



奧林匹克 / 帕拉林匹克 冬季運動會

冰壺規則
與
競賽規則

2020年10月

冰壺精神

冰壺屬於技巧性和富有傳統的遊戲。得分是令人高興而樂見，並且觀察在遊戲的真實精神中應用了悠久的冰壺傳統也是一件好事。選手贏得勝利，但絕不讓對手謙卑。真正的冰壺選手絕不會試圖分散對手的注意力，也不會阻止他們發揮最佳狀態，寧願輸掉而不是不公平地贏球。

冰壺選手從來不會故意觸犯遊戲規則，也不會不尊重任何傳統。如果他們意識到做了不經意的舉動，那他們一定是第一次犯規。

冰壺比賽的主要目標是確定運動員的相對技能，而冰壺精神要求有良好的運動精神、友善的感覺和光榮的舉止。

這種精神應該影響規則的解釋和應用，以及所有參與者在比賽場上和比賽場下的行為。

審查程式

世界冰壺聯合會（WCF）的「比賽與規則委員會」，每年進行冰壺規則和競賽規則審查。協會會員可在 5 月 15 日之前以書面形式，向秘書處提交建議。這些提案將在 WCF 年度大會上進行討論，然後在 WCF 年度大會上進行投票。

WCF 任務宣言

成為世界上最受歡迎的奧林匹克運動或帕拉林匹克運動會中的團體運動。

WCFSECRETARIAT

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

TEL: +44 1738 451 630 FAX: +44 1738 451 641

infor@worldcurling.org www.worldcurling.org

冰壺精神/審查程式/WCF 任務宣言	1
目錄	2
冰壺規則	
R1. 冰壺道	3
R2. 石壺	5
R3. 隊伍	5
R4. 選手的位置	6
R5. 投擲	7
R6. 保護區	8
R7. 刷冰	8
R8. 觸碰移動的冰壺	9
R9. 靜止石壺的移位	9
R10. 裝備	10
R11. 計分	11
R12. 中斷的比賽	12
R13. 輪椅冰壺	12
R14. 輪椅混和雙人冰壺	13
R15. 混和冰壺	14
R16. 混和雙人冰壺	14
R17. 禁用藥品	17
R18. 不當行為	17
競賽規則	
C1. 一般	18
C2. 參與團隊	18
C3. 制服與裝備	19
C4. 賽前練習	20
C5. 比賽局數	21
C6. 比賽時間	21
C7. 暫停時間/技術暫停	22
C8. 石壺的分配/LAST SONE DRAW	23
C9. 隊伍排名程序和投壺賽	25
C10. 裁判	27
競賽-賽制系統	28
資格賽-世界冰壺錦標賽-男子和女子	34
資格賽-世界青年冰壺錦標賽	34
世界高齡冰壺錦標賽(WSCC)和世界混和冰壺錦標賽(WMxCC)	36
亞太區冰壺錦標賽(PACC)	36
歐洲冰壺錦標賽(ECC)	37
資格制度-美洲區	38
最低標準、資格	40
淘汰賽制度	41
著裝要求	46
術語	47

冰壺規則

這些規則適用於具有管轄權的冰壺組織，及對其適用的任何比賽或競賽。

R.1 冰壺道(SHEET)

- (a) 冰壺道的長度，自背板內緣起算起往前延伸 45.72 公尺(150 呎)；寬度為自邊線起最多 5 公尺(16 呎 5 吋)。此區域可用畫線的方式或於邊界線放置分界器以界定。若現有場地無法達到此要求，則長度可減至最低 44.501 公尺(146 呎)，寬度最少 4.420 公尺(14 呎 6 吋)。
- (b) 在冰壺道的二端，自一側邊線至另一側邊線之冰內，需有清晰可見之平行線，如下圖所示：
 - (i) T 線(the tee Line)：最寬 1.27 公分(1/2 吋)，其中心需位於距冰壺道中心 17.375 公尺(57 呎)處。
 - (ii) 底線(the back line)：最寬 1.27 公分(1/2 吋)，需置於其外緣距 T 線中心 1.829 公尺(6 呎)處。
 - (iii) 前擲線(the hog line)：寬度 10.16 公分(4 吋)，其位置為其內緣距 T 線中心 6.401 公尺(21 呎)處。
 - (iv) 中心線(the centre line)：最寬 1.27 公分(1/2 吋)，與 T 線中心點交叉並分別延伸至各 T 線後 3.658 公尺(12 呎)處。
 - (v) 踏板線(the hack line)：長 0.475 公尺(1 呎 6 吋)，最寬 1.27 公分(1/2 吋)，置於中心線兩端，與 T 線平行。
 - (vi) 禮儀線(the courtesy line)：長 15.24 公分(6 吋)，最寬 1.27 公分(1/2 吋)，置於距踏板器線外緣 1.219 公尺(4 吋)，並與其平行之壺道兩側。
- (c) 輪椅賽事，在冰壺道的兩端，自前擲線延伸至最近圓圈的最外緣，置有二條平行於中心線兩側的薄（例如：羊毛製）輪椅線，其外緣距中心線 0.475 公尺(18 吋)。
- (d) 中心孔(T)位於每條 T 線與中心線交會處。於冰壺道二端，以中心孔為圓心，各有四個同心圓；其最外一個圓的外緣半徑為 1.829 公尺(6 呎)；4 下一個圓的半徑為 1.219 公尺(4 呎)；再下一個圓的半徑為 0.610 公尺(2 呎)；最裡層的圓半徑最小為 15.24 公分(6 吋)。
- (e) 在中心線兩側的踏板(hack)線上各置有一個踏板(hack)，自中心線的中心至每個踏板內緣為 7.62 公分(3 吋)。每個踏板的寬度不得超過 15.24 公分(6 吋)，踏板應固定於合適之器材上，該器材之內緣固定於踏板線之內緣時，踏板不得超過踏板線前方 20.32 公分(8 吋)。若踏板定入冰中，則深度不得超過 3.81 公分(1.5 吋)。

R.2 石壺(STONES)

- (a) 石壺為圓餅狀，其圓周長不超過 91.44 公分(36 吋)，高度不低於 11.43 公分(4.5 吋)，其重量(包括把手及螺栓)不超過 19.96 公斤(44 磅)且不輕於 17.24 公斤(38 磅)。
- (b) 每隊使用一組八個把手顏色相同，且有可個別明顯辨識標誌之石壺。若石壺的石頭毀損而無法繼續使用，則可替換；若無可替換之石壺，則在該局中已投擲之石壺最後可被再度投擲。
- (c) 若在比賽中石壺破裂毀損，則隊伍應本著「冰壺精神」決定石壺應置於何處；若無法達成協議，該局應重賽。
- (d) 若石壺於運行中翻轉，或停止時為側翻或倒置，則須立刻移除。
- (e) 若於投壺時，手把完全與壺石分離，則投壺者可選擇繼續比賽或於所有移位過的石壺皆重行歸位後，重新投擲。
- (f) 若石壺無法在超越得分端之踏板線內緣後於場內完全靜止，則須立即被移除，除非它曾擊中另一石壺，則它仍可繼續比賽。
- (g) 一個完全超越底線外緣的石壺將立刻被移除。
- (h) 石壺碰到分界或邊線時將立刻移除，以預防其進入鄰道。
- (i) 在一局最後一個石壺達到靜止前，只可目視測量，除非要決定一個石壺是否可比賽，或於一局中，在繼續第二、三、四個石壺前，需先認定石壺是否在自由防守區。
- (j) 隊伍不得改變、置放或覆蓋任何物件於其比賽用之石壺上。

R.3 隊伍(TEAMS)

- (a) 一隊由四位隊員組成；每局每位隊員投擲二個石壺，按順序與對手輪流至終。
- (b) 隊伍需於賽前公佈其排序及隊長、副隊長之位置，並保持此排序至結束（除(d)(ii)外）。除換人時，若隊伍故意在比賽中為得到主審的同意，進行改變其排序或位置，該隊將被判出局。
- (c) 在比賽開始時，若有選手 缺席，則該隊可以：
 - (i) 以三名選手開始，前二位選手每人投擲三壺，第三人二壺；在此狀況下，缺席選手可於新局開始時，回到其原排定位置，或
 - (ii) 以合格的替補選手代替來開賽。
- (d) 當一位選手無法繼續比賽時，其隊伍可以：
 - (i) 以剩餘的三位選手繼續比賽；在此狀況下，離開的那位選手可於新局開始時回來，

但每位選手在一場比賽中只可離開和回去一次。或是

- (ii) 在一局開始時以合格的候補選手入替，在此狀況下，排序及隊長和副隊長的位置可以改變（更改後的排序須維持至比賽結束），而被替補之選手不得回到比賽。
- (e) 任何隊伍不得少於三名選手，所有選手須投擲他們每局所分配到之石壺數。
- (f) 在准許有候補之比賽中，只可登記並使用一位候補；若違反此規定，則違規隊伍將被判出局。
- (g) 若選手於一局中投擲一石壺後，無法再投第二壺，則剩餘之局以以下程式完成。若選手為：
 - (i) 第一棒：則第二棒投擲石壺。
 - (ii) 第二棒：由第一棒投擲石壺。
 - (iii) 第三棒：由第二棒投擲石壺。
 - (iv) 第四棒：由第三棒投擲石壺。
- (h) 若在一局中，輪到的選手兩個石壺皆無法投擲，則以以下程式完成該局。若該選手為：
 - (a) 第一棒選手：由第二棒投擲三個石壺，第三棒投擲三個石壺，第四棒投擲剩餘二個石壺。
 - (b) 第二棒選手：由第一棒投擲三個石壺，第三棒投擲三個石壺，第四棒投擲剩餘二個石壺。
 - (c) 第三棒選手：由第一棒為第三棒投擲第一個石壺，第二棒為第三棒投擲第二個石壺，第四棒投擲剩餘二個石壺。
 - (d) 第四棒選手：由第二棒為第四棒投擲第一個石壺，第三棒為第四棒投擲第二個石壺。

R4. 選手的位置

- (a) 非投擲隊：在投擲過程中，非投擲隊隊員們沿邊線站在兩條禮儀線之間。但是：
 - (i) 隊長和/或副隊長可在得分端的底線後方之固定位置，但不得幹擾投擲隊隊長或副隊長所選之位置。
 - 1) 隊長和/或副隊長可在得分端的底線後方之固定位置，但不得幹擾投擲隊隊長或副隊長所選之位置。
 - 2) 下一位投擲者可站在投擲端踏板後面的冰壺道旁的固定位置。
 - (ii) 非投擲隊隊員不得以選位或舉動造成幹擾妨礙或擾亂威脅到投擲隊。若有此狀況發生，或在隊員投擲時有外力幹擾，則該隊員可選擇繼續比賽或在所有移位的石壺回復到事發前原位後，重新再擲。

(b) 投擲隊：

- (i) 隊長負責大本營，但當隊長投擲或不在冰上時，則由副隊長負責大本營。
- (ii) 負責大本營的隊員位於前擲線之內，當其隊伍在投擲時，至少有一隻腳/輪子在隊伍所在冰道的得分端的冰面上。
- (iii) 任何位置不當的隊員所投擲的石壺將被移除，而任何移位的石壺會由未犯規的隊伍移至其未違規前的位置。

R5. 投擲

- (a) 競賽的二隊除非是有預設或由後首(LSD: Last Stone Draw)決定的，否則以擲銅板決定第一局由哪隊首擲，在隨後的局中則由最近得分的隊開擲。
- (b) 除非預設，否則在第一局首擲的隊伍有權選擇石壺把手的顏色。
- (c) 右手投擲者須自中線左側之踏板擲出；而左手投擲者則由中線右側之踏板擲出。任何自錯誤邊踏板投出之石壺必須被移除，而每個移位壺必須由未犯規之隊伍將其移至犯規前之位置。
- (d) 石壺必須要以石壺上的把手投擲。
- (e) 每個石壺必須在抵達擲壺端的前擲線前確實地離手。若隊員未辦到，則石壺將立刻被投擲隊移出場。
- (f) 若前擲線違規的石壺未被立即移除，並撞到另一石壺，則由投擲隊移除所投之石壺，而任何移位壺則由未犯規的一隊移回在犯規前的位置。
- (g) 石壺於比賽中，當它抵達擲壺端 T 線(輪椅冰壺為前擲線)時，被認定已擲出。而未抵達相關線之石壺則退回給選手重擲。
- (h) 所有選手在輪到他們投擲時必須已完成準備，而不應不合理的浪費比賽時間。
- (i) 若一位選手誤擲對手之石壺，則該壺可等其停止後換回該投擲隊之石壺。
- (j) 若選手在適當旋轉(**proper rotation**)下擲出石壺，則該局繼續如常。若選手錯失其投擲輪，則由該選手為其隊投擲該局最後一壺。若不能確定哪位選手為適當旋轉(**proper rotation**)投壺者，則由該局該隊第一位投擲者為該隊投擲最後一壺。
- (k) 若有一位隊員非故意在一局中擲出太多壺，該局應繼續，但該犯規隊最後一位擲壺員所可擲之壺數需據此遞減。如果有一位隊員非故意在結束前的擲出太多壺，則最後投擲的石壺會被從比賽上移除，並且會由未犯規的那隊在違規時的石壺位置，擺上他們的石壺。
- (l) 若一隊在同一局中連擲二壺，則：

