



奧林匹克/帕拉林匹克冬季運動會

冰壺規則

與

比賽規則

2023年7月

冰壺的精神

冰壺是一項技巧和傳統的遊戲。觀看一個成功的出手令人愉悅，而看到傳統古老冰壺應用於真正的比賽也是一件美好的事情。冰壺選手為了取勝而比賽，但從不屈辱對手。一個真正的冰壺選手永遠不會試圖分散對手的注意力，也不會阻止他們發揮最佳水準，寧願輸也不願以不公平的方式獲勝。

冰壺選手永遠不會故意違反遊戲規則，也不會不尊重任何傳統。一旦他們意識到有不慎違反規則的行為，他們會第一個揭露違規行為。儘管冰壺比賽的主要目的是確定球員的相對技能水準，但冰壺的精神要求良好的體育精神、友好的感情和光榮的行為。

這種精神應該反應遊戲規則的解釋和應用，也應該適用於所有冰上和冰下參與者的行為。

審查流程

世界冰壺聯合會（WCF）競賽和規則委員會將定期審查冰壺規則和競賽規則。會員協會可以書面形式在每年12月31日之前向秘書處提交對此審查的建議。

WCF使命

成為世界上最受歡迎的奧林匹克/帕奧冬季團體運動。

WCF SECRETARIAT (WCF 秘書處)

3 Atholl

Crescent

Perth PH1

5NG,

Scotland

電話: +44 1738 451 630

電郵

[info@worldcurling](mailto:info@worldcurling.org)

g.org 網站

www.worldcurling.org

TABLE OF CONTENTS

Page

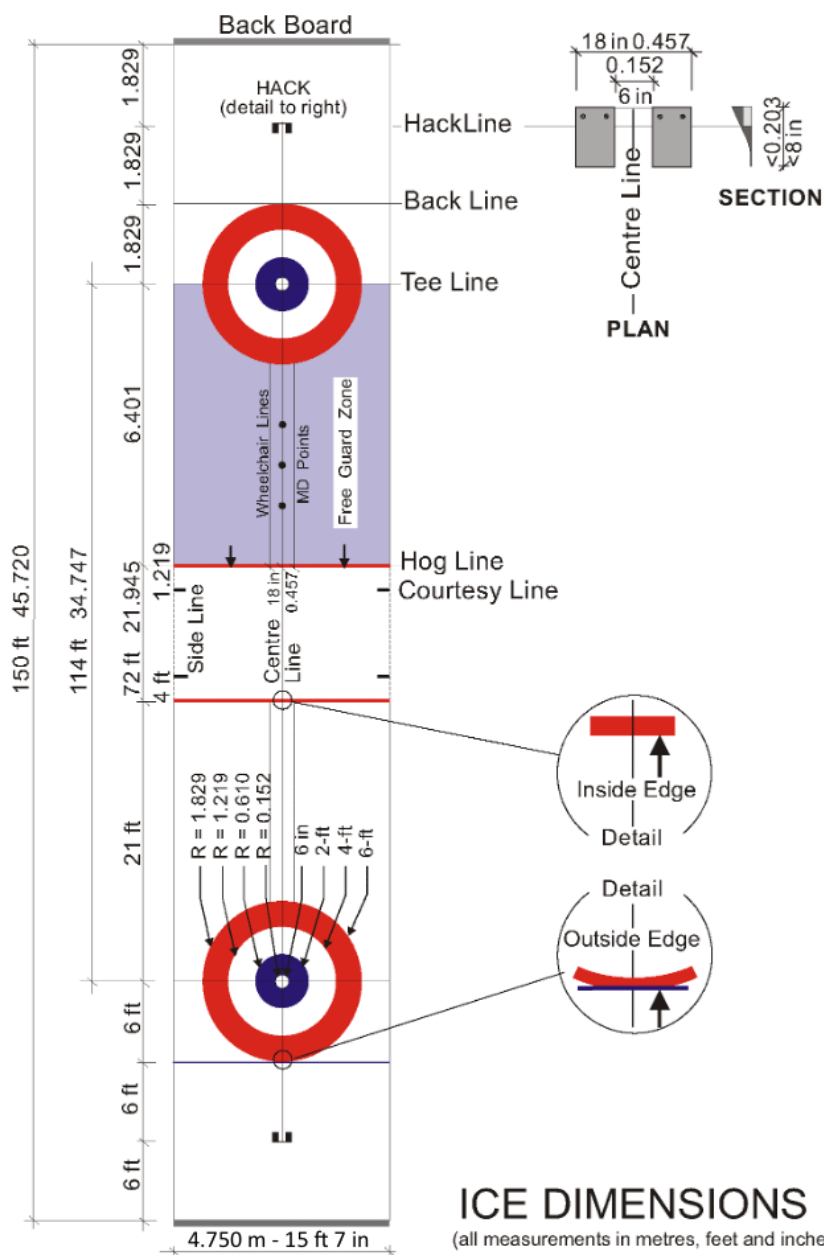
The Spirit of Curling / Review Process / WCF Mission Statement.....	1
Table of Contents.....	2
The Rules of Curling: R1. Sheet.....	3
R2. Stones.....	5
R3. Teams.....	6
R4. Position of Players.....	8
R5. Delivery.....	9
R6. Free Guard Zone (FGZ).....	11
R7. No-Tick Shot.....	11
R8. Sweeping.....	12
R9. Touched Moving Stones.....	13
R10. Displaced Stationary Stones.....	14
R11. Equipment.....	16
R12. Scoring.....	17
R13. Interrupted Games.....	20
R14. Wheelchair Curling.....	20
R15. Wheelchair Mixed Doubles Curling.....	21
R16. Mixed Curling.....	22
R17. Mixed Doubles Curling.....	22
R18. Prohibited Substances.....	27
R19. Inappropriate Behaviour.....	27
Rules of Competition: C1. General.....	28
C2. Participating Teams.....	29
C3. Uniforms / Equipment.....	31
C4. Pre-Game Practice.....	33
C5. Length of Games.....	34
C6. Game Timing.....	34
C7. Team Time-Outs / Technical Time-Outs.....	37
C8. Stone Assignment / LSD.....	38
C9. Team Ranking Procedure / DSC.....	42
C10. Umpires.....	45

Competitions – The Playdown System	47
Qualification – World Championships Men & Women	51
Qualification – World Junior Championships (WJCC)	51
World Seniors & World Mixed.....	51
European Curling Championships (ECC).....	52
Pan Continental Curling Championships (PCCC).....	54
Minimum Standards, Eligibility.....	55
Play-off Systems	56
Dress Code	61
Glossary of Terms.....	62

本規則適用於所有冰壺組織轄下所主辦之比賽。

R1. 冰壺道

- (a) 冰壺道的長度為自背板內緣起 45.720 公尺(150 呎)；寬度為自邊線起最多 5.000 公尺(16 呎 5 吋)。此區域可由畫線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：最寬 1.3 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：最寬 1.3 公分(1/2 吋)，需置於其外緣距 T 線中心 1.829 公尺(6 呎)處。
 - (iii) hog 線：寬度 10.2 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：最寬 1.3 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) Hack 線：長 0.457 公尺(1 呎 6 吋)，最寬 1.3 公分(1/2 吋)，置於中心線兩端，與 T 線平行。
 - (vi) Courtesy 線：長 15.2 公分(6 吋)，最寬 1.3 公分(1/2 吋)，置於距 Hog 線外緣 1.219 公尺，並與其平行之壺道兩側。



