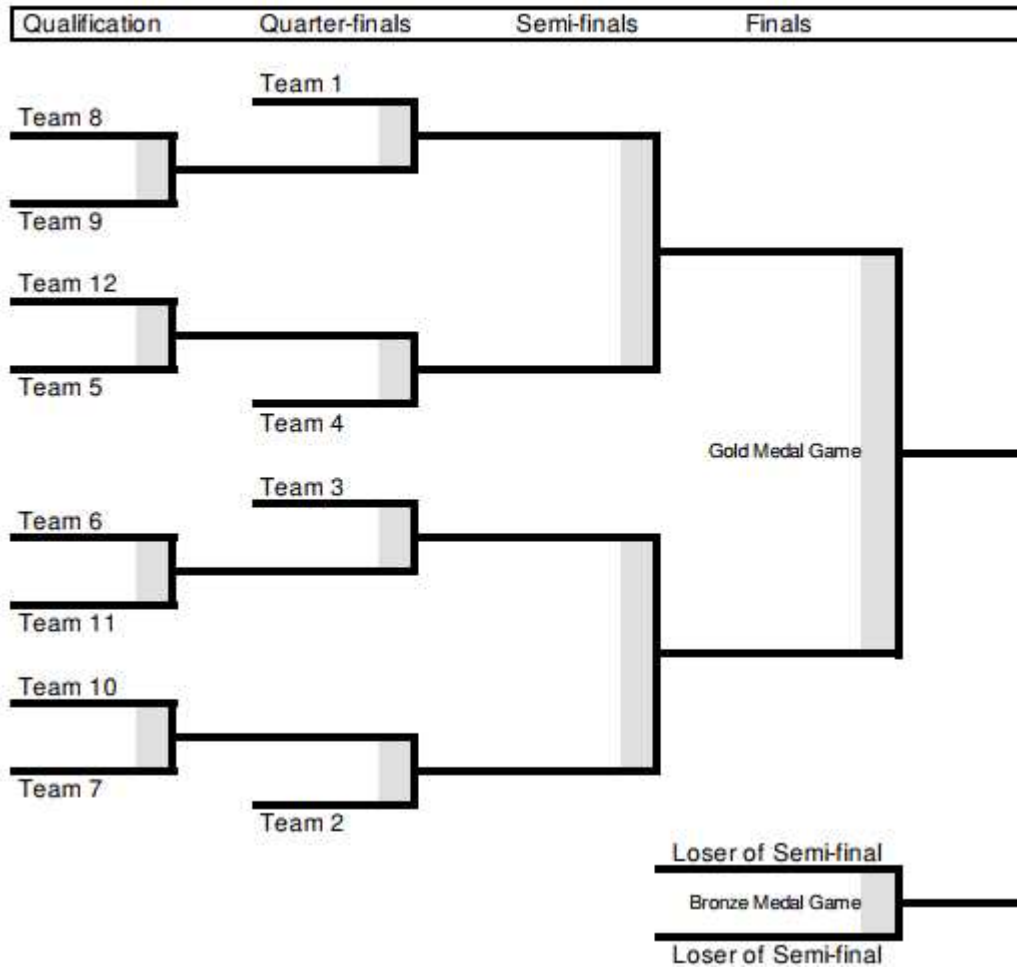
6 TEAMS IN TWO GROUPS



8 TEAMS WITH QUARTER-FINALS



12 TEAMS WITH QUALIFICATION GAMES

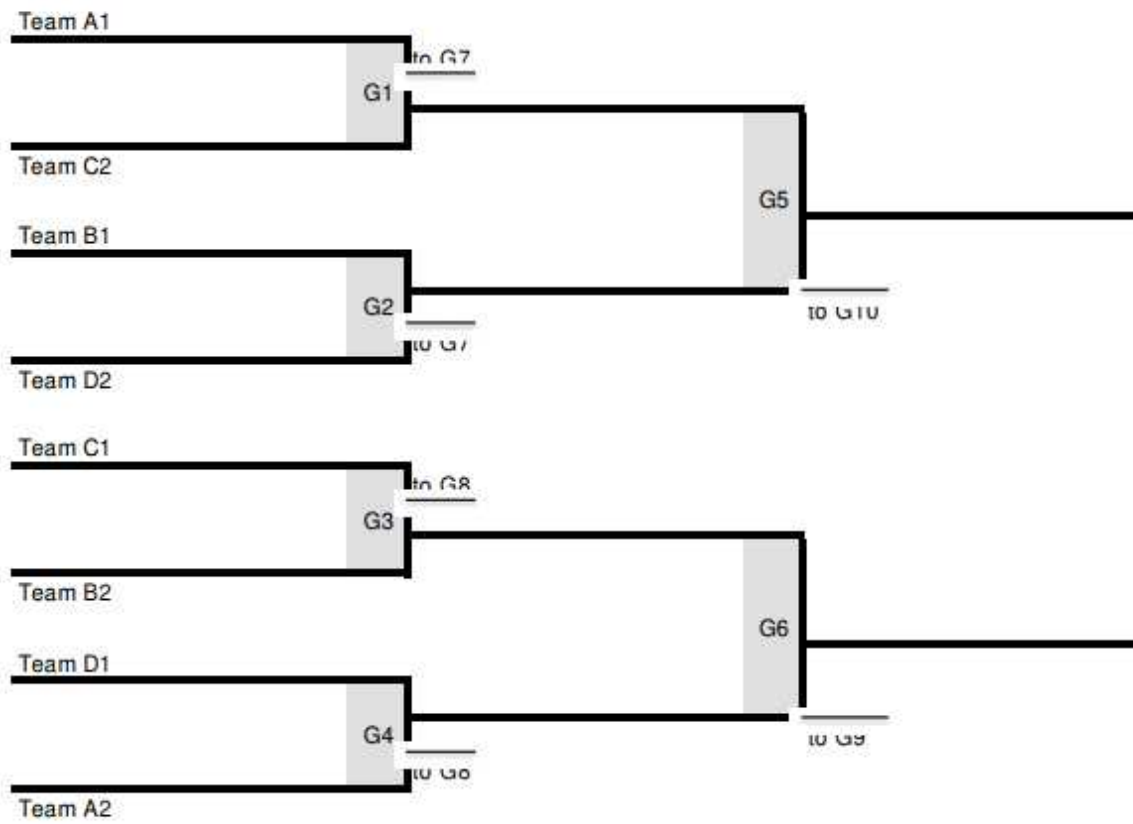


16 TEAMS WITH 1/8-FINALS

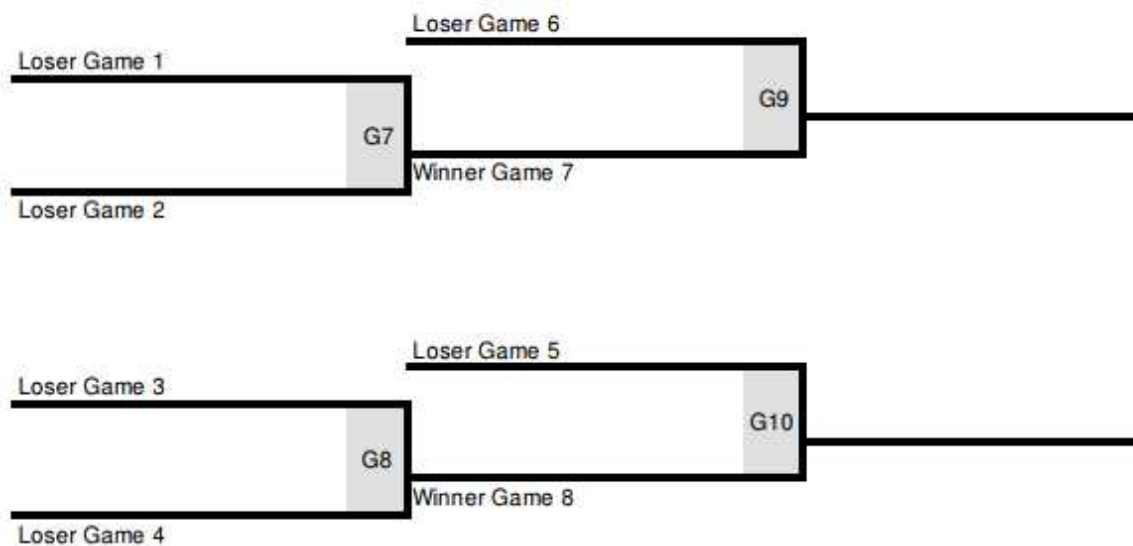


DOUBLE KNOCK WITH 8 TEAMS - 4 TEAMS TO QUALIFY

A-Road



B-Road



복장 규정

항목	정책
신발	제한이 없으며 개인적 선호에 따른다.
양말	바지 속에 착용하는 경우, 제한이 없다.
다리 보온대	바지 위에 착용하는 양말을 포함하여 팀별 같은 것을 착용한다.
바지	서로 다른 브랜드는 가능하지만 같은 색상, 로고, 문장을 사용한다.
반바지	WCF 대회 착용 불가하다.
벨트	만약 외부에 보인다면, 모두 동일해야한다.
치마	어울리는 색상, 같은 색상의 타이츠로써 치마와 바지를 혼합하여 착용할 수 있다.
속셔츠	보일 수 있지만(짧은 소매 안에 긴 소매), 외양은 반드시 색상 코디네이션을 해야 한다.
셔츠	집어넣거나 빼놓을 수 있다.
조끼	허용되지만 반드시 색상 코디네이션을 해야만 한다. (이름, 협회 등) 한 개 이상의 착용이 허용된다.
재킷	WCF 지침, 협회의 지침에 따라 운동선수의 이름 등, 한가지 색상이 주를 이루지만, 액센트를 주는 색상은 할 수 있다.