- (i) 第二個石壺須被移除，其他石壺由未犯規的隊伍歸回未犯規前位置；犯規隊員於該局最後重擲該壺以做為該隊該局最後一壺。
 - (ii) 若在下一位已擲出石壺後才發現錯誤，則該局需重賽。
- (m) 若在一局中錯的隊伍擲出第一個石壺，則：
- (i) 若在第一個石壺擲出後，已發現錯誤，該局重賽。
 - (ii) 若在第二個石壺已投出後發現錯誤，則該局繼續如常。

R6. 保護區(FGZ: FREE GUARD ZONE)

- (a) 除大本營外，石壺若停止於得分端之 T 線和前擲線之間，除大本營區外，認定為在保護區內。使用中之石壺，在保護區內碰撞後停於前擲線上或之前，亦被視為在保護區內。
- (b) 在一局中投出第六個石壺之前，所投出的石壺若直接或間接地撞擊到隊手之石壺，並使其滑出保護區至界外，則所投擲之石壺應被移除，而所有因此位移之石壺則由未違規的隊伍放回違規發生前之位置。

R7. 刷冰(SWEEPING)

- (i) 刷冰可朝任意方向（不須涵蓋整個石壺之寬度），但不得在運行中的石壺前留下殘渣，並須在石壺的兩邊進行。
- (ii) 一個靜止的石壺必須先使其滑動，才能開始刷冰。一個石壺經被擲之石壺，直接或間接造成移動，則其所屬隊伍之一位或多位隊員皆可在得分端 T 線前任一處為其刷冰。
- (iii) 所以隊員可以在投擲出下一個石壺前，清理比賽場地表面。
- (iv) 投擲石壺的隊員可在被投擲的石壺達到得分端 T 線前任何一處刷冰。
- (v) 除非在 T 線後，否則任一隊員不得替其對手石壺刷冰；且在石壺未達得分端 T 線前，不得開始為其刷冰。
- (vi) 在得分端之 T 線後，每隊各有一位隊員可以刷冰；投擲隊任何人皆可，但非投擲隊只有隊長或副隊長可以。
- (vii) 在 T 線之後，各隊有優先權為其本隊之石壺刷冰，但不得幹擾或阻礙其對手刷冰。
- (viii) 若發生刷冰違規時，未違規隊伍有權選擇：比賽有效，或將石壺及所有受影響之石壺放回未違規前之位置。

R8. 觸碰移動之石壺(TOUCHED MOVING STONES)

(a) 在投擲端 T 線和得分端前擲線之間：

- (i) 一個移動中的石壺，若被他所屬的隊伍的選手或其工具碰觸，則該隊須將該壺立刻移出；但若投擲者在投擲端前擲線之前兩次碰觸石壺不算違規。
- (ii) 移動的石壺若被對手隊之隊員、或其工具、或外力觸碰，則：
 - 1) 若是被投擲的石壺，則重投。
 - 2) 若不是被投擲的石壺，則由其所屬隊伍置於其若未經碰觸應可抵達之處。

(b) 在得分端之前擲線內：

- (i) 若石壺被它所屬隊伍之隊員或其工具所觸碰，或造成碰觸，則所有石壺可以待其靜止後，未違規一隊可有以下選擇：
 - 1) 將被碰觸過的石壺移走，並將其他移位過的石壺放回原處；
 - 2) 讓所有石壺留於們所在之處；
 - 3) 將所有石壺置於若未經移動石壺碰撞，合理推測之停滯點。
- (ii) 若移動之石壺是被對手隊之隊員或其工具碰觸到或造成碰觸，則待所有石壺靜止後，由未違規隊將之置於經合理推測，若未經碰撞之停滯位置。
- (iii) 若一石壺被外力碰觸，或造成碰觸，則可等至所有石壺靜止後，然後將其改置於若無意外發生，其可能之停滯點。若隊伍無法達成共識，則在將所有石壺放回意外發生前之位置後重擲。若對這些位置無法達成共識，則該局重賽。

(c) 後手(LSD: LAST STONE DRAW)石壺

- (i) 若擲壺隊之隊員觸碰或導致觸碰移動中之石壺，則該石壺將被移出，而記錄其距離為 199.6 公分(6 呎 6.5 吋)。
 - (ii) 若為非擲壺隊之隊員碰觸或導致碰觸移動中之石壺，則重新再擲。
 - (iii) 若為外力碰觸或造成碰觸移動中之石壺，則該壺重擲。
- (d) 若移動中的石壺被另一經壺道分隔板反彈而偏移的石壺撞到時，則由非投擲隊將石壺置於經合理推測，若其未經碰撞時，應停止之位置。

R9. 靜止石壺的移位(DISPLACED STATIONARY STONE)

- (a) 若一靜止且對移動的石壺無影響之石壺移位，或由於選手導致位移，則由非違規隊伍將其放回在違規發生前之位置。

- (b) 若一靜止且對移動的石壺的結果無影響之石壺，由於外力造成其移位，則經由雙方同意，將其置回事發前之位置。
- (c) 若一可改變移動石壺之路線的石壺移位，或由隊員造成其移位，則待所有石壺皆靜止後，非違規隊員可有以下選擇：
 - (i) 讓所有石壺停留於所在位置，或
 - (ii) 移除造成改變之石壺，將其他移位之石壺放回在違規發生前之位置，或
 - (iii) 將石壺置於經合理推測，若未發生移位所應在之位置。
- (d) 若一可改變移動石壺之動線的石壺移位，或因外力造成其移位，則待所有石壺皆靜止後，將它們置於若未發生移位事故所應達到之位置。若隊伍無法達成共識，則將所有石壺放回事故發生前之位置後重擲。若對這些位置無法達成共識，則該局重賽。
- (e) 若移位是由於石壺擦撞分隔板偏轉而造成的，則由非投擲隊將其置回事發前之位置。
- (f) 後手(LSD: LAST STONE DRAW)石斛：
 - (i) 若投擲隊之隊員在正式測量完成前移動或造成一靜止石壺之移動，則石壺將被移除，並紀錄距離為 199.6 公分(6 呎 6.5 吋)。
 - (ii) 若是非投擲隊之隊員在正式測量完成前移動或導致靜止之石壺移位，則石壺將由投擲隊移回事發前之位置。
 - (iii) 若靜止之石壺在正式測量前被外力移動，或經外力導致其移動，則該石壺由投擲隊將其放回至違規發生前之位置。

R10. 裝備(EQUIPMENT)

- (a) 任何隊員不得以任何方式造成冰面損壞，包括裝備、手印或 **body prints**。其程式為：
 - 第一次事件：第一次冰上正式警告，修補毀損。
 - 第二次事件：第二次冰上正式警告，修補毀損。
 - 第三次事件：修補毀損並驅離選手。
- (b) 不得有任何無人照管之裝備遺留於冰上。
- (c) 在比賽中，隊伍不得使用任何電子通訊設備或裝置以變更語音。除碼錶，僅限於提供時間資料外，禁止於比賽中使用任何可提供現場選手資訊之電子設備。
- (d) 出於醫療原因，經世界冰壺聯合會(WCF)諮詢並書面批准後，可以使用口哨或其他信號儀器。
- (e) 當使用正常運作的電子前擲線時：

- (i) 石壺把柄端裝置必須正確地開啟，投擲時能正確運作，否則將視為前擲線違規。
- (ii) 投擲時，擲壺的手不可戴手套；若有違犯，則所擲出之石壺將被移除，而所有移位之石壺將由未違規隊放回違規發生前之位置。

(f) 使用壺桿之限制如下：

- (i) 除輪椅賽事外，任何世界冰壺協會之比賽皆不得使用壺桿。
- (ii) 使用壺桿擲壺者，在整個比賽中皆須使用同一支壺桿投擲其所有石壺。
- (iii) 壺桿除作為手臂或手之延伸外，不得有其他機械利益。
- (iv) 所有壺桿必須要合乎輪椅冰壺規定。
- (v) 非輪椅選手使用壺桿者，請參考「WCF 建議在休閒比賽中使用壺桿」之檔。

R11. 計分(SCORING)

- (a) 若完成預定比賽局數，則比賽結果以主要得分數決定，或一隊認輸，或當最低局數比完後，一隊已經計算得分數而被淘汰。因得分數不足而被淘汰之隊伍，可繼續完成該局比賽，但不再開新局。但是若因分數不足而淘汰是發生在最後一局，則比賽應在此狀況發生時立刻停止，而該局不必比完。但若該局為破除局，比賽加局繼續，而先得分的隊為贏。
- (b) 當一局結束時(所有石壺皆已投擲完)，一隊每個位於大本營內或觸碰到其邊，且較其對手最靠近圓心之石壺更接近圓心之石壺，各得一分。
- (c) 一局之得分由負責大本營之隊長或副隊長同意決定。若一局中在決定得分前，有可能影響得分的石壺被移動了，則未違規的隊伍得到由測量所得之分數。
- (d) 在一局決定分數時，若隊伍無法以目測決定哪個石壺較靠近圓心或是否碰觸大本營，則使用儀器測量。測定方法為測量自圓心至石壺最接近的部分。在冰上的任何一位球員都可以觀察由測量儀器的測量過程。
- (e) 若二或更多個石壺皆非常接近圓心，但無法以儀器測量其距離，則以目測決定。
- (f) 若目測和儀器皆無法決定，則視為相同，及：
 - (i) 若測量是為決定該局哪隊得分，則該局為空白(雙方皆未得分)。
 - (ii) 若該測量是為決定額外的分數，則只有更接近圓心的石壺才計分。
- (g) 若在達成得分共識前發生由外力造成的石壺移位，且對成績造成影響，則以下規則適用：
 - (i) 若移位的石壺為決定該局何隊得分者，則該局重賽。
 - (ii) 若一隊已保有一些分數，該石壺只是決定是否有額外分數，則該隊可選擇重賽該局

或保有其原有分數。

(h) 隊伍只有當其為投擲隊時，可以棄賽。若隊伍在一局比完前棄賽，則該局分數以當時成績計算，其方式如下：

(i) 若雙方都還有剩餘的石壺，則在計分板顯示 X。

(ii) 當只有一隊擲完其全部之石壺：

1) 若擲完全部石壺之隊已經計算壺數，但未給分，則除非要求計分以決定結果，否則在計分板顯示 X。

2) 若未擲完石壺之隊已計算壺數，則這些分數仍給予該隊，並顯示於計分板上。

3) 若尚未計算壺數，則 X 將顯示於成績板上。

(i) 若一隊未在指定時間開賽，則：

(i) 如果延遲比賽的時間是 1 分鐘到 14 分 59 秒（混雙則是 1 分鐘到 9 分 59 秒），則未違規隊得一分，並可在實際比賽第一局時選擇第一石壺或第二石壺（先擲或後擲）；並視為一局已完成。

(ii) 如果延遲比賽的時間是 15 分鐘到 29 分 59 秒（混雙則是 10 分鐘到 19 分 59 秒），則未違規隊伍獲得額外一分，並在實際比賽第一局中有選擇第一石壺或第二時壺之權利；並視為兩局已結束。

(iii) 若 30 分鐘後仍未開賽，則宣佈未違規隊為贏家。

(j) 被沒收的比賽成績記錄為“W – L”（贏一輸）。

R12. 中斷的比賽(INTERRUPTED GAMES)

比賽不論任何原因中斷，自其停止處重新開始。在需要移除石壺以進行冰塊維護的情況下（首席場地技術員、主審和 WCF 賽事技術代表之間達成協議），然後重新開始賽局。

R13. 輪椅冰壺(WHEELCHAIR CURLING)

(a) 石壺自靜止的輪椅擲出。

(b) 當石壺在踏板和大本營頂端最外緣之間擲出時，在開始投擲時，石壺要在中心線上。當石壺於投擲端的大本營頂端最外緣至前擲線之間擲出時，石壺的寬面必須完全在輪椅的兩輪之間。

在投擲時，投擲者的腳不得碰觸冰面，而輪椅的輪子必須直接接觸冰面。

石壺的投擲可由正常的手臂/手的釋放動作，或使用符合輪椅冰壺規定的推桿。每個石壺必須在抵達擲壺端的前擲線前確實地離手或離桿。

- (c) 當石壺抵達投擲端之前擲線時，即視為在比賽中。一個未達投擲端前擲線的石壺可以歸還選手並重投。
- (d) 不允許刷冰。
- (e) 若投擲時違規，則投出的石壺將被移除，而所有移位之石壺應由未違規隊伍放回違規發生前之位置。
- (f) WCF 輪椅比賽中，每個在冰上的隊伍都須有四位隊員投擲石壺，且在全部賽程中 包括兩種性別。隊伍若違反此規則，將喪失資格。