- (c) 輪椅賽事，在冰壺道的兩端，自 Hog 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)，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 15.2 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 7.6 公分(3 吋)。每個踏板的寬度不得超過 15.2 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 20.3 公分(8 吋)。若踏板定入冰中，則深度不得超過 3.8 公分(1.5 吋)。

R2. 石壺

- (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 11.4 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 Hog 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。

R3. 隊伍

- (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)。如果一個球隊在比賽中故意改變投球次序或位置，而沒有得到總裁判的許可，那麼該球隊將被判輪掉比賽，除非是在換上替補球員時進行的。

- (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而開賽。
- (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
 - (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所有石壺數。
- (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，則違規隊伍將被判該局無效。
- (g) 若選手於一局中投擲一石壺後，無法再投第二壺，則剩餘之局將以下列程序完成。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) 在一局中，輪到的選手兩個石壺皆無法投擲，則以以下程序完成該局。若該選手為：
- (i) 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。

- (ii) 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。
- (iii) 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。
- (iv) 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. 選手位置

(a) 非投擲隊：

- (i) 在投擲過程中，非投擲隊隊員們沿邊線站在兩條 courtesy 線之間。但是：
 - 1) 隊長 和/或 副隊長可在得分端的底線後方之固定位置，但不得干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干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干擾，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 Hog 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 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) 冰壺必須使用冰壺的手柄投擲。
- (e) 冰壺在抵達投放端的Hog線之前必須清晰地從手中釋放。如果選手未能這樣做，則該冰壺立即被投擲隊移出比賽。
- (f) 如果違反豬線規定的冰壺沒有立即被移出比賽並撞到其他冰壺，那麼由投擲隊移出被投放的冰壺，並且任何被移位的冰壺都由非違規隊重新放置到違規發生之前的位置。
- (g) 冰壺在抵達投放端的距離線（輪椅冰壺的Hog線）時算是進入比賽並已投擲。未達到相關線的冰壺可以退還給選手並重新投擲。
- (h) 所有選手在輪到他們投擲時必須準備好，並且不能花費過多的時間。
- (i) 如果選手投擲了對方隊的冰壺，則該冰壺被允許停在原處，然後由投擲隊的冰壺取代。
- (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) 如果一名投擲者在一局中無意中投放了過多的冰壺，那麼該局將繼續進行，就好像錯誤沒有發生過一樣，並且對違規隊的最後一名投擲者分配的冰壺數量將相應減少。如果最後一名投放隊的投擲者是無意中投放了過多冰壺的選手，那麼最後投放的冰壺將被移出比賽，並且任何被移位的冰壺都由非違規隊重新放置到違規發生之前的位置。
- (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)

(a) 除大本營外，石壺若停止於得分端之 T 線和 hog 線之間，認定為在保護區(FGZ)內。使用中之石壺，在保護區內碰撞後停於 hog 線上或之前，亦被視為在保護區(FGZ)內。

(b) 在一局中投出第六(6)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. 不扣分投擲

如果在一局結束的第六個冰壺投擲之前，一顆已投放的冰壺直接或間接地導致對方自由守衛區 (FGZ) 內與中心線接觸的冰壺移動到偏離中心線的位置或移動到FGZ外的位置，非違規隊有以下選擇：

(i) 將已投放的冰壺移出比賽，並將所有被移位的冰壺重新放置到違規發生之前的位置；或者

(ii) 將所有冰壺留在它們停止的位置。

如果冰壺從中心線移動到了一個不在比賽中的位置，則適用FGZ規則R6(b)。

這不適用於輪椅冰壺或混合雙打比賽。

R8. 刷冰

- (a) 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。
- (b) 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。
- (c) 在下一顆石壺被投擲出之前，所有選手都可以為比賽表面刷冰。
- (d) 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。
- (e) 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。
- (f) 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。
- (g) 在 T 線之後，各隊有優先權為其本隊之石壺刷冰，但不得干擾或阻礙其對手刷冰。
- (h) 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。

R9. 觸碰移動中之石壺

- (a) 在投擲端 T 線和得分端 hog 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 hog 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 hog 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；或
 - 2) 讓所有石壺留於們所在之處；或
 - 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。
- (c) 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。

(d) 擲後手之石壺 (LSD) 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。

(e) 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。

R10. 靜止石壺的移位

(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) 擲後手之石壺 (LSD)：
 - (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。

R11. 裝備

- (a) 任何隊員不得以任何方式造成冰面損壞，包括裝備、手印或身體藝術。其程序為：
 - 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) 在醫療原因並經世界冰壺聯合會(WCF)協商並獲得書面批准後，可以使用哨子或其他信號器。
- (e) 當使用正常運作的電子 hog 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 hog 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(WCF)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裝備投擲其所有石壺。
 - (iii) 壺桿除作為手臂/手之延伸外，不得有其他機械利益。
 - (iv) 所有壺桿必須符合輪椅冰壺政策。
 - (v) 對於在非輪椅冰壺比賽中使用壺桿，請參閱檔《世界冰壺聯合會關於休閒比賽中使用壺桿的建議》。

R12. 計分

- (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。二隊負責大本營者可以監看任何儀器測量。
- (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) I若目測和儀器皆無法決定，則視為相同，而且：
 - (i) 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，則適用以下規則：
 - (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點數。
- (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：

	1號隊	2號隊	Both teams
0:00 – 0:59 秒開賽遲到	如果只有1號隊遲到，無處罰。使用最後推石權或拋硬幣（如果需要）確定最後首推權(LSFE)。比分為0–0	如果只有2號隊遲到，無處罰。使用最後推石權或拋硬幣（如果需要）確定最後首推權(LSFE)。比分為0–0.	如果兩支隊伍都遲到，無處罰。使用最後推石權或拋硬幣（如果需要）確定最後首推權(LSFE)。比分為0–0.
1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59 為混合雙打賽事)	如果1號隊遲到，則2號隊擁有後手(LSD)，一局被視為完成。比分為0–1	如果2號隊遲到，則1號隊擁有後手(LSD)，一局被視為完成。比分為1–0	如果兩支隊伍都遲到，則一局被視為完成，使用後手(LSD)或拋硬幣（如果需要）來確定最後推石權。比分為0–0
15:00 – 29:59 (10:00 – 19:59 為混合雙打賽事)	如果1號隊遲到，則2號隊擁有最後推石權，視為已完成兩局比賽。比分為0–2	如果2號隊遲到，則1號隊擁有最後推石權，視為已完成兩局比賽。比分為0–2	如果兩支隊伍都遲到，則視為已完成兩局比賽，使用後手(LSD)或拋硬幣（如果需要）確定最後推石權。比分為0–0
30:00 分鐘 (20:00分鐘為混合雙打賽事) - 或以上	如果1號隊遲到，則該隊放棄比賽，2號隊被宣佈為獲勝方。最終比分以L和W記錄。	如果2號隊遲到，則該隊放棄比賽，1號隊被宣佈為獲勝方。最終比分以L和W記錄。	如果兩支隊伍都遲到，則比賽被視為結束，兩支隊伍都算輸。如果一支隊伍“必須”在比賽中晉級，那麼由DSC決定，如果沒有進行DSC，則進行拋硬幣決定。
如果一支隊伍遲到1:00 – 14:59分鐘（混合雙打賽事為1:00 – 9:59），另一支隊伍遲到15:00 – 29:59分鐘（混合雙打賽事為10:00 – 19:59），則視為已完成兩局比賽。遲到1:00 – 14:59分鐘（混合雙打賽事為1:00 – 9:59）的隊伍獲得最後推石權和1分。			