모자 달린 재킷	모자는 보이지 않도록 말아 넣거나 안으로 집어넣어야 한다.
모자	하나 이상을 착용할 수 있으며 모든 모자는 챙이 정면에 있어야 한다. 로고 = 협회 또는 대회. 이는 팀과 코치석에 있는 사람에게도 적용된다.
스카프	하나 이상을 착용할 수 있으며 하나 이상은 모두 같아야 한다.
머리띠 & 손목띠	하나 이상을 착용할 수 있으며, 하나 이상은 모두 같아야 한다. 큰 로고 = 협회 또는 대회.
장신 구류	제한이 없으며 개인적 선호에 따른다.
장갑	제한이 없으며 개인적 선호에 따른다.
팔찌	보일 수 없으며, 셔츠 또는 재킷 안에 착용한다.
크레스트	지난 대회 크레스트 허용 불가 스폰서 크레스트는 매 대회 신청하거나 갱신되어야 하며 승인되어야 한다.

용 어 집

Alternate	등록되었지만 경기하지 않는 팀의 일원으로 경기하는 선수와 대체할 수 있는 적격성을 갖춘 선수
Arithmetically Eliminated	팀이 가지고 있는 딜리버리 볼 그리고/또는 경기에 남은 스톤의 합계가 동점이나 이기기 위한 숫자보다 적을 때의 상태
Away End	엔드 경기의 첫 번째 스톤이 딜리버리 볼 시트의 끝
Back / Bumper	각 얼음 시트의 끝(경계선)에 위치한 물체(예를 들면 발포고무 또는 나무)
Back House Weight	하우스의 뒤편에 간신히 도달할 수 있도록 딜리버리 되는 스톤에 가해진 속도