如果球員由於生病、事故或其他情有可原的狀況（不包括裁判員的退賽）而在一局結束時離開：

- (i) 這位球員可以回到比賽，繼續投擲他所分配到的壺。
 - (ii) 如果離開的球員已經要在這一局投擲了，那麼一位替補球員就要上場代替這位離開的球員，來進行比賽，但這個團隊還是要保持有兩個性別的狀況。如果沒辦法維持這個狀態，那這場比賽就要被判為輸的一方。如果有意願，這個團隊下一局可以改變球員上場的順序（但順序改變之後，之後的比賽就要一直如此），但被替代的球員就不能再上場了。
 - (iii) 如果離開的球員已經投擲了兩球，那在下一局開始，團隊可以讓替代球員上場並且依希望改變投擲順序（但順序改變之後，之後的比賽就要一直如此），被替代的球員也就不能再上場了。
- (g) 每場比賽有 8 局。

R14. 輪椅混和雙人冰壺(WHEELCHAIR MIXED DOUBLES CURLING)

- (a) 除規則 R13(f)，輪椅冰球規則 R13 適用於由兩位球員、一男一女組合成的輪椅混和雙人冰壺。不允許有替代球員。如果兩位球員不能完成整個比賽，那就會被判出局。每個團隊允許有一個教練和一個團隊要員。
- (b) 輪椅混和雙人冰壺根據規則 R16 來進行比賽，但規則 R16(i)不適用。輪椅混和雙人冰壺也不允許刷冰。
- (c) 如果可以選擇(沒有隊員可以協助穩定輪椅來進行投擲)，球員可以尋求冰上球員助理(IPA: Ice Player Assistant)的幫助來協助他穩定輪椅。既然是選擇性的，那就不可以之後抱怨冰上球員助理對於協助協助穩定輪椅一事。
- (d) 不允許使用電子輪椅，除非運動員日常就是使用電動輪椅代步。

R15. 混和冰壺(MIXED CURLING)

- (a) 每隊須包括二位男性與二位女性選手；男性與女性選手輪流投擲（順序：男-女-男-女，或女-男-女-男）。不允許有替補選手。
- (b) 若一隊只有三位選手，則投擲的備用性別次序必須保持（順序：男-女-男，或女-男-女）。若此狀況發生於比賽進行中，則排序可調整以符合此規則。
- (c) 隊長和副隊長可以是隊伍中任何人，但性別必須相反。
- (d) 所有混合賽皆為八局。
- (e) 一隊可設一位教練和一位官員，只有此二人可坐在場邊教練席。

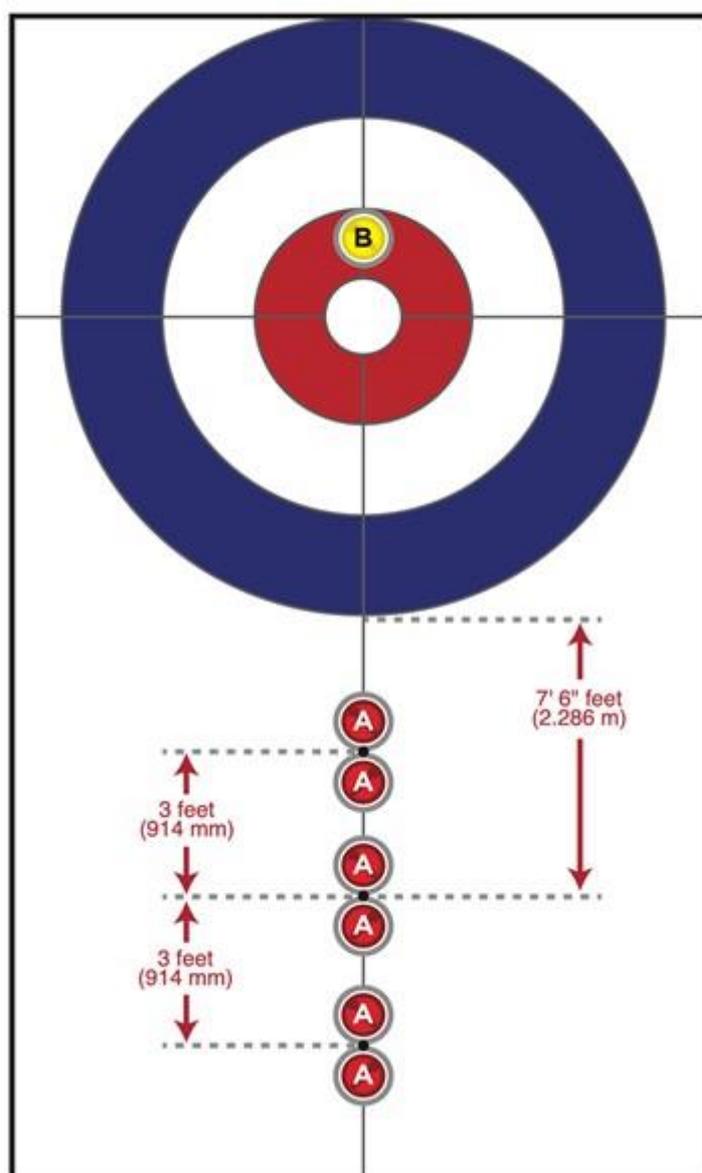
R16. 混和雙人冰壺(MIXED DOUBLES CURLING)

- (a) 一個隊伍由一男一女二位隊員組成，不可有候補。隊伍必須棄權比賽如果二位隊員無法參與整場比賽。每隊可有一位教練和一位隨隊職員。
- (b) 計分方法與一般比賽相同。在每局開始前放置的“定位”石壺(定位壺)，在計分時亦可計入。
- (c) 每場比賽為八局。
- (d) 每隊每局可投擲五個石壺；每局各隊投擲第一個石壺的隊員必須也為該隊投擲最後一個石壺，而另一隊員則投擲該局第二、三、四個石壺。每局投擲第一個石壺的隊員可以更換。
- (e) 如果，在一局中投擲第四個壺前，一個投擲出去的壺，直接或間接地造成之前投擲出去的壺或是被替代的壺被移出場外，那這個投擲出去的壺就會被從比賽場中移走，被移動的壺則要由未違規的隊伍用一個壺取代，放置在違規發生之前的位置。如有任何違規，投擲出去的壺應該要從場中移除，所有移位的壺要被位違規的隊伍在違規之前的位置放置他們的壺取代。
- (f) 在每局開始前，一隊將其“定位壺”置於冰道得分端之二指定位置（定點 A 和 B）之一，而對手隊則將其“定位壺”置於剩下的指定位置（定點 A 和 B）。此二定點位置如下：
 - (i) 定點 A：石壺需置於中心線可將石壺等分為二之正中央，直接於冰上三點之一的前面或後面。此三點位於中心線上，其位置如（見圖示）：
 - 1) 位於前擲線和大本營最外緣頂點之中點。
 - 2) 自中點往大本營 914 公釐(3 呎)。
 - 3) 自中點往前擲線 914 公釐(3 呎)。

基於冰的狀況，若現場無可做決定之賽事官員，則比賽隊伍需在賽前練習前，對於每個冰道的定點 A 做出決定，而此位置必須使用於全部賽程。

- (ii) 定點 B：石壺置於中心線可將其中分，4 呎圓之後部。石壺之後緣對齊 4 呎圓之後緣（見圖示）。
- (iii) Power Play：每場比賽中，每隊有一次機會，當其可決定“定位壺”之位置時，可使用「Power Play」選項決定這二個石壺之位置。大本營內石壺(B)，屬於在該局投最後一壺之隊，需置於大本營二邊之任一邊，其後緣接觸 Tee 線，8 呎圓環與 12 呎圓環交會處。守備石壺(A)置於冰道同側，其距離與已決定的中心守備(centre guard)位置同（見圖 2）。

圖1、中心守備



對投擲之石壺，及在得分端 Tee 線前任一屬於其隊伍，移動中之石壺刷冰。此規則適用於包括 LSD 在內的所有隊伍投擲之時。

- (j) 若投擲時違規，則投擲的石壺將被移除，而移位之石壺將被未違規之隊伍放回違規發生前之位置。若違規未在下一個投擲完成前發現，則比賽繼續，但前一位隊員在該局最多只可投擲二個石壺。

R17. 禁用藥品(PROHIBITED SUBSTANCES)

所有提高表現的藥物，不論是有意或無意，皆為不道德並禁止使用且沒有或勉勵外。若隊員因此造成喪失比賽資格，其所屬會員協會亦將被通知，並可能有後續之懲處。

R18. 不當行為(INAPPROPRIATE BEHAVIOUR)

嚴禁任何不當的言行舉止、濫用裝備或故意傷害任何團隊成員。對任何違規行為，有管轄權之冰壺協會可對違規者處以停權之處分。

競賽規則

C1. 一般

- (a) WCF 比賽的比賽規則是世界冰壺聯合會（WCF）的現行規則。如果有任何修改，將在團隊會議中進行解釋。
- (b) WCF 比賽的日期由 WCF 執行委員會決定。
- (c) 比賽和賽事時間表由 WCF 與主辦委員會協商確定。
- (d) 禁止在 WCF 比賽的比賽區域內吸煙，包括電子吸煙設備。
- (e) 符合世界反興奮劑機構要求的 WCF 反興奮劑規則和程式，已適用於 WCF 反興奮劑手冊及發佈在 WCF 反興奮劑手冊中。
- (f) 任何改變冰壺道尺寸的建議，必須得到 WCF 的批准。
- (g) 對於 WCF 錦標賽，第一名獲得金牌，第二名獲得銀牌，第三名獲得銅牌。5 名運動員（混合雙打 2 名，混合雙打 4 名）及其教練在參加並履行團隊義務的情況下獲得獎牌，並被允許登上領獎台。對於冬季奧運會，青年奧林匹克運動會和帕奧會冬季運動會，只有運動員才能獲得獎牌並被允許登上領獎台。

C2. 參與團隊

- (a) 任何團隊由所屬的協會或聯合會指派。
- (b) 如果被指派的團隊無法或不願意參加，那協會或聯合會就應該指派另外的團隊。
- (c) 參加賽事的球員及隨隊人員，應在比賽開始至少 14 天前進行宣誓。任何人員的改變及增加都必須要在團隊會議結束前宣誓。
- (d) 所有參加 WCF 競賽的球員，在其協會或是聯合會中必須是良善且優良的人。
- (e) 想要合格地參加世界青年冰壺冠軍賽(WJCC)，及資格賽合格的，一位球員必須在當年度 6 月 30 日前、年齡在 21 歲以下，並且冠軍賽即將在當年度舉辦。
- (f) 想要合格地參加世界高齡冰壺冠軍賽(WSCC)，及資格賽合格的，一位球員必須在當年度 6 月 30 日前、年齡在 50 歲以上，並且冠軍賽即將在當年度舉辦。
- (g) 想要合格地參加世界輪椅冠軍賽(WWhCC & WWhMDCC)，及資格賽合格的，一位球員必須根據 WCF 分類規則，完成合格標準。
- (h) 想要在 WCF 比賽中，合格地成為隨隊人員，他必須在當年度 6 月 30 日前且冠軍賽即將舉辦時，年滿 16 歲。
- (i) 一位球員和一位隨隊人員必須要參加團隊會議。如果一個隊伍沒有註冊隨隊人員，那就

必須要兩位球員出席會議。在沒有主審的同意未符合與會人數，後果是在第一場比賽中，要求沒收團隊最後一個壺的機會。如需要合格翻譯人員，可以允許這樣的人員一同參加比賽。在小組循環賽賽程貼出之後，一位或兩位團隊（球員或者是教練）成員應該要參加複賽會議，否則團隊會失去通常應享有的權利。

- (j) 原始的團隊名冊上應該要有，團隊投擲輪流表、隊長與副隊長位置、替換球員、和教練，並在團隊會議結束後提交給主審。團隊領隊、國家教練、翻譯合適的話也可以名列。一局團隊的輪流表（指本或者是電子）必須至少在賽前練習的 15 分鐘前，提交給主審，以便於確認原始的提交的名單或是顯示變更。
- (k) 團隊比賽需要有四位元球員（混和雙人是兩位）投擲石壺。一個團隊如果在比賽開始的時候，無法有規定的球員一起比賽，每場比賽會一直被判出局，直到有四位合格的球員一起開始比賽。在情有可原的情況下，經三人小組（WCF 競賽主任或代表、賽事技術代表、賽事主裁判）批准，可以允許一個團隊中的三名球員展開比賽。如果需要，WCF 主席或其代表將上訴。
- (l) 進行比賽時，除非特別指定的休息時間或團隊暫停比賽，否則教練、候補球員和所有其他球隊隨隊人員，均不得與其球隊進行交流或進入比賽區域。此限制適用於所有的口頭、視覺、書面和電子通知，包括任何試圖嘗試為團隊超時實施發信號。教練、候補球員和一名球隊隨隊人員可以參加賽前討論和賽前練習，但在 LSD 期間可能不與他們的團隊溝通。在比賽期間，從教練席進行未經授權的通訊或廣播，傳達訊息給未坐在指定區域的任何人。坐在教練席上的教練和其他團隊人員，不可以觀看或收聽廣播。對於任何違規行為，違規者將從該場比賽的教練席中撤離。
- (m) 為了便於媒體和公眾識別，各隊分別以其協會/聯合會比賽的名稱以及隊長的名稱指代。