(j) 被沒收的比賽成績記錄為“W-L”（贏-輸）。

R13. 中斷的比賽

如果因任何原因比賽中斷，比賽將在停止處恢復進行。如果需要移除冰壺進行冰面維護（由首席冰技術員、首席裁判員和世界冰壺聯合會比賽技術代表協商達成協議）後，重新進行該局比賽。

R14. 輪椅冰壺

- (a) 石壺自靜止的輪椅擲出。
- (b) 當石壺在 hack 和大本營頂端最外緣之間擲出時，在投擲時，石壺位於中心線上。當石壺在房頂最外側邊緣和距離投放端的hog線之間被釋放時，石壺的整個寬度必須位於推石區域內的輪椅線上。

在投擲過程中，投放石頭의選手的腳不能接觸冰面，椅子的輪子必須直接接觸冰面。

石壺的投擲可以通過傳統的手臂/手釋放或使用符合輪椅冰壺政策的推石杆來進行。石壺必須在達到投放端的hog線之前清楚地從手或推石杆上釋放。

- (c) 當石壺達到投放端的hog線時，該石壺被視為處於比賽中。未到達投放端的hog線的石壺可以被退還給選手並重新投放。
- (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。

如果一名選手因疾病、意外或其他特殊情況（不包括裁判員驅逐）在一局比賽中離開：

- (i) 選手可以返回比賽，前提是他們必須投擲完所有分配給他們的石壺。
- (ii) 如果離開的選手需要在該局比賽中投擲石壺，則必須立即帶入一名替補選手替換離開的位置，投擲這些石壺，並且團隊仍需由男女兩性組成。如果未能這樣做，將導致比賽被取消。在下一局開始時，如果希望的話，團隊可以更改陣容（修訂的比賽輪換將適用於該比賽的剩餘部分），被替換的選手不得重新進入比賽。
- (iii) 如果離開的選手已經投擲了兩個石壺，那麼在下一局開始時，團隊必須引入一名替補選手，並且如果希望的話可以更改陣容（修訂的比賽輪換將適用於該比賽的剩餘部分），被替換的選手不得重新進入比賽。

- (g) 每場比賽有 8 局。

R15. 輪椅混合雙人冰壺

- (a) 輪椅冰壺規則（R14）適用，但例外情況是R14(f)：在輪椅混合雙打冰壺比賽中，一支隊伍由兩名選手組成，一男一女。不允許使用替補選手。如果一支隊伍在整個比賽中未能讓兩名選手參加比賽，則必須放棄任何一場比賽。每支隊伍將允許一名教練和一名其他隊伍官員。

- (b) 輪椅混合雙打冰壺比賽按照規則R17的描述進行，但例外情況是R17(j)，因為在輪椅混合雙打冰壺比賽中任何時候都不允許刷冰。
- (c) 在任何比賽中（包括擲後手/LSD），選手可以選擇一個選項（除了沒有人扶持椅子或是隊友已經這樣做），即向冰上球員助理（IPA）尋求幫助來扶持椅子。如果選擇了該選項，則之後不能對IPA如何固定椅子提出上訴。
- (d) 除非選手日常活動需要使用電動輪椅，否則不允許使用電動輪椅。

R16. 混合冰壺

- (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(男-女-男-女或 女-男-女-男)。不允許替補選手。
- (b) 若一隊只有三位選手，則投擲的備用性別次序必須保持(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。

R17. 混合雙人冰壺

- (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) 如果在一局比賽的第四塊石壺投擲之前，一塊投擲的石壺直接或間接地導致之前投擲或放置的任何石壺移動到場外位置，該投擲的石壺將被移除比賽，並且任何移動的石壺將由非違規隊伍放回到違規發生之前的位置。
- (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(A 或 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，其位置如圖 1：
 - 1) 位於 hog 線和大本營最外緣頂點之中點。
 - 2) 自中點往大本營 0.914 公尺(3 呎)。
 - 3) 自中點往 hog 線 0.915 公尺(3 呎)。基於冰的狀況，若現場無可做決定之賽事官員，則比賽隊伍需在預習開始前，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 centre guards 相同(見圖 2)。加賽局時不能使用“Power Play”。