Back Line	하우스의 뒤편에 위치한 선으로 티라인과 평행하게 시트의 너비만큼 연장되는 선
Back of the House	하우스 내부에서, 티라인과 백라인 사이의 공간
Biter	하우스의 외부 원의 바깥쪽 모서리에 간신히 닿아있는 스톤
Blank End	양 쪽팀 모두 0점의 결과를 기록한 엔드
Bonspiel	컬링 대회 또는 토너먼트
Brush(Broom)	정의 참조; 스위핑 장비
Brush Head	스위핑 시 아이스 표면에 접촉하는 브러시의 일부분
Button	하우스의 중심에 있는 작은 동심원
Burned Stone	스톤이 움직이고 있을 때 선수 또는 선수의 장비의 어떤 부분이라도 접촉한 경우
Center Line	경기장의 반을 나누는 선. 그것은 티라인의 중간 지점에 연결되어 각 티라인의 중심을 넘어 핵 라인까지 뻗어 있다.
Circles	하우스 정의 참조
Competition	승자를 결정하기 위해 다수의 팀이 경기하는 것
Come Around	다른 스톤 뒤로 휘어 들어가는 샷
Counter	하우스 안에 위치하거나 접촉하고 있어서 잠재적인 점수가 될 수 있다고 간주하는 스톤.
Courtesy Line	심판이 호그라인을 볼 수 있고 딜리버리 하는 선수에게 방해가 되지 않는 것을 보장하기 위해 딜리버리 하지 않는 팀의 스위퍼들이 서 있는 것이 허용된 곳을 표시하는 선.
Curl	얼음 시트 위로 이동하는 스톤의 곡선 경로
Debris	서리, 눈 혹은 브러시, 신발, 혹은 옷에서 생긴 원료를 포함한 모든 물질