C3. 制服與裝備

- (a) 當進入比賽場地或練習場時，所有團隊成員都應穿著相同的制服和合適的鞋。分配有淺色手柄的石頭時，團隊穿著淺色襯衫和比賽夾克及毛衣；分配有深色手柄的石頭時，團隊穿深色襯衫和比賽夾克及毛衣。這些服裝的顏色應在每次比賽開始前向 WCF 登記。進入比賽場地時，球隊教練與工作人員，必須穿著球隊或國家隊服。除非 WCF 另行批准，否則淺色制服的顏色以白色或黃色為主。制服的正面和背面必須至少有 70% 的白色或黃色。必須在活動開始前至少 8 週請求批准任何其他顏色，或者可能在賽季節開始時要求進行多次比賽的申請。
- (b) 每件襯衫和夾克或毛衣都有球員的姓氏，長度為 51 公分（2 英寸）或更大的字母，橫幅顯示在衣服的上後部，以及其長度同為 51 公分（2 英寸）或更大的字母的協會或聯合會的名稱，橫幅顯示腰部上方的背面。如果需要的話，背面也可以有國徽，但除了協會/聯合會所使用的名稱以外，當兩個或多個團隊成員具有相同的姓氏時，還可以在其名稱和玩家的姓氏之間顯示其給定名稱的第一個字母。

- (c) 嚴格按照 WCF 發布的現行指南，允許在球員的服裝或裝備上做廣告。WCF 可以單方面決定禁止使用任何，認為不適合 WCF 比賽或不適合 WCF 比賽的衣服或設備。WCF 著裝規範包含在本書中。
- (d) 球員或教練穿著不適當的制服，不允許進入比賽場地和教練席。
- (e) 每個球員必須在比賽開始時，聲明使用批准的刷冰裝置，並且只有該球員才能在比賽過程中使用該設備進行刷冰。罰則：如果球員用他人的裝置來為自己的石壺刷冰，則應將其時壺從比賽中移除。如果球員用他人的刷冰裝置替對手的石壺刷冰，則該石壺應由未犯規的球隊替換，如果尚未發生違規，則應停止刷冰動作。
- (f) 除非主審給予特別許可，否則球員在比賽期間不得改變其刷頭。處罰：如果未經許可擅自進行更改，則該團隊將喪失比賽資格。
- (g) 如果替代球員進入比賽，則該球員必須要使用被替代的球員的刷頭。處罰：如果帶新的刷頭進入比賽場地，則該團隊將喪失比賽資格。
- (h) 在 WCF 所有比賽中，使用的賽場設備必須符合 WCF 網站上，所發布的 WCF 比賽設備原則聲明。認為設備未獲批准的原因包括但不限於：冰面損壞、不符合現有規則或標準（例如電子通信設備）、性能測試結果具有不公平的優勢，無法在截止日期之前註冊設備需與 WCF 辦公室聯繫。
- (i) 在 WCF 比賽中使用不符合比賽設備原則聲明的設備的處罰由 WCF 建立：
 - (i) 第一次團隊在比賽中違規，該球員則會被判失格，且次場比賽中，團隊會被判出局。
 - (ii) 第二次團隊違規，則團隊會被判失格，且所有球員會被判決在 12 個月內無法參加 WCF 的比賽。
- (j) 有關輪椅冰壺設備，請參閱《輪椅冰壺政策》。

C4. 賽前練習

- (a) 每場 WCF 賽事的比賽開始前，每個團隊都可以在冰壺道上面練習。
- (b) 混和雙人的賽前練習，規定時間正常是 7 分鐘，其他則是 9 分鐘。賽前練習的開始時間，會在團隊會議上溝通。
- (c) 基於每個團隊在第一次跟第二次練習有一樣次數的標準，小組循環賽的賽前練習時間表儘可能事先安排好。如果小組循環賽中無法事先安排好賽前練習，那就只好用擲銅板的方式，勝出的人先選擇第一次或者是第二次。
- (d) 小組循環賽後，後手局已經決定好者，後手局團隊先進行賽前練習。
- (e) 如果冰面技術主管認為有必要清理冰面，以及整理通道，會安排在賽前練習後進行。

C5. 比賽的長度

- (a) 在排定 10 局的比賽中，複賽必須至少完成 8 局，而在其他所有比賽中必須至少完成 6 局。
- (b) 在安排了 8 局的比賽中，必須至少完成 6 局。

C6. 比賽時間

- (a) 每個團隊應該要有會有 10 局比賽 38 分鐘的思考時間，以及可能會有 8 局比賽的思考時間 30 分鐘（輪椅冰壺是 38 八分鐘，輪椅混和雙人冰壺是 30 分鐘，混和雙人冰壺是 22 分鐘）。整場比賽中，這個時間應該要被記錄且在團隊及其教練可見的形況下。
- (b) 當某個團隊延誤比賽的開始，完成思考時間每局會減少 3 分 45 秒（輪椅冰壺是 4 分 45 秒，輪椅混和雙人冰壺是 3 分 45 秒，混和雙人冰壺是 2 分 45 秒）（適用冰球規則 R11(i)）。
- (c) 當要進行加賽，比賽時用的計時器會重置，每一個加賽局，每個團隊有 4 分 30 秒的思考時間（輪椅冰壺是 6 分鐘，輪椅混和雙人冰壺是 4 分 30 秒，混和雙人冰壺是 3 分鐘）。
- (d) 當休息時間中只時，每場比賽和每局開始。比賽未開始前投擲隊的計時器是不會運作的，除非團隊延誤比賽（在踏板上沒有任何動作、石壺未以壺桿投擲），除非當團隊投擲出石壺，計時器才會開始運作。在沒有任何拖延的狀態下，每局第一個開始的計時器，會在該隊伍投擲第二個石壺時再計時。
- (e) 當所有比賽都照下面標準完成，非擲壺團隊轉變為投擲團隊時，比賽計時器開始運作：
 - (i) 所有石頭都已經停下來或越過了底線；和
 - (ii) 由於投擲隊的違規被取代的石壺，要求重新放置回到未違規前的位置；
 - (iii) 比賽場地已移交給另一支隊伍，大本營負責人已移至底線後面，而投擲石壺球員和刷冰球員已移至冰壺道側面。
- (f) 當石壺投擲完畢後到達 TEE 線（輪椅冰壺則是前擲線），一個團隊比賽計時器停止。
- (g) 當計時器運作或表定開始時，團隊才可以投擲石壺。
- (h) 如果石壺外力導致的因為違規需要被重新擺放位置，兩方的計時器都會停止。
- (i) 主審如介入，計時器可以在任何時候停止。
- (j) 一局結束時的分數被兩隊同意，則進行休息，計時器也會停止。如果需要測量，休息會從測量完畢後開始。休息時間是在兩局中間進行，不過團隊會議時會解釋，因為電視轉播需求或是其他外在因素，休息時間可能會變更。三分鐘(或以上)的休息時間，團隊會在剩下一分鐘時聽到通知。休息時間時，團隊不可以投擲石壺。在休息時間後的頭 10 秒鐘，如果第一個石壺被投擲出去，計時器是不會開始計時。投擲團隊的計時器要在確認休息時間停止後，球員進行投擲時才會運作。休息時間一般如下：

- (i) 每局有一分鐘的時間，除了(j)(ii)規定之外。混和雙人冰壺中，每局開始前球員要負責放置固定位置的石壺，所以每局中間會增加 30 秒的時間。

如果場地設施允許的話，團隊可以和他們的教練、替代球員或隨行人員，在休息時間溝通。

- (ii) 休息時間五分鐘。在某局結束後的，被視為此局比賽的一個中繼點時，在球場範圍和球員還有球隊人員，在授權的教練席中，允許團隊可以開會。
- (k) 如果一位球員被允許投擲石壺，主審可以選擇如果要求減少這個團隊，在此場比賽中的時間。
- (l) 如果一局重賽，比賽計時器會重置前一局已完成比賽的時間紀錄。
- (m) 如果主審認定一個團隊在沒有必要的情況下延遲了一場比賽，主審會通知違規隊的隊長，但在通知後，如果在 45 秒內下一個石壺已經被投擲但未到達 TEE 線（輪椅冰壺則是前擲線），那這個石壺會馬上從這場比賽中移除。
- (n) 每個團隊都必須在時間內完成他們的比賽，否則會被判出局。如果在此局時間到達前，一個石壺在投擲時到達 TEE 線（輪椅冰壺則是前擲），這個石壺會被認定是在時間內投擲的。
- (o) 一個團隊如果因為計時器出現失誤（錯誤的運作），會把確認好的錯誤時間，以兩倍的時間加回到這個計時器。
- (p) 一個團隊的計時器因為沒有運作（錯誤的運作），則不會被減少時間，但是會加入合理的時間給對手隊伍的計時器。

C7. 暫停時間/技術暫停時間

- (a) 無論有沒有用計時器，所有 WCF 賽事允許有團隊暫停時間。
- (b) 每個團隊每場比賽可以請求一個 60 秒的暫停。加賽時也可以請求每局 60 秒的暫停。
- (c) 團隊暫停的程式如下：
 - (i) 只有在冰面上的球員才可以請求暫停。
 - (ii) 在計時器運作時，團隊暫停時間才可以由冰面上的球員來請求。球員以手勢做成「T」的形狀來要求暫停的訊號。
 - (iii) 一個團隊的暫停（計時器停止）在要求的同時就會把上進行，和團隊行進時間另外再加 60 秒。行進時間的長短是由每場賽事的主審決定，適用所有隊伍，不論是否有教練，也不論教練是否有進入比賽場地。
 - (iv) 只有一個人跟團隊要求的翻譯人員可以坐在指定的教練席，在要求暫停時可以和團

隊接觸。如果團員們要求翻譯人員協助，翻譯人員必須要經由指定的路徑來與團員接觸。當要從冰壺到旁邊走過去，不可以站在球場的冰面上。

- (v) 暫停時間結束的前 10 秒鐘前，團隊會被知會。
- (vi) 當團隊的暫停時間結束，教練席裡的人必須要停止與團隊的協商，並讓球員馬上離開這個區域。
- (d) 團隊可以慣例要求技術暫停，基於受傷或是其他情有可原的理由。比賽計時器會在技術暫停時停止。

C8. 石壺的分配/LAST STONE DRAW

- (a) 循環賽競賽日程表列在前面的參賽團隊使用深色壺柄的石壺；列在後面的參賽團隊使用淺色壺柄的石壺。
- (b) 所有需要 LSD 的比賽，在隊伍的賽前練習結束後，每隊由一名隊員向大本營端 T 點投一支壺。第一支壺以順時針轉動，第二支壺以逆時針轉動。投擲手與刷冰手不需要參加這場比賽。允許刷冰（除了輪椅冰壺外）。

混和雙人賽中，雙方的球員都要在冰面上，其他的賽事是至少要三個人在冰面上。如果不是這樣，LSD 冰壺就會被以最遠的距離紀錄。

第一個石壺會被記錄，然後在第二個石壺投擲出前，從比賽中移除。每個石壺距離紀錄會被加總，然後每場比賽都會給團隊一個 LSD 總分。LSD 總分較少的團隊，可以選擇在第一局先投擲第一個石壺還是第二個。如果兩個團隊的 LSD 分數一樣，那就要比較個別 LSD 分數，在不同分情況下，有最好 LSD 分數的團隊可以選擇在第一局先投擲第一個石壺還是第二個。當兩隊的個人 LSD 距離確實相同時，通過投硬幣決定。

- (c) LSD 距離將在以下方式中被測量和記錄：
 - (i) 所有的測量方法都是從 T 線到距離冰壺最近的部分，但 LSD 距離將以供分顯示從 T 線到冰壺中心的距離。
 - (ii) 在 WCF 冠軍賽中使用的法定半徑是 142 公釐。
 - (iii) 任何最終測量必須要加上法定半徑 142 公釐。意思就是未達大本營的石壺的距離是 $1.854 \text{ 公尺} + 0.142 \text{ 公尺}(142 \text{ 公釐}) = 1.996 \text{ 公尺}$ 。
 - (iv) 石壺還蓋到 T 線時，會以兩個位置（洞）的邊緣 4 英尺圓來做測量。這兩個位址互相和中心洞成 90 度直角，且距離中心洞 610 公厘(2 英尺)。
- (d) LSD 石壺的數量和每位球員投擲的順時鐘和逆時鐘的石壺的數量，是根據循環賽中的比賽場數來決定的。依據原始球員名單表，四位球員（混和雙人是兩位）必須要完成最少 LSD 數量的投擲。如果最低數量並未達到，則屬於違規，而記錄的 LSD 適當的距離為 1.996