(g) 有定位壺位置決定權之隊伍要：

(i) 對抗雙方以”Last Stone Draw(LSD)”決定哪隊有第一局之決定權；隊伍的 LSD距離短者有決定權。

(ii) 第一局結束後，未得分之隊伍有定位壺位置決定權。

(iii) 若雙方在一局中皆未得分，則在該局中第一個投擲的隊伍在下一局中有位置決定權。在因為平手而導致的空局情況下，對於下一局的“放置”石壺的決定權不會改變。

(h) 如果“放置”石壺被放置在錯誤的位置：

(i) 如果錯誤是在僅有第一塊石壺投擲後發現的，則該局將重新進行。

(ii) 如果錯誤是在該局的第二塊石壺投擲後發現的，則比賽將繼續進行，就好像錯誤沒有發生過一樣。

(i) 隊伍的定位壺位於定位點 A(在大本營前)者，為該局第一壺投擲者；而定位壺位於定位點 B(在大本營內)者，為該局內第二位投擲者。

圖 1 – Centre Guard

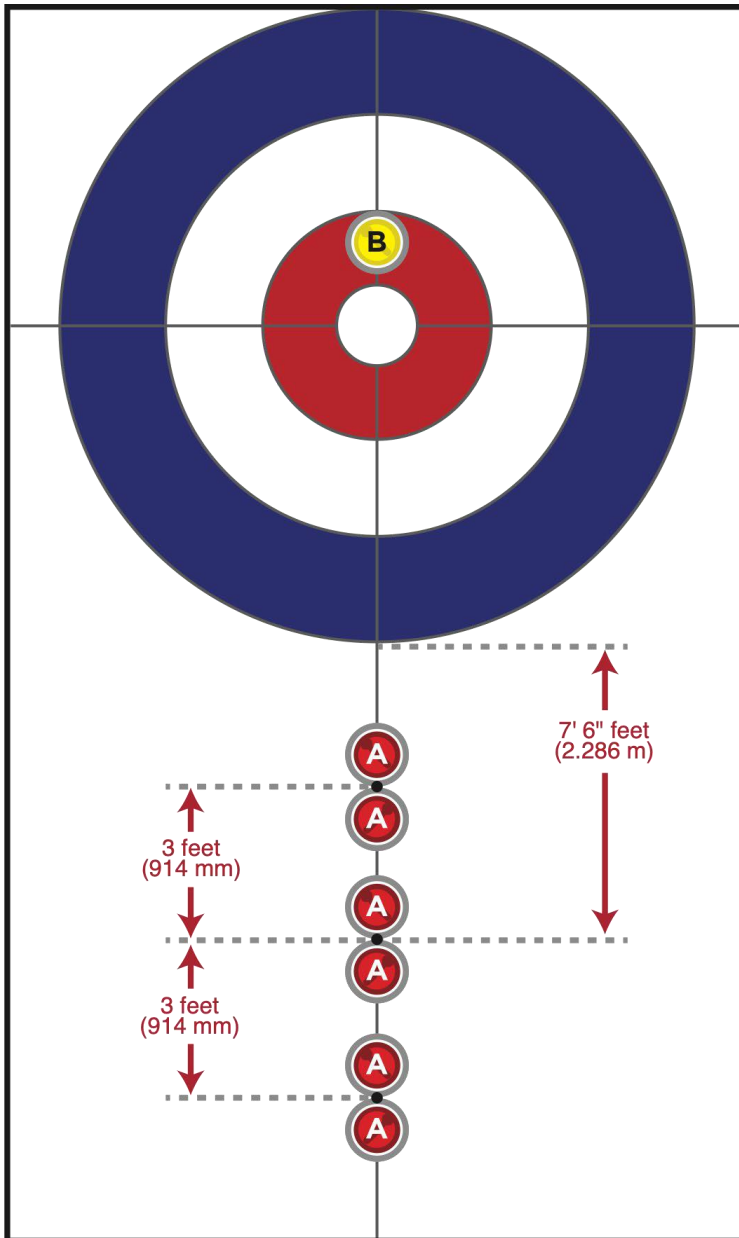
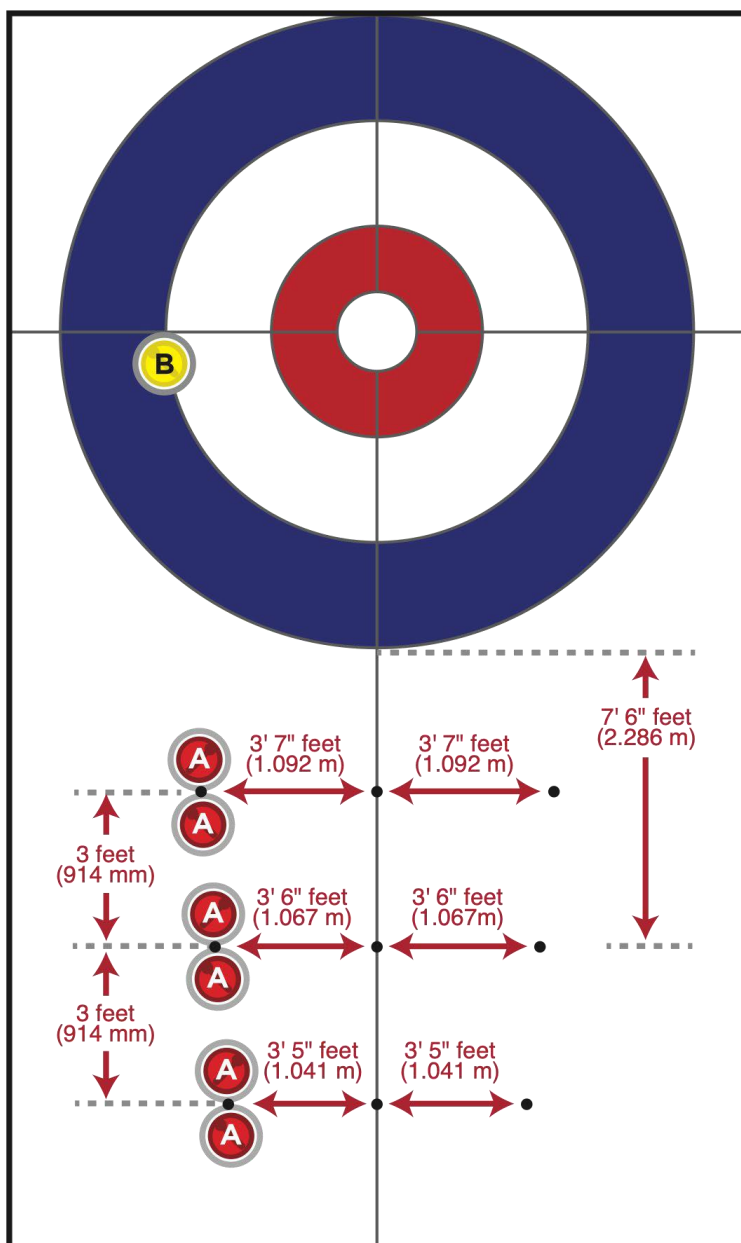


圖 2 – Power Play Option



- (j) 當一隊在投擲時，非投擲隊隊員可在其隊伍邊冰道之任何位置。投擲後，兩邊隊員皆可對投擲之石壺，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。
- (k) 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。
- (l) 如果需要重新進行一局比賽，原始局的選擇（例如，放置石頭的位置、投擲順序）必須保持與“原始”局相同。

R18. 禁用藥品

所有提高表現的藥物，沒有豁免例外，不論是有意或無意，皆為不道德並禁止使用。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。

R19. 不當行為

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。

C1. 概述

- (a) 世界冰壺聯合會（WCF）比賽的遊戲規則是世界冰壺聯合會（WCF）當前的規則。如果有任何修改，這些將在團隊會議期間解釋。
- (b) 在世界冰壺聯合會（WCF）董事會唯一意見下，如果董事會認為某個團隊或成員協會出席比賽將會損害比賽，或者將參與者的安全或比賽的良好秩序置於風險中，那麼董事會有權將該團隊或成員協會從任何WCF比賽中移除。
- (c) 世界冰壺聯合會（WCF）比賽的日期由WCF執行委員會確定。
- (d) 比賽和活動安排由WCF與主辦委員會協商確定。
- (e) 在世界冰壺聯合會（WCF）比賽的比賽區域內禁止吸煙，包括電子煙。
- (f) 適用於世界反興奮劑機構要求的世界冰壺聯合會（WCF）反興奮劑規則和程式已公佈在WCF網站上。
- (g) 任何與推薦的場地尺寸有所不同的變化必須經過WCF的批准。
- (h) 對於WCF錦標賽，金牌授予第一名的團隊，銀牌授予第二名的團隊，銅牌授予第三名的團隊。如果在現場並履行其團隊義務，而且被允許站上領獎臺的話，將授予5名球員（混合雙打為2名，混合為4名）及其教練獎牌。對於奧林匹克冬季運動會、青年奧林匹克運動會和帕拉林匹克冬季運動會，只有選手獲得獎牌並被允許站上領獎臺。

C2. 參賽隊伍

- (a) 每支隊伍由其協會/聯合指定。
- (b) 如果指定的隊伍無法或不願參加比賽，涉及的協會/聯合將提名另一支隊伍。
- (c) 每項比賽的球員和團隊官員必須在比賽開始前至少提前14天