Delivery End	스톤이 딜리버리 되는 쪽 시트의 끝
Delivering Team	현재 경기장을 통제하는 팀과 다음 스톤을 딜리버리 할 예정인 팀
Delivery	컬링 스톤을 경기하는 선수의 움직임
Delivery Stick	스톤의 핸들에 부착된 장비로써 딜리버리 과정에 있어 팔/손의 연장선과 같은 역할을 한다
Displaced Stone	새로운 위치로 이동한 정지된 스톤
Divider	컬링 얼음 시트를 분리하는데 사용되는 물질(예를 들면 발포고무 또는 나무)
Double Take-out	상대편의 스톤 2개를 경기에서 제거하는 스톤
Draw	하우스 내부 또는 전면에 정지한 스톤
Draw Shot Challenge(DSC)	Last Stone Draws (LSD)에서 가장 낮은 LSD를 제외하고 측정된 평균 거리로 산출되며, 필요한 경우, 라운드 로빈 이후의 순위를 결정하는데 도움을 주는 용도로 사용된다
Draw Weight	투구된 스톤이 경기장 끝의 하우스에 도달하는데 필요한 운동량
Electronic Hog Line Device	딜리버리 엔드에서 스톤이 호그라인에 도달하기 전에 선수가 스톤을 놓았는지 표시해주는 장치
End	각 팀이 8개(믹스더블은 5개)의 스톤을 투구하고 그리고 / 또는 점수가 결정되었을 때 완료되는 컬링 경기의 한 부분
Equipment	선수가 착용하거나 장착한 모든 물품
Extra End	정기 경기의 끝에 타이를 끝내기 위해 시행되는 추가적인 엔드
External Force	양 팀 모두의 원인이 아닌 것으로 발생한 일
First Player	각 엔드에 있어서 두 개의 스톤을 투구할 팀의 첫 번째 선수
Fourth Player	각 엔드에 있어서 두 개의 스톤을 투구할 팀의 네 번째 선수
Free Guard Zone(FGZ)	호그라인과 티라인 사이에서 하우스를 제외한 경기장 끝의 지역
Freeze	다른 스톤에 직접 닿아서 정지하는 드로우 샷의 한 형태
Front House Weight	투구된 스톤이 경기장 끝의 하우스의 전면부에 도달하는데 필요한 운동량
Forfeit	만약 팀이 경기를 시작 또는 진행할 수 없는 경우 다른 팀이 승리하게 되며, 최종 경기 점수는 'W-L'로 기록된다
Game	승자를 결정하기 위해 두 팀이 정해진 숫자의 엔드를 시행하는 것
Guard	다른 스톤을 보호할 수 있는 위치에 스톤을 위치시키는 것
Hack	컬링 스톤의 딜리버리를 시작하기 위해서 선수(휠체어 선수는 제외)가 사용하는 각 아이스 끝에 있는 발 지지대.
Hack Line	각 중앙선의 끝에 위치하고 티라인과 평행한 작은 선
Hack Wight	경기장 끝의 핵에 투구된 스톤이 도달하는데 필요한 운동량.