公尺。

- (i) 替代球員這局擲出的 LSD 石壺可以在比賽中和另外一位球員結合計算 DSC，可以使這位球員達成最低要求的 LSD 石壺數量。
- (ii) 團隊在整個賽事只有三個球員，這三位球員要平均分攤缺失球員所應負責的 LSD 石壺數。
- (iii) 完整團隊在開賽時還是因其他原因，一個球員沒辦法完成要求的最低 LSD 石壺數，那最大距離 1.996 公尺就會被當成每個缺失的 LSD 石壺的距離。

Considered Round Robin Games 考慮循環賽 比賽場數	Considered Number of LSD stones 考慮的 LSD 石壺數	Minimum for each player 每位球員最低數量
4	8	2 個石壺，1 個順時鐘+1 個逆時鐘
5	10	2 個石壺，1 個順時鐘+1 個逆時鐘
6	12	2 個石壺，1 個順時鐘+1 個逆時鐘
7	14	3 個石壺，最少 1 個順時鐘+最少 1 個逆時鐘
8	16	3 個石壺，最少 1 個順時鐘+最少 1 個逆時鐘
9	18	4 個石壺，2 個順時鐘+2 個逆時鐘
10	20	4 個石壺，2 個順時鐘+2 個逆時鐘
11	22	4 個石壺，2 個順時鐘+2 個逆時鐘
12	24	5 個石壺，最少 2 個順時鐘+最少 2 個逆時鐘

- (e) 混和雙人和輪椅混和雙人冰壺，每位球員要投擲相同的順時鐘與逆時鐘的 LSD 石壺數量。如果比賽中有異常的數量出現，就一定是球員發生了輪流時的違規。
- (f) 比賽中的循環賽（一組），每支隊伍都與其他隊伍比賽，複賽階段第一局第一支壺按以下方式決定：
 - (i) 勝負記錄好的隊伍可以選擇在第一局比賽中投第一支壺還是第二支壺。
 - (ii) 如果雙方勝負記錄相同，循環賽中獲勝的隊伍可以選擇在第一局比賽中投第一支壺還是第二支壺。
- (g) 在比賽中，當隊伍以不同小組進行循環賽時，複賽階段，如果隊伍來自相同的小組，使用規則 C8.(f)，如果隊伍來自不同的組，DSC 距離較短的隊伍可以選擇先後訓練和冰壺手柄顏色。然後常規的 LSD 程序（沒有最小要求）將決定哪支隊伍，可以選擇在第一局比賽中投第一支壺還是第二支壺。
- (h) 當團隊參加 WCF 賽事時，是以兩組 6 隊進行複賽資格賽來（3 個團隊來自每個小組），在複賽時，選擇石壺的把手顏色和第一局的投壺順序如下：
 - (i) 不論是哪一組中排名第一的團隊，和排名二或三的團隊進行複賽，排名第一的團隊

有先選擇石壺把手和選擇第一局先投後投第一個壺的權利。如果排名第一的團隊是和其他同樣排名第一的團隊進行複賽，有較少 DSC 者有權先選擇石壺把手顏色。一般 LSD 程序（除了最低要求者）決定哪一隊可以選擇在第一局先投還是後投壺。

(ii) 排名第二的團隊和排名第三的團隊在複賽中比賽，排名第二的團隊有選擇石壺把手和選擇第一局先投後投第一個壺的權利。如果排名第二的團隊是和其他同樣排名第二的團隊進行複賽，有較少 DSC 者有權選擇先石壺把手顏色。一般 LSD 程序（除了最低要求者）決定哪一隊可以選擇在第一局先投還是後投壺。

(iii) 如果排名第三的團隊是和其他同樣排名第三的團隊進行複賽，有較少 DSC 者有權先選擇石壺把手顏色。一般 LSD 程序（除了最低要求者）決定哪一隊可以選擇在第一局先投還是後投壺。

(i) 當 WCF 賽事是以雙循環賽進行時，石壺的把手顏色選擇和表定第一局的循環賽規定如下：

(i) 有較好的輸贏分數的團隊可以先選擇石壺把手的顏色和在第一局先投還是後投壺。

(ii) 如果兩隊有相同的輸贏分數，在雙循環賽中，其中一隊在對戰中勝過另外一隊，則之前對戰勝出這隊可以先選擇石壺把手的顏色和在第一局先投還是後投壺。

(iii) 如果兩隊有相同的輸贏分數，在雙循環賽中都曾贏過對方，有較少 DSC 的一隊可以先選擇石壺把手的顏色和在第一局先投還是後投壺。

C9. 隊伍排名程序和投壺賽

(a) 在小組賽期間，相同勝負記錄的團隊按照三個字母順序排列，排名相同。還沒有比賽的團隊按照屬於他們的三個字母，在順序上以無排名的順序排列在後面。

(b) 循環賽結束後，參賽隊按照下列標準排名（按順序）：

(i) 參賽隊按照其勝負記錄排名。

(ii) 如果兩隊積分相同，按循環賽勝負關係排名。

(iii) 當三支或三支以上隊積分相同，按每場比賽記錄決定排名（若對某些團隊仍無法完全排名，剩餘隊伍之間比賽記錄決定排名）。

(iv) 若(i)(ii)(iii)比較之後仍無法排名，則使用 DSC 排名。DSC 在(e)點有陳述。

(c) 以下標準用在賽事中比賽的團隊排名：

(i) 如果沒有舉行複賽，則最終排名是依照規則(b)來進行，有必要的話還可以參考規則(c)(v)。

(ii) 賽事中如果有舉行複賽，最終排名是依照複賽系統和規則(c)(iii)、(iv)和(v)。

- (iii) 除了奧林匹克及帕拉林匹克資格賽的積分，單淘汰輸的隊伍就會從賽事中離開，團隊如果在同一場比賽中被淘汰，會得到同樣的排名，並以其國家三個字母代碼，按照字母的順序排列在表單上。
 - (iv) 奧林匹克及帕拉林匹克資格賽中，單淘汰輸的隊伍就會從賽事中離開，團隊如果在同一場比賽中被淘汰，會以以下的規定來排名：
 - 如果團隊是來自同一個小組，則在小組循環賽後，團隊依個別順序來排名。
 - 如果團隊來自不同的小組，根據不同的團隊參賽，團隊會在一場或多場比賽後，確定最終排名。
 - 如果比賽無關排名，則不會在進行排名賽，而團隊的最終排名將以規則(v)來決定。
 - (v) 當團隊在不同小組中比賽，沒有晉級複賽的資格，最終排名會以比較每個有相同積分團隊，在所有小組比賽中 DSC 的方式，以最好的 DSC 排出最高排名。
- (d) 如果一個或多個團隊，在賽事中沒有開始、完成或失去資格，則應用如下：
- (i) 沒有開始比賽(DNS: A team does not start)
 - 重新抽籤時，這個團隊不會在籤表裡面。
 - 沒有重新抽籤，這個團隊會在籤表內顯示「DNS」。如果有多個團隊沒有開始比賽，會依照其團隊的國家代碼按字母順序排列在表單上。
 - (ii) 一個團隊沒有完成比賽(DNF: A team does not finish the competition)
 - 小組循環賽中，如果一個團隊沒有完成所有表定的場次，所有比賽場次還是依照原來的結果，但任何後續的比賽都被判出局，排名照規則 C9 進行。
 - 在小組比賽後，維持所有比賽場次原來的結果。如果一個團隊有資格進入複賽，假設這個團隊的排名在複賽前是最高的，則排名在後的隊伍就往前填補這個空缺，且要在表定的複賽時間前至少兩個小時就要安排好。如果沒有辦法安排好，那這個團隊的下一個對手就會因為這個團隊被判出局而成為贏加。
 - 在複賽中，這個團隊被判出局還是保有相應的排名。
 - (iii) 一個團隊在比賽中失去資格，有失去資格(DSQ: Disqualified)和因違反運動道德行為失去資格(DQB: Disqualified for unsportsmanlike behavior)兩種：
 - (iv) 如果有超過一個的團隊表列(i)、(ii)、(iii)，則以(DNS)、(DSQ)和(DQB)顯示。
 - (v) 團隊因 DNF 沒有繼續比賽，還是會在最終排名時，分配世傑排名或資格積分。但如果因為 DNS、DSQ 或 DQB，在不會有任何積分。
- (e) DSC 是各隊在循環賽期間所投的測量壺的所有 LSD 平均距離。

- (i) DSC 距離較短的隊伍獲得較高排名。如果 DSC 距離相等，沒有計算出相等的 LSD，成績好的隊獲得較高排名。如果 LSD 還是一樣，則在在官方 WCF 世界排名的協會成員排名較高的
- (ii) 如果測量壺總數在 11 個或以下，一個最差的 LSD 成績在計算平均成績時自動去除。如果測量壺總數在 11 個以上，兩個最差的 LSD 成績在計算平均成績時自動去除。
- (iii) 如果比賽有多個分組，且各組隊伍數量不同，那麼只取各組第一場場次數相同的 LSD，只要確認計算 DSC 的方式是一樣的。根據原始的隊伍順序表，四個球員（混和雙人是兩個球員），必須在第一場場次數相同內要完成最少 LSD 石壺數。

C.10 裁判

- (a) 所有 WCF 舉辦的比賽都由 WCF 指派主審與副審。這些官方人員應包含男性與女性。官方官員是由協會或聯合會的代表承認的。
- (b) 裁判員有權對任何參賽隊之間的爭執做出決定，無論是否與規則相關。
- (c) 裁判員可以在比賽中任何時間幹預比賽，根據規則指導安放冰壺和運動員的行為。
- (d) 裁判長有權在比賽中任何時間幹預任何比賽，並引導運動員正確的認識比賽。
- (e) 裁判員可以以任何理由推遲比賽，並決定推遲的時間長短。
- (f) 任何與規則相關的事情都由裁判員判罰。如果有對裁判員的判罰提出異議的，裁判長的判罰為最終判罰。
- (g) 裁判長可以將有不禮貌行為或言語的運動員、教練員及參賽隊官員驅逐出場。被驅逐出場的人必須離開比賽地，並且不得參與本場比賽剩餘的部分。隊員被驅逐時，該場比賽中禁止使用替補隊員替換離場隊員。
- (h) 裁判長可向冰壺組織建議在當前或今後比賽中對運動員、教練員或參賽隊官員取消參賽資格或停賽的處罰。

競賽-賽制系統

在眾多組別的所有比賽中，種子是根据過去三年的排名而定。會員協會沒有參與這些賽事，將會根據正式的 WCF 世界排名，得到最低排名。

奧林匹克冬季運動會(OWG) – 男子與女子

- 男女各 10 隊。IOC(International Olympic Committee: 奧運執行委員會)和 WCF 間同意資格制度，這個會在 IOC 同意後立刻在 WCF 網站上公布。
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前四名。

淘汰制:準決賽 – 第一名對抗第四名,第二名對抗第三名;贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌),輸者爭奪銅牌。

奧林匹克冬季運動會(OWG) – 混和雙人

- 共 10 隊。IOC(International Olympic Committee: 奧運執行委員會)和 WCF 間同意資格制度，這個會在 IOC 同意後立刻在 WCF 網站上公布。
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前四名。

淘汰制:準決賽 – 第一名對抗第四名,第二名對抗第三名;贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌),輸者爭奪銅牌。

奧林匹克資格賽(OQE) – 男子與女子 – 北京 2022 冬季奧運

- 男女各 8 隊。主辦國的奧運委員會(NOC)可以推出一隊代表。另外有資格的五隊是從過去兩年男子女子世界冰壺錦標賽中，資格積分最高的五個的協會所推出代表隊，前提是尚未得到奧運資格的隊伍。另外兩隊是由奧運資格預選賽(Pre-OQE)中出線。
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前三名。

淘汰制:第 1 隊及第 2 隊爭奪進入奧運會資格。前述敗陣者，則與第三隊進行比賽，贏家同樣有資格可以進入奧運會。

奧運會資格預選賽(Pre-OQE) - 男子與女子 – 北京 2022 冬季奧運

- 代表其協會或聯合會，所有參加過四年一次的男子/女子世界錦標賽的團隊開放的資格賽事。
- 協會團隊為所屬國的奧委會爭取進入資格賽的機會。比賽前，團隊可由團隊會議文件中得知比賽的方式。

- 依據報名數及冰壺道的數量，世界冰壺聯合會保留調整賽事的權利。

奧林匹克資格賽(OQE) - 混和雙人 -北京 2022 冬季奧運

- 共 16 隊。一隊保留給主辦協會，另外 15 隊根據協會在過去兩年得到的世界冰壺錦標賽中，最高資格排名積分的協會，前提是尚未得到奧運資格的隊伍。
- 協會團隊為所屬國的奧委會爭取進入資格賽的兩個機會。
- 這個賽事是為提供每個希望進入奧運會的團隊一個機會與資格。比賽前，團隊可由團隊會議文件中得知比賽的方式。

帕拉林匹克冬季運動會(PWG)-男女混和

- 共 12 隊。IOC(International Olympic Committee: 奧運執行委員會)和 WCF 間同意資格制度，這個會在 IOC 同意後立刻在 WCF 網站上公布。
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前四名。

淘汰制：準決賽 — 第一名對抗第四名，第二名對抗第三名；贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌)，輸者爭奪銅牌。