宣佈。任何變更/增加必須在團隊會議結束前宣佈。

- (d) 在世界冰壺聯合會（WCF）比賽中，所有球員必須是其協會/聯合的正式成員且處於良好地位。
- (e) 如果一個成員協會退出或未開始一項比賽，該成員協會將在下一個賽季被降級一級。
- (f) 要有資格參加世界青年冰壺錦標賽（WJCC）和預選賽，球員在比賽前一年的6月30日結束時必須不滿21歲。
- (g) 要有資格參加世界高齡冰壺錦標賽（WSCC）和預選賽，球員在即將舉行錦標賽的年份前一年的6月30日結束時必須不少於50歲。
- (h) 要有資格參加世界輪椅冰壺錦標賽（WWhCC和WWhMDCC）和預選賽，球員必須符合WCF分類規則的資格標準。
- (i) 要有資格成為任何WCF比賽的團隊官員，官員必須在即將舉行比賽的年份前一年的6月30日結束時不少於16歲。
- (j) 只有在比賽開始時出席的團隊成員（球員或團隊官員）才能列在原始的團隊陣容中。在特殊情況下，並經過三人小組（WCF比賽總監或代表、比賽技術代表、比賽首席裁判）批准，團隊可能被允許列出不在場的人員。如果需要，上訴將由WCF主席或其代表聽取。
- (k) 每支隊伍必須派出一名球員和一名團隊官員參加團隊會議。當一支隊伍沒有註冊團隊官員時，必須派出兩名球員參加會議。未經首席裁判批准而未能履行此義務，將導致該隊在第一場比賽中失去最後推石權。如果一支隊伍有一個經過認可的翻譯或國家教練，該人員也被允許加入。
對於在循環賽後的團隊，必須有一名或兩名團隊成員（球員和/或教練）參加淘汰賽會議，否則團隊將失去其通常享有的選擇權。
- (l) 團隊投放輪換、隊長和副隊長位置、替補球員和教練在原始的團隊陣容表上列出，並在團隊會議結束時提交給首席裁判。團隊領隊/國家教練/翻譯（如果適用）也將列在其中。比賽團隊陣容表（紙質或電子版）必須在比賽開始前至少提前15分鐘提交給首席裁判，以確認原始的團隊陣容或指示變更。
- (m) 一支團隊必須以四名球員開始比賽（混合雙打為兩名）。一支團隊將在比賽開始時放棄每場比賽，直到它能夠以四名合

格球員開始比賽。在特殊情況下，並經過三人小組（WCF比賽總監或代表、比賽技術代表、比賽首席裁判）批准，團隊可能被允許以三名球員開始比賽。如果需要，上訴將由WCF主席或其代表聽取。

- (n) 在比賽進行中，教練、替補球員和所有其他團隊官員被禁止與他們的團隊進行交流或進入比賽區域，除非在特定指定的休息時間或團隊暫停期間。此限制適用於所有口頭、視覺、書面和電子通信，包括任何試圖發出團隊暫停信號的嘗試。教練、替補球員和一名團隊官員可以參加比賽前和比賽前的練習，但在推後手期間(LSD)不能與他們的團隊進行交流。在比賽期間，教練席不能向不在指定區域內的任何人員進行未經授權的通信或廣播。對於任何違規行為，違規者將被從教練席上移除。

C3. 制服/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。深色制服可以是任何顏色，但不能是白色和黃色，並且制服的正面和背面都必須有至少 70% 的深色。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，還可以在其名稱和選手的姓

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 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 T 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。
 - (ii) 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。
 - (iii) 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. 時間暫停/技術時間暫停

- (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。只有冰上的球員可以參加技術暫停。團隊官員或替補球員只能在首席裁判的酌情邀請下參加。比賽計時器會在技術暫停時停止。

C8. 石壺的分配/LAST STONE DRAW(LSD)

- (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。場內同隊至多四人。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，那就要比較個別的 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 英呎圓來做測量。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 英呎)。
- (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。

考慮循環賽 比賽場數	考慮的LSD 石壺數	每位球員最低數量
3	6	1個石壺，每隊規定4個石壺，其中2個必須順時鐘另外2個必須逆時鐘
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
13	26	6個石壺，最少 3 個順時鐘+最少 3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，在雙循環賽中都會贏過對方，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/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陳述在(f)。
- (c) 當團隊在不同組中競爭，並且合併組排名用於確定循環賽後比賽的排名時，排名將通過比較具有相同排名的所有組中團隊的DSC，最佳DSC排名最高。

- (d) 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(d)(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(d)(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，在所有小組比賽中以最好的 DSC 排出最高排名。
- (e) 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)
 - 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) 如果循環賽後決定最終排名的比賽無法進行，因為兩支球隊都無法參加比賽，則這些球隊將在更高的位置上平等排名，並按其3個字母代碼列出。唯一的例外情況是當排名還確定晉級/降級時。在這種情況下，這些球隊仍將在更高的位置上平等排名，但晉級/降級的決定將基於哪支球隊在比賽的循環賽部分結束時排名更高。

(iii) 一個團隊沒有完成比賽 (DNF)

- 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家。
- 在複賽中，團隊被判出局還是保有相應的排名。

(iv) 一個團隊在比賽中失去資格，有失去資格(DSQ)和因違反運動道德行為失去資格(DQB)兩種：

- 在循環賽期間，所有被取消資格（DSQ）或受到懲罰（DQB）的球隊的所有比賽結果將被刪除，該球隊將以“DSQ”或“DQB”的注釋排在最後。
- 循環賽結束後，所有被取消資格（DSQ）或受到懲罰（DQB）的球隊的所有比賽結果將被刪除。該球隊將以“DSQ”或“DQB”的注釋排在最後。
- 在淘汰賽期間，球隊放棄比賽，並以“DSQ”或“DQB”的注釋排在最後。他們最後一場比賽的最終結果將更改為勝利/失敗。
- 比賽結束後，球隊將以“DSQ”或“DQB”的注釋排在最後。他們最後一場比賽的最終結果將更改為勝利/失敗。
- 如果有多支被取消資格的球隊，則按照它們的三個字母代碼的字母順序排在最後。

(v) 如果有超過一個的團隊表列(i)、(ii)、(iii)，則以(DNS)、(DSQ)和(DQB)顯示。

(vi) 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。但如果是因為 DNS、DSQ 或 DQB，在不會有任何積分。

(f) DSC是在循環賽期間由一支球隊所有個體投擲LSD的平均距離，不包括最不利結果詳細說明如下(ii) 和 (iii)。

- (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，則在官方 WCF 世界排名的協會成員排名較高。
- (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。

C10. 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干預比賽，根據規則指導安放冰壺和選手的行為。
- (d) 裁判長有權在比賽中任何時間干預任何比賽，並引導選手正確的認識比賽。
- (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選手、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選手、教練員或參賽隊官員取消參賽資格或停賽的處罰。

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(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(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

- 資格制度將由國際奧會（IOC）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際奧會批准，將立即在WCF網站上公佈。

奧運會資格預選賽(Pre-OQE) - 男子與女子

- 資格制度將由國際奧會（IOC）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際奧會批准，將立即在WCF網站上公佈。
- 任何成功晉級 2025 年預資格賽的國家奧林匹克委員會（NOC），隨後退出 2025 年 ECC 或 PCCC 的比賽，將喪失晉級 2030 年冬季奧林匹克運動會的資格。