Handle	투구하기 위해서 선수가 잡을 수 있는 컬링 스톤의 한 부분
Hammer	해당 엔드에서 마지막으로 투구될 스톤을 설명할 때 사용되는 단어
Heavy	필요한 것보다 높은 속도로 투구되는 스톤
Hit	제거하는 것. 스톤을 다른 스톤으로 쳐서 경기지역에서 제거하는 것
Hit and Roll	상대방의 스톤을 쳐서 경기에서 밀어내고 그 스톤이 경기의 다른 위치로 위치하게 하는 것
Hog Line	각 티라인에서 평행하게 위치하며 시트의 폭을 가로 지는 연장선
Hog Line Violation	딜리버리 엔드에서 호그라인에 도달하기 전에 놓지 않은 스톤이 해당 엔드의 경기에서 제외되는 것
Hogged Stone	딜리버리가 된 후 경기장 끝의 호그라인의 선을 완전히 넘지 않았기 때문에, 스톤이 해당 엔드의 경기에서 제외되는 것
Home End	경기의 첫 번째 스톤이 투구된 시트의 끝 지역
House	시트의 양쪽 끝에 있는 동심원 안의 구역
Hurry	선수들에게 더 세게 닦을 것을 지시하는 명령어
Ice Surface	컬링 시트의 지역 내에 있는 완전히 얼음으로 된 지역
In the Process of Delivery	투구하는 선수가 딜리버리를 시작할 자세를 잡는 것으로 시작하여 스톤이 놓이는 것으로 끝나는 일련의 경기 과정
In-turn	오른손잡이 선수에 의해 스톤의 핸들에 가해지는 회전력으로써, 스톤은 시계방향으로 회전하게 된다. 왼손잡이 컬러들은 반시계방향으로 회전하게 된다
Last Stone Draw(LSD)	팀의 공식연습을 마치고, 홈 엔드의 티를 향해 각 팀에서 두 명의 서로 다른 선수가 두 개의 스톤을 시계방향과 반시계방향으로 투구하는 시험. 거리 결과는 첫 번째 엔드에서 첫 번째 또는 두 번째 스톤에 대한 딜리버리의 선택권을 가질 팀을 결정할 때 사용된다
Lead	각 엔드에 있어서 두 개의 스톤을 투구할 팀의 첫 번째 선수.
Measuring Device	하우스의 중심(티)로부터 어떤 스톤이 더 가까운지, 또는 스톤이 하우스의 안에 있는지를 결정하는 기기
Moving Stone	딜리버리 또는 다른 스톤에 부딪혀서 움직이고 있는 스톤
Original Position of a Stone	이동되기 전에 스톤이 얼음상에서 위치하고 있던 장소
Out-of-play Position	경기에서 벗어난 스톤의 위치(예, 사이드라인에 접촉되거나, 백라인을 지나간 경우)
Out-turn	오른손잡이 선수에 의해 스톤의 핸들에 가해지는 회전력으로써, 스톤은 반시계방향으로 회전하게 된다. 왼손잡이 선수는 시계방향으로 회전하게 된다