冬季青年奧林匹克運動會(YOG)

- 國家奧會 (NOCs) 由前二屆世界冰壺聯盟之世界青年冰壺錦標賽 (WJCC)，及世界青年-B 冰壺錦標賽 (WJBCC) 獲得積分。美洲區特有的挑戰賽會列入資格賽行事曆中。

共有 24 隊有資格參賽。前十六名混合隊(基於比賽所得積分)，以下列方法選出，

- 1 隊保留給主辦國之奧委會 (NOC)
- North America 北
- 南美洲 1 隊
- 亞洲 3 隊
- 大洋洲 1 隊
- 歐洲 8 隊

最後八隊以 WCF 青年世界排名及男女交替選出。

積分獎勵如下表：

世界青年冰壺錦標賽	世界青年-B 冰壺錦標賽
1 st = 20 points	1 st = 獲得參加WJCC
2 nd = 18 points	2 nd = 獲得參加WJCC
3 rd = 17 points	3 rd = 獲得參加WJCC
4 th = 16 points	4 th = 5 points
5 th = 15 points	5 th = 4 points
6 th = 14 points	6 th = 3 points
7 th = 13 points	7 th = 2 points
8 th = 12 points	8 th = 1 points
9 th = 11 points	
10 th = 10 points	

世界冰壺錦標賽-男子(WMCC)和女子(WWCC)

- 共 13 隊（晉級程序之解釋見第 35 頁-原文 P54）
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前六名。

淘汰制：第一名和第二名的隊伍直接進入準決賽。第三至第六名進入資格賽（第三名對抗第六名，第四名對抗第五名），資格賽之勝利者進入準決賽；準決賽中第一名隊伍對抗最低排名隊伍(即第六名)，第二名對抗另一隊。準決賽贏者進入決賽爭奪金牌，輸者爭奪銅牌。

世界青年冰壺錦標賽（WJCC）-青年男子組與青年女子組

- 男女各十隊。其中一隊，是主辦之協會。其中六隊，是前一年 WJCC 中，排名前六名之協會／聯盟。最後三隊，是前一年 WJBCC 前三名之隊伍
- 全部隊伍於同一組中以循環賽產生前四名。

淘汰制：準決賽 — 第一名對抗第四名，第二名對抗第三名；贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌)，輸者爭奪銅牌。

世界青年-B 冰壺錦標賽（WJBCC）-青年男子組與青年女子組

- 開放給所有尚未取得下一次 WJCC 參賽資格的 WCF 會員協會的青年隊；三隊將會由此賽取得參加 WJCC 的資格。
- 若參賽隊伍在 1-10 隊，則全部隊伍於同一組進行循環賽，以產生前四名。

淘汰制：準決賽-第一名對抗第四名，第二名對抗第三名；贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌)，輸者爭奪銅牌。

- 若參賽隊伍多於十隊，則將配合賽程規定分組；各組分別進行循環賽，以決定可參與淘汰制半準決賽之隊伍。

淘汰制：在循環賽結束時，必須產生排名第 1、2、3、4（若有二組）；第 1、2、3 名（若有三組）；第 1、2 名（若有四組）之隊伍。

當有三組時，各組第 1、2 名及最佳 DSC 隊直接進入半準決賽（八強賽）；而另二隊第三名則再賽一場以決定何者可進入半準決賽（八強賽）。

半準決賽的贏隊進入準決賽。

準決賽輸者爭奪銅牌。

準決賽贏者爭奪金牌。

冬季大學運動會（WUG）-男子與女子大學生

- 男女各十隊：一隊保留給主辦協會；九隊根據 FISU（國際大學生體育聯合會）報名規定。
- 全部隊伍於同一組進行循環賽，以產生前四名。

淘汰制：準決賽-第一名對抗第四名，第二名對抗第三名；贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌)，輸者爭奪銅牌。

世界輪椅冰壺錦標賽（WWhCC）-男女混合隊

- 共十二隊：一隊保留給主辦協會；八隊為前一年於 WWhCC 取得資格的協會；三隊為經由世界輪椅-B 冰壺錦標賽（WWhBCC）取得參賽資格的協會。
- 全部隊伍於同一組進行循環賽，以產生前六名。

淘汰制：第 1、2 名直接進入準決賽，第 3 至 6 名進行資格賽（第 3 名對抗第 6 名，第 4 名對抗第 5 名），贏者進入準決賽。資格賽中勝出者優先進入準決賽，準決賽進行方式如下：第 1 名的隊伍對抗資格賽中名次最低的隊伍（例如第 6 名），第 2 名則對抗資格賽中另一個隊伍。準決賽中勝者進入決賽爭奪金牌，輸者則爭奪銅牌。

世界輪椅冰壺-B-冰壺錦標賽（WWhBCC）-男女混和隊

- 開放給所有尚未有資格進入下一次 WWhCC 比賽的協會團隊。提供三個資格的協會成員可以進入此賽事（WWhCC）。
- 若參賽隊伍在 1-10 隊，則會被放在同一組；若參賽隊伍在 10 隊以上，則會分為兩組。每組進行循環賽，產生進入複賽資格。

複賽：a) 如果分為一組：準決賽的第一名對抗第四名，第二名對抗第三名；贏者進入決賽(爭奪金牌和銀牌)，輸者爭奪銅牌。奪牌者讓其協會有資格可以進入 WWhCC。

b) 如果分為兩組：每組的第一名直接進入準決賽；資格賽的 A2 vs A3 和 A3 vs B2 對戰勝出者，進入準決賽。準決賽時，如果兩個團隊來自同一組，則 A 組 1 和 B 組對戰，B 組 1 的還 A 組對戰。如果有三隊來自同一組，則同一組第三名的團隊還另外一組排名第一的團隊比賽，原來同一組的第一名和第二名再進行比賽，以得出三隊有資格的團隊。

奪牌者讓其協會有資格可以進入 WWhCC。

世界輪椅混和雙人冰壺錦標賽 (WWhMDCC)

- 開放所有 WCF 會員協會的團隊參加。
- 協會團隊必須要由良好優秀的冰壺選手組成，且必須完成和隔標準後才能參加協會的比賽。
- 這個賽事是為提供每個團隊都有機會可以獲得錦標賽冠軍，並提供盡可能的比賽機會。比賽前，團隊可由團隊會議文件中得知比賽的方式。
- 依據報名數及冰壺道的數量，世界冰壺聯合會保留調整賽事的權利。

世界混和雙人冰壺錦標賽 (WMDCC)

- 共 20 隊。其中 16 隊是來自過去 WMDCC 中有資格的協會，另外四隊是來自世界混和雙人冰壺錦標賽資格賽。
- 分為兩組以循環賽方式進行，以得出每組前三名。

複賽模式：每組第一名直接進入準決賽。每組第二名與第三名則進行資格賽 (A2 vs B3, B2 vs A3)。準決賽中最高排名者和最低排名這對戰 (例如第六名)，第二名則和另外一個團隊對戰，勝出者進入準決賽。準決賽的勝利者則進行金牌戰，另外兩位敗北團隊則進行銅牌戰。

降級：每組名次最低的協會成員 (A10 和 B10) 則降級參加下一個賽季的 WMDQE。保級比賽則由 A8 vs B9、B8 vs A9 進行比賽，輸者則晉級參加下一賽的 WMDQE。

世界混和雙人資格賽 (WMDQE)

- 開放給所有尚未有資格進入下一次 WWhCC 比賽的協會團隊。提供四個資格的協會成員可以進入此賽事 (WWhCC)。

- 這個賽事是為提供每個團隊都有機會可以獲得錦標賽冠軍，並提供盡可能的比賽機會。

複賽模式：如果少於 16 隊參賽，則不會進行複賽。在進行完循環賽後，前四名隊伍即有資格進入 WMDCC 的下一場比賽。如果報名超過 16 隊以上，則會選出 8 隊進行複賽。在此會使用雙淘汰制選出四位有資格參加下一場 WMDCC 比賽的隊伍。

依據報名數及冰壺道的數量，世界冰壺聯合會保留調整賽事的權利。

世界混合雙人冰壺錦標賽 (WMxCC)

開放報名（其晉級程序與淘汰制之解釋見第 36 頁-原文 P56）。

世界高齡冰壺錦標賽(WSCC) – 男子組與女子組

開放報名(晉級程序及淘汰制見第 36 頁-原文 P56)。

亞太區冰壺錦標賽(PACC) – 男子組與女子組

開放給所有亞太冰壺區之隊伍(晉級程序及淘汰制見第 36 頁-原文 P56)

資格賽-世界冰壺錦標賽-男子和女子

世界男子與女子錦標賽有 13 隊，其甄選方式如下：

- 美國區：2 隊(包括地主隊)
- 亞太區：3 隊
- 歐洲區：8 隊
- 世界資格賽：2 隊

*在上一屆錦標賽最後一名的區域隊伍喪失其保留席位

世界男子與女子錦標賽將舉辦世界資格賽(WQE)：

8 隊可以參賽，其中 2 隊取得下屆世界盃參賽資格

隊伍數：地主隊：1 隊/美洲區：1 隊/亞太區：2 隊/歐洲區：4 隊

亞太地區：

WQE 提供兩個名額可供亞太地區協會成員使用（不包括主辦國）。它們將被分配給尚未獲得世界錦標賽資格的亞太區冰球錦標賽(PACC: Pacific-Asian Curling Championship)中排名最高的兩個協會成員。如果協會成員選擇不接受其在 WQE 的排名，則該排名將提供給 PACC 中排名第二高的協會成員。

美洲區

WQE 提供一個美洲地區的協會成員一個名額（不包括主辦國）。如果只有兩個協會成員登記參加美洲資格賽，並且參加了資格賽，則獲勝的協會成員符合 WCC 資格，另一個成員符合 WQE 資格。

如果兩個協會成員同意，其中一個協會成員退讓，而不必進行比賽，另外一個成員則符合 WCC 資格，另一個成員維持 WQE 資格。如果註冊了兩個以上的成員參加美洲資格賽，則必須進行資格賽。獲勝的成員符合 WCC 資格，排名第二成員維持 WQE 資格。如果成員選擇不接受其在 WQE 的排名，那麼該位置將提供給美洲資格賽中排名第二高的成員。

歐洲區

WQE 提供歐洲成員四個名額（不包括主辦國）。其中兩個資格名額留給 ECC(European Curling Championship)中 B 區的第一名和第二名，另外兩個名額則分配給 A 區排名最高且尚未得到進入 WCC 資格的成員。

如果成員選擇不接受其在 WQE 的排名，那麼該位置將提供給歐洲資格賽中 A 區排名下一位且尚未得到 WCC 資格的成員。如果失敗了，那將會提供給 B 區排名最高的成員、尚未獲得 WCC 資格的成員。

在此澄清，現在已經沒有 ECC B 區可以直接進入 WCC 的途徑了，因已不再有 ECC 世界挑戰賽前三名。所以要從 B 區進入 WCC，還是經過 WQE 取得資格。

如果有一個地區沒辦法填滿 WQE 的名額，在正式的世界排名中，協會成員裡面最高排名者將有資格參加 WQE。

資格賽-世界青年冰壺錦標賽

所有區域	1隊	保留給主辦協會/聯盟
	6隊	前一屆WJCC前6名，不包括地主隊
	3隊	前一屆WJBCC前3名

世界高齡(WSCC)和世界混合冰壺錦標賽(WMxCC)

- 協會隊伍是由該協會真正成員並完全符合其資格要求的冰壺運動員所組成。
- 「開放」式錦標賽的目的是為了給所有隊伍機會贏得錦標賽，並讓各隊可以盡可能多比賽。在開賽前，會在隊伍會議文件中公告所採用的制度。
- 世界冰壺聯盟保留依報名隊數及可用冰壺道而調整制度的權利。

亞太區冰壺錦標賽(PACC)

資格賽 – 世界冰壺錦標賽(WCC)

世界冰壺聯盟決定比賽制度

一至四隊資格

報名	賽制	淘汰制	資格賽
6隊或少於 6隊報名	一組、雙循環賽以產生前四名 隊伍。 淘汰制	前四名採奧林 匹克淘汰制，如 第頁圖示-原文 P62。	依據要取得 WCC 資格之 隊伍數，依以下順序選擇 隊伍：金牌，銀牌，銅牌 及 第四名。
7隊或7隊 以上報名	一組 單循環以決定前四名隊伍 淘汰制		隊伍依 WCF 排名規則排 名

歐洲冰壺錦標賽(ECC)

- 歐洲冰壺錦標賽給予歐洲隊參加世界冰壺錦標賽的資格。
- 世界男子與女子冰壺錦標賽：歐洲區有 8 個保障名額（包括地主隊），但是若前一屆 WCC 最後一名隊伍為本區隊伍，則喪失一席保留名額。
- 世界冰壺聯盟保留調整比賽制度之權利。在沒有 C 部的賽事中，女子組 B9+B10 和男子組 B15+B16 仍留在 B 部中。