奧林匹克資格賽(OQE) - 混和雙人

- 資格制度將由國際奧會（IOC）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際奧會批准，將立即在WCF網站上公佈。

帕拉林匹克冬季運動會(PWG)-男女混和

- 資格制度將由國際帕奧會（IPC）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際殘奧會批准，將立即在WCF網站上公佈。
- 將團隊分為一組，進行循環賽以確定排名前四名的球隊。

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)

資格制度將由國際奧會（IOC）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際奧會批准，將立即在WCF網站上公佈。

世界冰壺錦標賽-男子(WMCC) 與女子(WWCC)

- 13支隊伍（資格賽過程請參閱下節）。
- 將隊伍分為一組，進行循環賽以確定排名前六名的球隊。

淘汰制：排名第1和第2的球隊晉級半決賽。排名第3至第6的球隊進行資格賽（3對6和4對5）。資格賽的勝者晉級半決賽。排名第1的球隊將對陣4對5比賽的勝者，而排名第2的球隊將對陣3對6比賽的勝者。半決賽的勝者晉級金牌賽，而半決賽的敗者晉級銅牌賽。

世界青年冰壺錦標賽（WJCC）- 青年男子組和青年女子組

- 每個性別10支隊伍...來自東道主協會/聯盟的1支隊伍，來自上一屆WJCC排名最高的6個協會/聯盟，以及來自上一屆WJBCC的前3名隊伍。
 - 將隊伍分為一組，進行循環賽以確定排名前四名的球隊。
- 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。
- 世界冰壺聯合會保留根據參賽隊伍數量和可用的冰面調整比賽

系統的權利。該賽制的設計旨在讓每支隊伍都有機會贏得比賽，並參與適當數量的比賽。

冬季大學運動會（WUG）-男子與女子大學生

資格制度將由國際大學生體育聯合會（FISU）和世界冰壺聯合會（WCF）協商確定。一經國際大學生體育聯合會批准，將立即在WCF網站上公佈。

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。
- 世界冰壺聯合會保留根據參賽隊伍數量和可用的冰面調整比賽系統的權利。該賽制的設計旨在讓每支隊伍都有機會贏得比賽，並參與適當數量的比賽。

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。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）

- 20支隊伍...來自東道主協會的1支隊伍，來自上一屆WMDCC獲得資格的16個協會的隊伍，以及來自世界混合雙人冰壺資格賽（WMDQE）獲得資格的3個協會的隊伍。如果東道主協會已經獲得了資格，那麼第四個會員協會將通過世界混合雙人冰壺資格賽（WMDQE）獲得資格。
 - 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 WWDCC 比賽的協會團隊。提供三或四個資格的協會成員可以進入此賽事（WWDCC）。
- 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。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請參閱下節）。

世界高齡冰壺錦標賽(WSCC)－男子組與女子組

開放報名（其晉級程序與淘汰制之解釋見請參閱下節）。

資格賽-世界冰壺錦標賽-男子和女子 (WMCC & WWCC)

世界男子與女子錦標賽有 13 隊，其甄選方式如下：

- 歐洲區：8 隊 (包括地主隊) *
- 泛洲際錦標賽：5 隊 (包括地主隊) *
- 比較兩個區域（歐洲和泛洲際）前五支隊伍的總體表現來選擇1支隊伍。表現較好的區域將贏得下一年世界冰壺錦標賽(WCC)的第13個名額。
- 確定哪個區域是前五個協會（ECC和PCCC）的總體表現更好的區域，將使用與奧運會資格賽相同的積分系統。
如果一個區域在上一屆世界冰壺錦標賽上參賽的協會少於5個，則該區域將為缺少的協會獲得零分。
如果兩個區域的前五個協會的總積分相同，則贏得世界冠軍的區域將排名更高。

*地主隊必須參加PCCC或ECC比賽以獲得世界冰壺錦標賽參賽資格。

資格賽-世界青年冰壺錦標賽 (WJCC)

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選手所組成。
- 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。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。

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。
- 世界冰壺聯盟保留調整比賽制度之權利。在沒有 C 組的賽事中，女子組 B9+B10 和男子組 B15+B16 仍留在 B 組中。

報名	賽制	淘汰賽	最後排名
A 組 / 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，如後OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM圖示	隊伍按 WCF 排名程序 從 A1 至 A10 A9+A10 在下一屆 ECC 降級至 B 組
B 組 / 女子隊 10 隊 A9 + A10+ B3 - B8+ C1 + 地主隊 如果地主隊已經在 A或B級別中，那麼 C2將被提升。 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，如後OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM圖示	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 組 B9+B10 降 級至 C 組
B 組 / 男子隊 16 隊 A9+A10+B3 - B14 +C1 + C2+地主隊 如果地主隊已經在 A或B級別中，那麼 C2將被提升。 以前一屆 ECC 排 名為準	兩組八隊： 各組循環賽以決定 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 B2 vs A3晉級者；B1 對 抗A2 vs B3晉級者。 ECC 男子 B 組降級辦 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	隊伍按 WCF 排名規則 自 B1 至 B16 B1 和 B2 於下屆 ECC 晉級至 A 組 B15 和 B16 降級至 C 組

		平手賽，且排名完全取決於循環賽之結果。	
C 組 / 男子組 B15+16+其他報名隊伍 C 組 / 女子組 B9+B10+其他報名隊伍	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。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。		隊伍按 WCF 排名規則排名 C1 和 C2 於下屆 ECC 晉級 B 組。 如果東道主協會已經獲得了 A 或 B 資格，那麼 C2 將獲得晉級。

泛洲際錦標賽 (PCCC)

- 泛洲際冰壺錦標賽將與歐洲的會員協會資格賽勝出隊，晉級世界冰壺錦標賽。

報名	賽制	淘汰賽	最後排名
A 組 / 男子與女子 8 個隊伍 A1 - A7 + B1 以前一屆 PCCC 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，如後 OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM 圖示	隊伍按 WCF 排名程序從 A1 至 A8 A8 在下一屆 PCCC 降級至 B 組
B 組男子與女子 8 個隊伍+ 其他報名隊伍 對來自美洲和太平洋-亞洲地區的所有尚未晉級 A 組的會員協會開放。	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。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。		隊伍按 WCF 排名程序。B1 在下一屆 PCCC 升級至 A 組。

最低標準

會員協會申請參加世界冰壺錦標賽

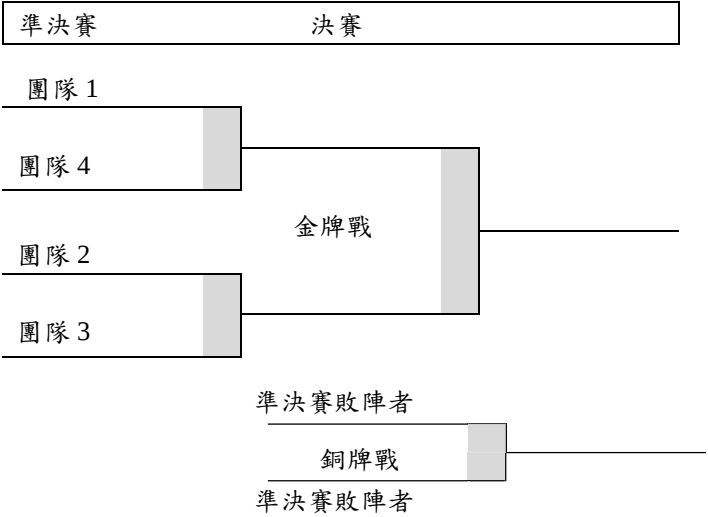
1. 冰壺季：至少三個月。
2. 競賽標準：世界冰壺聯盟可以判定其會員協會是否夠水準參加世界冰壺錦標賽。
3. 資格：會員協會在任一年的九月一日前未付清其世界冰壺聯盟之年費及欠款者，不得參加次年的世界冰壺錦標賽。