Pebble	경기를 개시하기 전에 얼음 시트에 사용되는 물방울. 이 물방울들은 얼어붙어서, 스톤과 얼음 사이의 마찰력을 감소시킨다
Peel	가드를 제거하기 위해 고안된 샷
Playing End	스톤이 투구 되는 시트의 끝 지역
Point	경기의 각 엔드가 끝나고, 상대방의 스톤보다 티에 가까이 있으며 하우스에 접촉되어 있거나 안에 있는 자신의 각 스톤에 대해서 팀에게 부여되는 점수
Port	스톤들 사이의 열린 공간 또는 간격
Positioned Stones	믹스더블경기에서, 각 엔드를 시작하기 전에 정해진 위치에 위치시킨 두 개의 스톤
Power Play	믹스더블경기에서 “포지션” 스톤의 배치 결정을 가지는 팀은 한 경기에 한 번 지정된 가운데 위치 대신 시트 끝부분에 스톤을 지정된 위치에 배치할 수 있다
Raise	다른 스톤을 부딪쳐서 앞으로 이동시키는 형태의 드로우
Raise Take-out	투구된 스톤이 멈춰있는 스톤을 쳐서 그 스톤이 세 번째 스톤을 쳐서 경기에서 제외되도록 하는 것
Rings	하우스 정의 참조
Rock	스톤 정의 참조
Roll	멈춰서 있는 스톤을 친 후에 컬링 스톤이 옆으로 이동하는 움직임
Rotation	스톤이 회전하는 방향(시계방향 혹은 반시계방향)
Round Robin	각 그룹에서 팀이 다른 모든 팀과 경기를 하는 대회
Score	엔드에서 한 팀이 부여받는 점수의 숫자
Scoring	상대방의 어떤 스톤보다 티에 더 근접하고 하우스 안에 있는 자신의 각 스톤 당 1점의 팀의 점수를 올리는 것
Second Player	각 엔드에서 두 개의 스톤을 투구할 팀의 두 번째 선수
Sheet	컬링 경기가 펼쳐지는 특정 얼음 표면
Shot(Stone or rock)	엔드 중에서 언제라도 티에 가장 가까운 스톤
Side Line	각 얼음 시트의 양쪽(경계선)에 있는 선
Skip	팀의 경기를 지휘하는 선수
Slider	얼음 위에서 쉽게 미끄러질 수 있도록 슬라이딩 신발의 바닥에 있는 미끄러운 물질
Spare	정의: 후보선수를 참고
Stationary Stone	움직이지 않고 경기에 포함되는 스톤

Stone	록이라고도 알려져 있으며, 컬링 스톤은 화강암으로 만들어졌으며 컬링게임의 선수들에 의해 투구 된다
Stone Set in Motion	멈춰져 있는 스톤이 다른 스톤과 부딪힘으로 인해 움직이는 것
Sweeping	빙면을 깨끗이 하거나 광택을 내기 위해 움직이는 스톤의 경로 상에서 빗자루나 브러시를 앞뒤로 움직이는 행동
Sweeping Device	선수들이 아이스를 스위핑 / 정돈하기 위해 사용하는 장비
Swingy Ice	스톤이 초과분의 궤를 가지도록 해주는 스톤 또는 얼음의 상태
Take-out	스톤을 다른 스톤으로 쳐서 경기지역에서 제거하는 것
Team	4명의 선수가 함께 경기하는 것. 팀에는 5번째 선수(후보선수 역할)와 감독을 포함할 수 있다. 믹스더블에는 한 명의 남자와 한 명의 여자선수, 그리고 감독을 포함할 수 있다
Team Time-out	팀과 자신들의 감독이 얼음 위에서 60초간 하는 회의
Technical Time-out	판정, 상해, 또는 기타 정상 참작이 될 상황 등을 위해서 팀 또는 심판이 요청하는 경기의 중단
Tee	하우스의 정 중앙
Tee Line	백라인과 호그라인을 평행하게 하우스의 중앙으로 지나가는 시트의 폭을 가로지르는 연장선
Third Player	각 엔드에서 2개의 스톤을 투구할 팀의 세 번째 선수
Tie-breaker	라운드로빈이 끝난 후, 타이가 된 순위의 순서를 정하기 위해 하는 경기
Top of the House	호그라인과 티라인 사이에 있는 하우스 내부지역
Umpire	규칙에 따라 경기를 실행하는 데 있어 책임을 지는 사람(들).
Vice-Skip(Mate or Acting Skip)	스킵이 투구할 순서에 팀의 경기를 지휘하는 선수
Weight	딜리버리 도중에 스톤에 가해지는 힘/속도의 양
Wheelchair Line	호그라인에서 하우스의 가장 가까운 쪽 동심원의 바깥쪽 경계선으로 이어지는 두 개의 선. 휠체어 선수들은 스톤을 이 선들 사이에 놓고 딜리버리를 시작하는 것이 허용된다



대한컬링연맹
KOREA CURLING
FEDERATION

발행일 2022년 10월 17일
발행처 대한컬링연맹
서울특별시 송파구 올림픽로 424
발행인 김 용 빈
번 역 김 바 울
편 집 홍 은 결