報名	賽制	淘汰賽	資格賽
A 部 /男子與女子 10 個隊伍 A1-A8 +B1+B2 以前一屆 ECC 排名為準	一組 循環賽以決定前 4 名隊 伍 淘汰賽	採奧林匹克淘汰制，取 前四名隊伍，如 42 頁圖 示-原文 P62。	隊伍按 WCF 排名程序 從 A1 至 A10 A9+A10 在下一屆 ECC 降級至 B 部
B 部 /女子隊 10 隊 A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 以前一屆 ECC 排名為準	一組 循環賽以決定前 4 名隊 伍 淘汰賽	採奧林匹克淘汰制，取 前四名隊伍，如 42 頁圖 示-原文 P62。	各隊按 WCF 排名程序 自 B1 至 B10 排名 B1+B2 於下一屆 ECC 晉 級至 A 部 B9+B10 降級至 C 部
B 部 /男子隊 16 隊 A9+A10 +B3 - B14 +C1 + C2 以前一屆 ECC 排名為準	分兩組，各 8 隊 循環賽以決定前 3 名隊 伍 淘汰賽	第一名直接進入準決賽 A2 vs B3, A3 vs B2 以決 定最後進入準決賽的隊 伍 準決賽： 若每組各有二隊晉級， 則 A1 對抗 B 組晉級 者；B1 對抗 A 組晉級者。 若有三隊屬同一組，則 該組第 1 名對抗該組第 3 名，第 2 名對抗另一 組第 1 名。 ECC 男子 B 部降級辦法： MA7 vs MB7 - 贏者不 降級 MA8 vs MB8 - 輸 者降級 (MA7 vs MB7)輸者 vs (MA8 vs MB8)贏者-贏 者不降級，輸者降級。 降級賽前沒有破平手 賽，且 排名完全取決於 循環賽之結 果。	隊伍排名按 WCF 排名 規則自 B1 至 B16 B1 和 B2 於下屆 ECC 晉 級至 A 部 B15 和 B16 降級至 C 部
C 部 / 男子組 B15+16+其他報名隊伍 C 部 / 女子組 B9+B10+其他報名隊伍	若有 11 或少於 11 隊， 則為一組；若有 12 或超 過 12 隊，則分為二組 淘汰賽	排名由第一到第四名 第一名對抗第二名，贏 者為金牌得主，並取得 ECC-B 之資格。 第三名對抗第四名賽 第一名和第二名比賽之 輸者對抗第三和第四名 比賽之贏者，贏隊得到 銀牌並取得 ECC-B 之資 格；輸隊得銅牌。	隊伍按 WCF 排名規則 排名 C1 和 C2 於下屆 ECC 晉 級 B 部

挑戰賽

前一屆 WCC 美洲區第二名的協會，若不主辦下一屆錦標賽，則將可能受到任何其他美洲區協會「挑戰」。

若第二名的協會主辦下一屆錦標賽，則另一個前一屆錦標賽之美洲區協會可能受到其他美洲區協會「挑戰」。

挑戰賽標準如下：

1. 挑戰賽的主辦協會取決於每次 WCC 基於最後排名，並考慮哪個協會已有權利主辦下一屆 WCC。
2. 其他美洲區內希望在 WCC 內挑戰到一個位置的協會，需在截止日前將報名表提交 WCF 秘書處。在同一天之前，要挑戰的協會也必須將報名表提交 WCF 秘書處以表現其主辦及參與挑戰賽的誠意。WCF 將報名表寄至美洲區各協會。
3. 若在截止日前只有一個協會登記，則該協會自動取得下一屆 WCC 主辦權。若無隊伍登記，則空出之席位將經由 WCF 執行委員會決定的方式，撥給歐洲或亞太區。
4. 被挑戰的協會將主辦挑戰賽。賽事的日期和場地須經 WCF 批准。
5. 挑戰賽需要在 10 月或 11 月（或其他可接受的日期）並在下一屆 WCC 前完成。
6. 任一主辦一個以上挑戰賽的協會，那些挑戰賽不需在同一天和同一場地舉行。
7. 裁判長和首席製冰師由主辦協會指定，經 WCF 核准；其費用由主辦協會負擔。
8. 每個參與 WCC 挑戰賽的協會，其隊職員日常開銷及住宿費用自行負責。
9. WCF 不補助任何 WCC 挑戰賽之旅費

賽制：

二隊登記 - 「最佳五」系列：

第一天：團隊會議 + 正式練習 + 1 場比賽

第二天：2 場比賽

第三天：2 場比賽(若有需要)

三隊登記 - 雙循環賽：

第一天：團隊會議 + 正式練習 + 比賽 1 vs 2 和 1 vs 3

第二天：比賽 2 vs 3； 1 vs 2 及 1 vs 3

第三天：比賽 2 vs 3

四隊登記 - 雙循環賽：

第一天：團隊會議 + 正式練習 + 籤表 1 和 2

第二天：籤表 3、4 和 5

第三天：籤表 6

五或六隊登記：一輪循環賽和 1 vs 2 淘汰賽

第一天：團隊會議 + 正式練習 + 籤表 1 和 2

第二天：籤表 3、4 和 5

第三天：1 vs 2 淘汰賽

最低標準

會員協會申請參加世界冰壺錦標賽

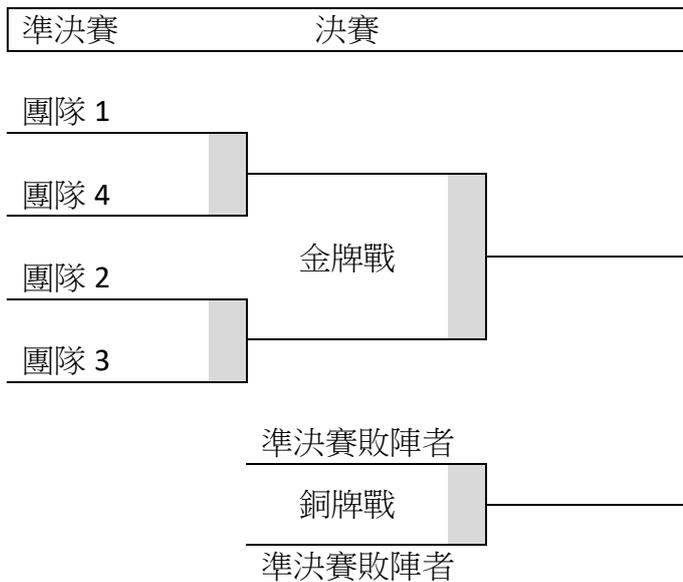
1. 冰壺季：至少三個月
2. 競賽標準：世界冰壺聯盟可以判定其會員協會是否夠水準參加世界冰壺錦標賽。
3. 資格：會員協會在任一年的九月一日前未付清其世界冰壺聯盟之年費及欠款者，不得參加次年的世界冰壺錦標賽。

資格

1. 運動員為其所代表國家之國籍：他們可住在任何地方。或，運動員緊接在開始比賽前，於其所代表國已至少連續住滿兩年以上。
2. 若運動員已於任一 WCF 比賽中，或於參加 WCF 賽的國際資格賽時，代表一個國家，則該運動員在其達到上述標準，並且連續兩年未參賽前，不得在任何 WCF 比賽或 WCF 國際資格賽中代表另一國家。
3. 此一資格規定不適用於由國際奧林匹克/帕拉林匹克委員會所管轄之奧林匹克/帕拉林匹克冬季運動會。
4. 任何有關於運動員可否代表一 WCF 會員協會參加 WCF 比賽之爭議，皆由 WCF 執行委員會決定。