資格

1. 選手為其所代表國家之國籍：他們可住在任何地方。
或，
選手緊接在開始比賽前，於其所代表國已至少連續住滿兩年以上。
2. 若選手已於任一 WCF 比賽中，或於參加 WCF 賽的國際資格賽時，代表一個國家，則該選手在其達到上述標準，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. 任何有關於選手可否代表一 WCF 會員協會參加 WCF 比賽之爭議，皆由 WCF 執行委員會決定。

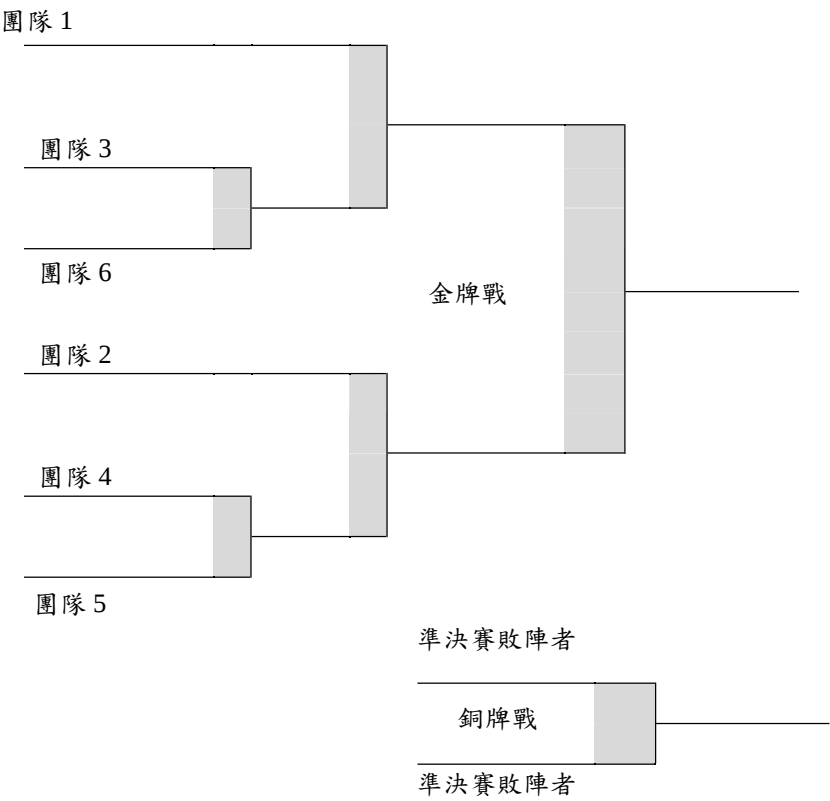
淘汰賽制度

奧林匹克淘汰賽制度

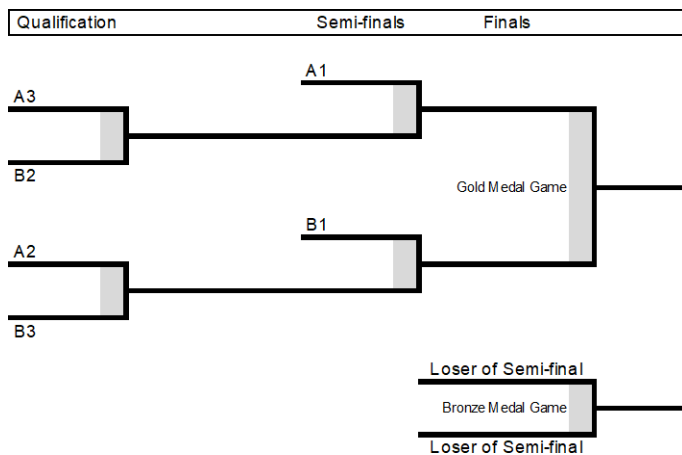


一組 6 個團隊

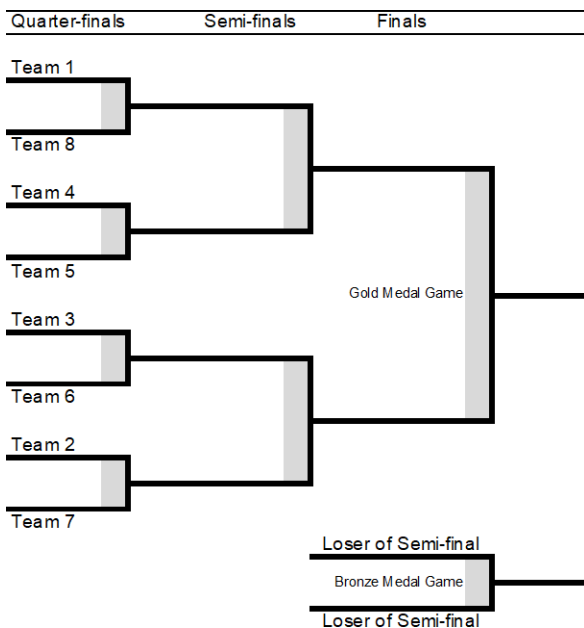
資格賽 準決賽 決賽