淘汰賽制度

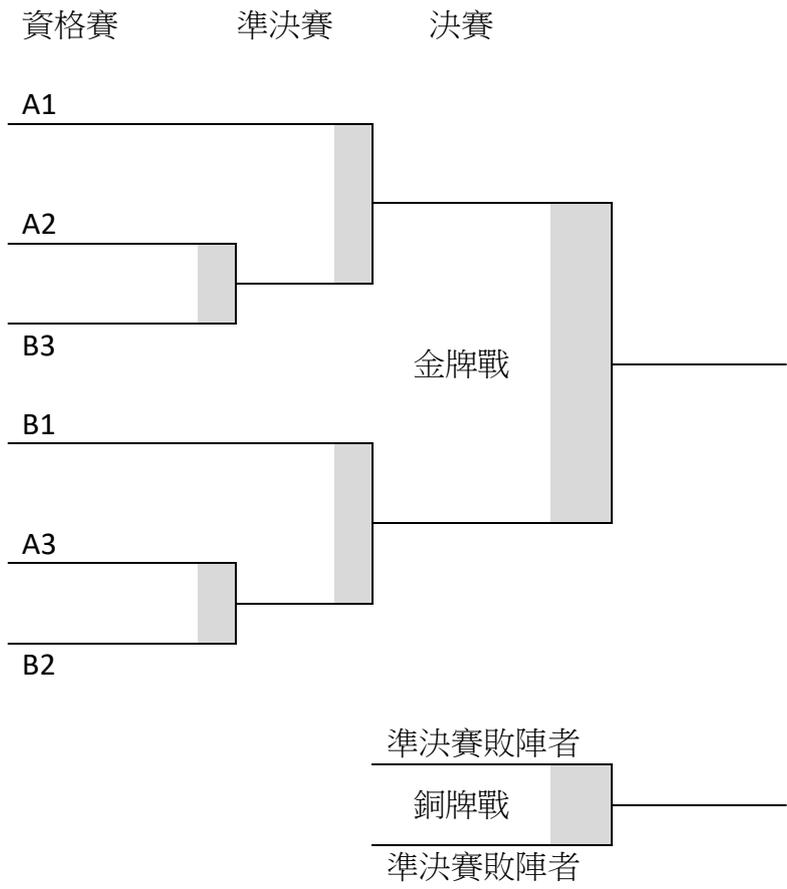
奧林匹克淘汰賽制度



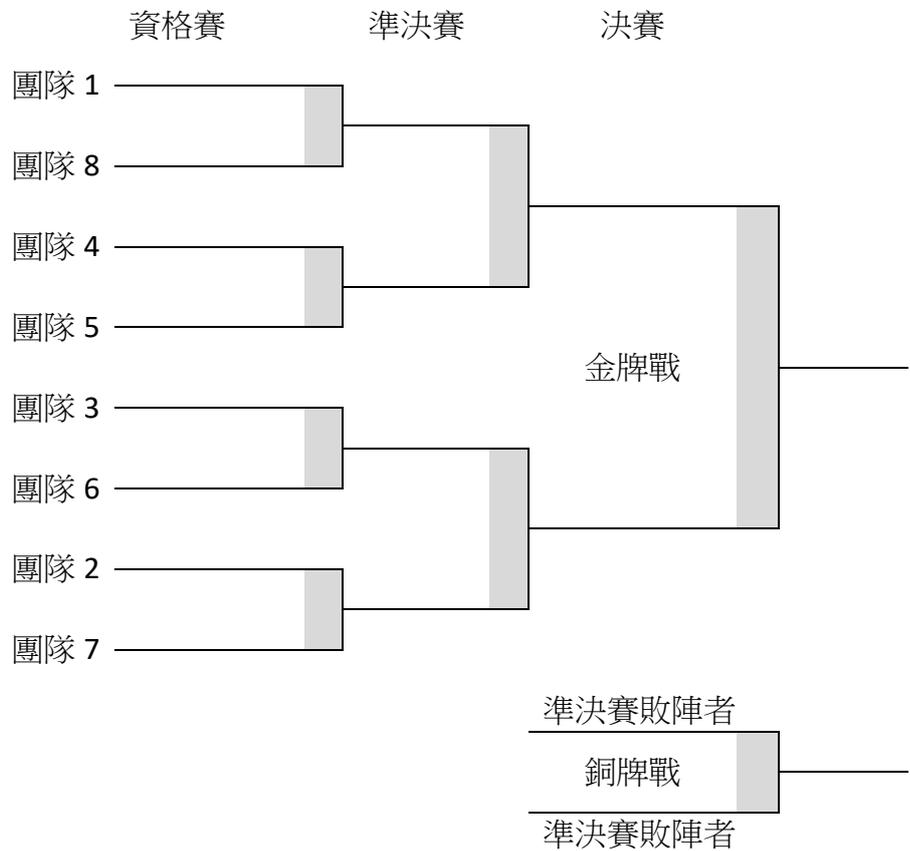
一組 6 個團隊



兩組 6 個團隊



一組 8 團隊



12 個團隊資格賽

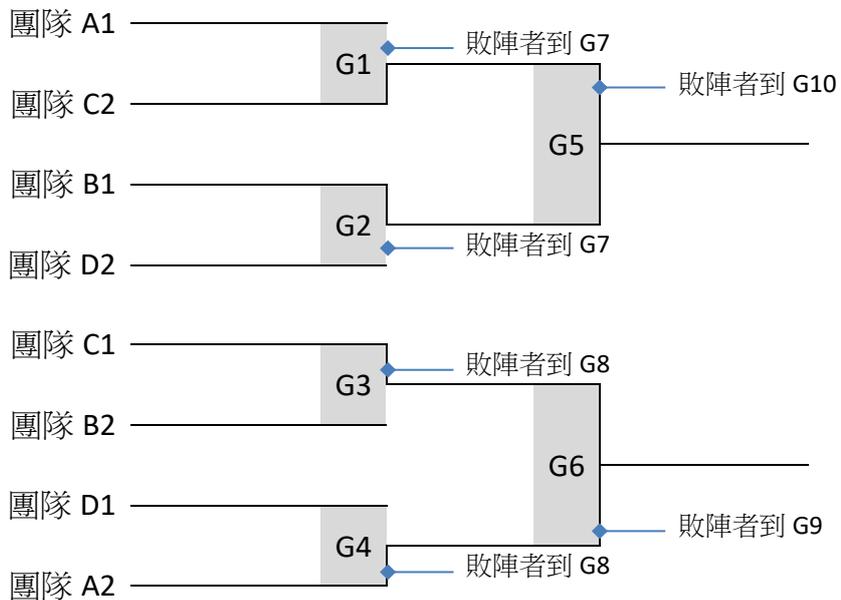


16 個團隊 1/8 決賽

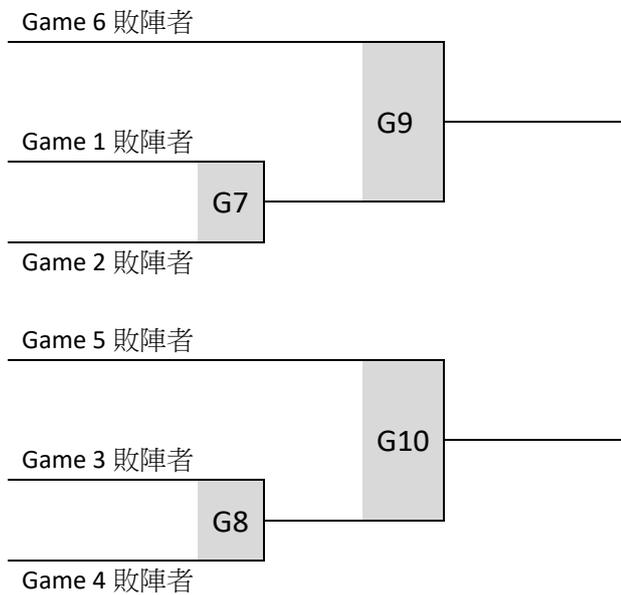


雙淘汰制-8 個團隊-4 個團隊資格賽

A-Road



B Road



著裝要求

項目(ITEMS)	內容(POLICY)
Shoes	鞋子沒有限制，依照個人喜好。
Socks 襪子	如果穿在長褲底下則沒有限制。
Leg Warmers 暖腿套	包含超過長褲的襪子，整個隊伍需一致。
Trousers 長褲	標誌/樣式/顏色需一致，但不限制牌子。
Shorts 短褲	WCF 比賽中不被允許。
Belts 腰帶	如果會外露則需一致。
Skirts 裙子	顏色一致，緊身褲顏色一致，可以是裙褲混合的服飾。
Undershirts 內衣	可以被看到（長袖在短袖下），但裝備的顏色必須協調。
Shirts 上衣	可繫可不繫。
Vests 背心	可以，但顏色必須有協調性。
Jackets 夾克	根據 WCF 指導方針，需有協會名稱、選手名字等等。基本上為單色，但可使用強調色。Hooded Jackets 連帽夾克連帽部分不能露出來。
Hats 帽子	樣式需一樣，不能反戴。Logo 需有協會名稱或是賽事名稱。適用於隊伍及教練席人員。Scarves 圍巾樣式需一樣。
Head & Wrist Bands 頭帶及護腕	樣式需一樣。Logo 需有協會名稱或是賽事名稱。
Jewelry 飾品	沒有限制，依照個人喜好。
Gloves 手套	沒有限制，依照個人喜好。
Braces 護具	不能被看見，需穿在衣服或夾克底下。
Crests 徽章	每場賽事的贊助廠商徽章都需重新申請核准。

術語

Alternate	一位已註冊，不在先發名單內，有資格代替場上選手比賽的替補選手。
Arithmetically Eliminated	此狀態為隊伍結合總投壺數或剩餘壺數少於平手或可分出勝負的數量。
Away End	冰道的尾端，比賽中第一個石壺投出的位置。
Back Board / Bumper	放置在冰道末端冰面上的材料(例如泡沫或是木頭)。
Back House Weight	投壺時控制的速度使其可以剛好抵達得分區。
Back Line	得分區的底線，延伸穿過冰道，位於 1.829 公尺(6 英尺)與線平行。
Back of the House	得分區內介於 T 線和底線之間的區域。
Biter	一個石壺剛好碰在得分圈外邊緣。
Blank End	一局結束時兩隊皆無得分。
Bonspiel	一場冰壺比賽或競賽。
Brush (Broom)	刷冰裝備。
Brush Head	刷冰裝備在比賽時與冰面接觸的部分。
Button	得分圈的中心圈。
Burned Stone	在行進中的石壺被一個選手或是選手的任何裝備觸碰到。
Centre Line	劃分比賽場地的中間線。與 T 線的中心點交會並自 T 線中心點延伸 3.658 公尺(12 英尺)。
Circles	得分區。
Competition	由任何數量的隊伍參與比賽，最後決定一個贏家。
Come Around	投出一個冰壺，使其在防衛球後面。
Counter	任何冰壺進入或觸碰得分區而被認定為潛在得分。
Courtesy Line	一條線標示非進攻隊伍的選手可以站立的位置，以確保裁判能看見前擲線並避免造成投壺選手分心。
Curl	石壺在冰道上移動的路徑。
Debris	任何物質，包含霜、雪、或是冰刷、鞋子、衣服的製作材

	料。
Delivery End	從投壺的位置到冰道的尾端。
Delivering Team	進入比賽場地，準備投出下一支冰壺的隊伍。
Delivery	一個選手將石壺投出的動作。
Delivery Stick	附在石壺握把上的裝置，在投壺的過程中作為手臂或手的延伸。
Displaced Stone	一個靜止的石壺被移動到新的位置。
Divider	將冰道冰面分開的材料(例如泡沫或是木頭)。
Double Take-out	比賽中一個石壺移動兩個對手的石壺。
Draw	一個石壺停在得分區內或是前面。
Draw Shot Challenge (DSC)	在 LSD 時用於計算平均距離的計算方式。在排除最不利的狀況後，用以決定循環賽的排名。
Draw Weight	在一局中將石壺投出到達得分區所需要的動力。
Electronic Hog Line Device	在投壺時用來標示石壺在前擲線前鬆手的裝置。
End	在冰壺比賽中，投出八個石壺數或分數已經決定時，將結束一局。
Equipment	任何選手穿戴或攜帶的東西。
Extra End	在例行比賽結束後因為兩隊平手而增加新的一局。
External Force	不是由比賽的隊伍所造成的突發狀況。
First Player	一個隊伍在每一局首先投出兩個石壺的選手。
Fourth Player	一個隊伍在每一局第四個投出兩個石壺的選手。
Free Guard Zone (FGZ)	比賽場地，在排除得分區後，介於前擲線和 T 線的區域範圍。
Freeze	一個石壺投出後緊貼另一個石壺。
Front House Weight	在一局中將石壺投出到達得分區附近所需要的動力。 Forfeit 如果有一個隊伍無法開始或繼續比賽，則由另外一隊獲勝。最終比賽分數將記錄為 W-L 。
Game	兩支隊伍在規定的局數內分出勝負。

Guard	一個石壺被放置到能夠保護另一個石壺的位置。
Hack	置於冰場兩側末端的起踏器於選手開始投壺時使用(輪椅冰壺除外)。
Hack Line	一條長 0.457 公尺(1 英尺 6 英寸)於每個中線的尾端平行於 T 線。
Hack Weight	在一局中將石壺投出到達起踏器所需要的動力。
Handle	投壺時選手握住石壺的部分。
Hammer	描述一局當中最後一個投出的石壺的術語。
Heavy	投出石壺的速度比所需的動力更大。
Hit	一個石壺擊中另一個場上的石壺產生位移。
Hit and Roll	一個石壺將對手的一個石壺擊出得分區，然後移動到新的位置。
Hog Line	一條線位於 6.40 公尺(21 英尺)延伸穿越冰道的寬度並平行於 T 線。
Hog Line Violation	一局當中石壺因未於到達前擲線時投出而被移除。
Hogged Stone	一局當中石壺在投出後未完全到達前擲線內的區域而被移除。
Home End	從比賽中第一個石壺被投出的位置到冰道的末端。
House	位於冰道末端同心圓內的區域。
Hurry	指示選手更用力刷冰的指令。
Ice Surface	包含冰道周邊的完整區域。
In the Process of Delivery	投壺的選手就定位開始投壺一直到石壺被投出的比賽過程。
In-turn	右手投壺者施加在冰壺握把上的旋轉，使石壺為順時針旋轉，左手投壺 則石壺為逆時針旋轉。
Last Stone Draw (LSD)	賽前練習結束後由各隊不同的選手投出兩個石壺至得分區，第一個為順時針旋轉，第二個為逆時針旋轉。最後將會計算距離來決定哪一個隊伍可以有選擇先攻或後攻的選擇權。
Lead	每一局隊伍中第一個投出兩個石壺的選手。

Measuring Device	測量哪一個石壺比較接近得分區中心點，或是石壺是否進到得分區內的儀器。
Moving Stone	一個石壺無論是被投出或是被另外一個石壺擊中而移動。
Original Position of a Stone	一個石壺在被移動前在冰上的位置。
Out-of-play Position	非比賽中的石壺的位置(例如觸碰到邊線或是在底線之外)。
Out-turn	右手投壺者施加在冰壺握把上的旋轉，使石壺為逆時針旋轉，左手投壺者使石壺順時針旋轉。
Pebble	在比賽開始前將水滴加到冰道的冰面上，凝結後將可減小冰面與石壺的摩擦力。
Peel	設計為消除防守的投壺。
Playing End	冰道的末端，為石壺投出的位置。
Point	在每一局的比賽中，只要隊伍有將石壺投進得分區或是比對手的投壺更 接近中心點，每一個石壺都可得一分。
Port	石壺和石壺之間的開口和間隙。
Positioned Stones	在混合雙打比賽中，每局比賽開始前有兩個石壺會被放置在特定的位置上。
Power Play	在混合雙打比賽中，隊伍有一次機會可以決定將場中央特定位置的石壺移動至冰道兩側。
Raise	因撞擊另外一個石壺而形成的平局。
Raise Take-out	投出的石壺擊中一個靜止的石壺，將其移動以至再撞擊第三個石壺使其失去有利位置。
Rings	即得分區。
Rock	即石壺。
Roll	投出的石壺在撞擊另一個靜止的石壺後移動的路徑。
Rotation	石壺旋轉的方向(順時針或逆時針)。
Round Robin	每一個隊伍皆與分組中的其他隊伍交手比賽一次的循環賽制。
Score	隊伍在每一局的得分。
Scoring	隊伍投進得分區的石壺，或比對手的石壺更接近得分中心，每一個石壺皆可得到一分。

Second Player	隊伍在每一局第二位上場投出兩個石壺的選手。
Sheet	冰壺比賽場地的具體冰面。
Shot (stone or rock)	在每一局中，每一個石壺最接近得分中心的時刻。
Side Line	冰道周邊的邊線。
Skip	隊伍中指導隊伍比賽的隊長。
Slider	滑行鞋的光滑材質，使其更容易在冰上滑行。
Spare	即替代。
Stationary Stone	比賽中靜止的石壺。
Stone	冰壺比賽用的石壺，以花崗石製成。
Stone Set in Motion	一個靜止的石壺被其他石壺擊中，導致它移動。
Sweeping	冰壺比賽中使用冰壺刷在移動石壺前方的路徑清理冰面或改變冰面。
Sweeping Device	冰壺選手在掃/清理冰面所使用的裝備。
Swingy Ice	石壺移動過度彎曲的情況。
Take-out	一個石壺因被另一個石壺擊中而出局。
Team	由四位選手、一位替補選手及一位教練組成。混合雙打中則有一位男選手、一位女選手，及可能的一名教練。
Team Time-out	選手跟教練可在冰上開會的 60 秒暫停時間。
Technical Time-out	根據規則、受傷，或其他情有可原的原因由選手或裁判使用的技術暫停。
Tee	得分區的中心點。
Tee Line	由得分區中心延伸至冰道兩側的線，平行於前擲線及底線。
Third Player	每一局隊伍中第三位上場投出兩個石壺的選手。
Tie-breaker	循環賽中，因平手而在最後增加延長賽以確定排名。
Top of the House	在前擲線和 T 線之間的得分區域。
Umpire	根據比賽規則，對比賽進行指導的人員。
Vice-Skip (Mate or Acting Skip)	在隊長投壺時對隊伍進行指揮的人。

Weight

投壺時對石壺所施加的力道和速度。

Wheelchair Lines

從前擲線到得分圈最邊緣的兩條線。輪椅冰壺選手允許在這兩條線的範 1 98 圍進行投壺