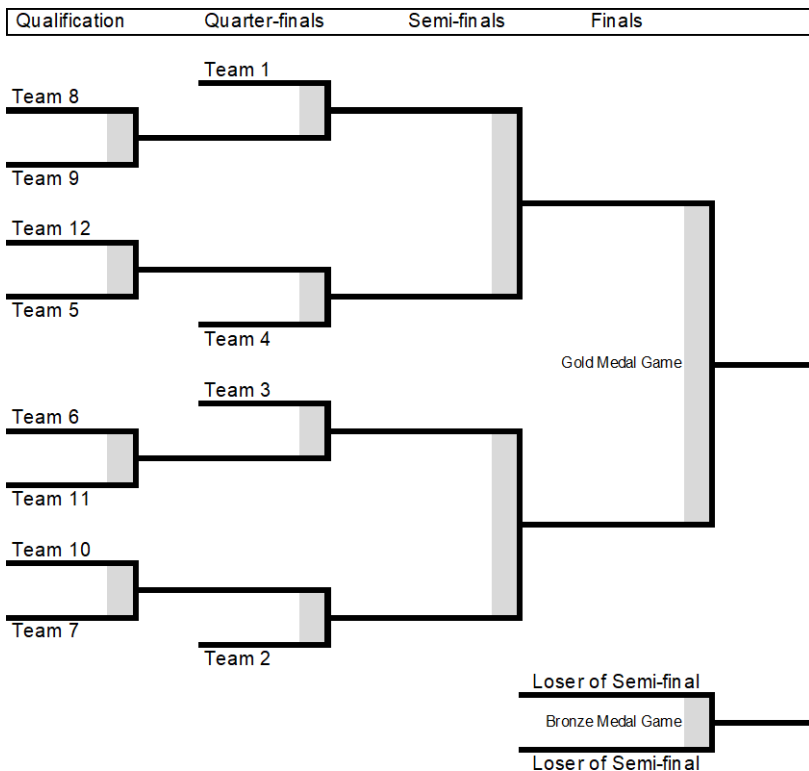
6 TEAMS IN TWO GROUPS



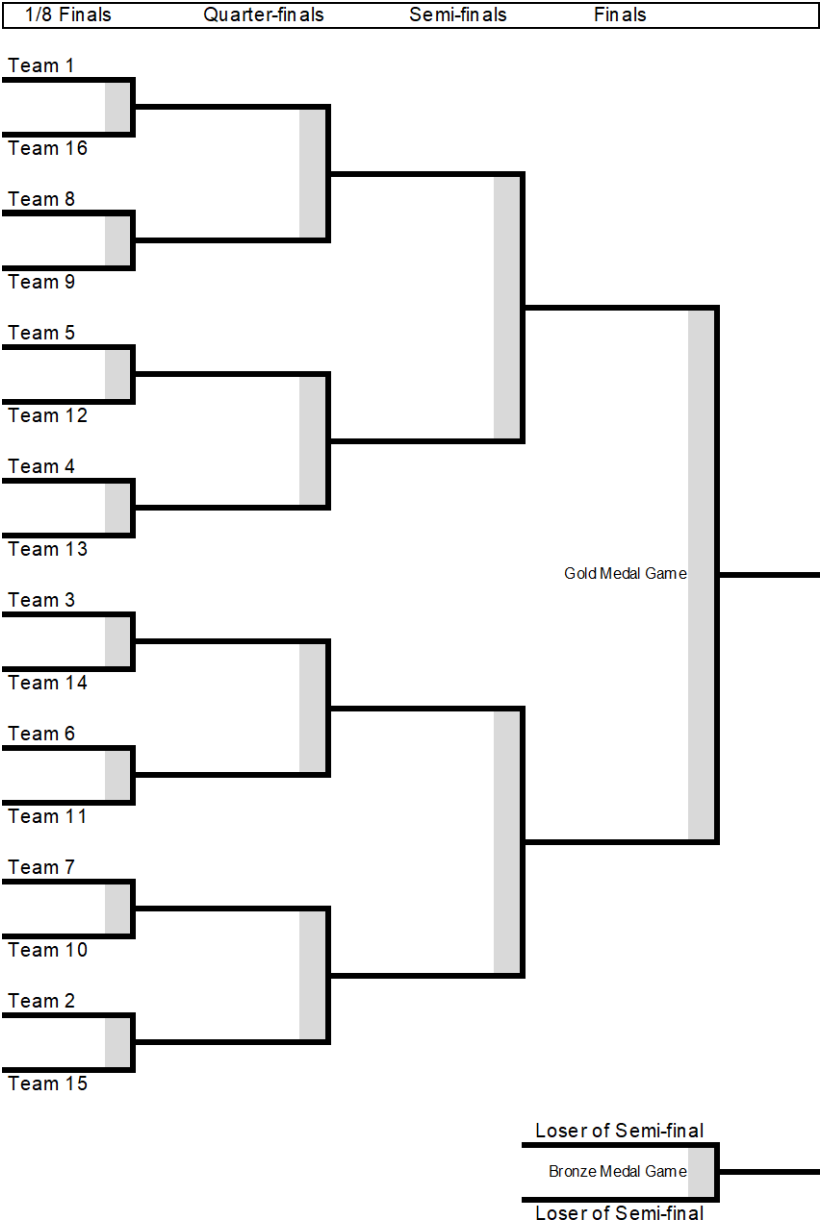
8 TEAMS WITH QUARTER-FINALS



12 TEAMS WITH QUALIFICATION GAMES

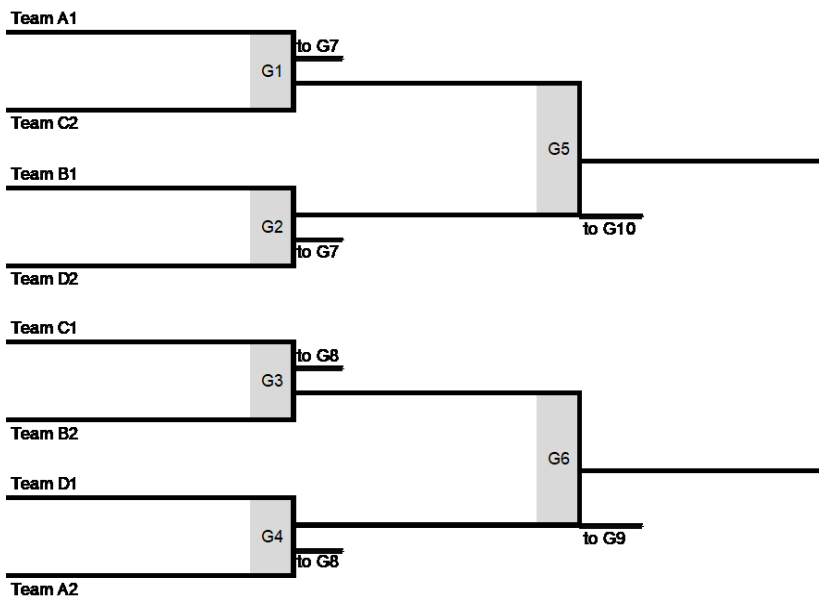


16 TEAMS WITH 1/8-FINALS

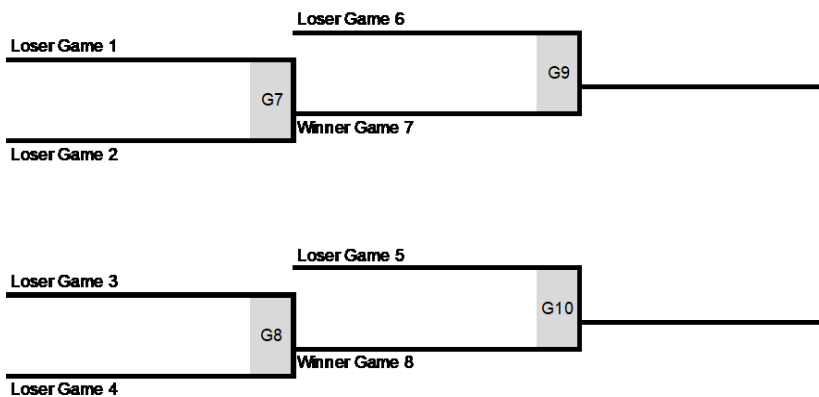


DOUBLE KNOCK WITH 8 TEAMS – 4 TEAMS TO QUALIFY

A-Road



B-Road



項目	內容
腰帶	如果會外露則需一致。
護具	不能被看見，需穿在衣服或夾克底下。
徽章	不允許前次活動的徽章。 每場賽事的贊助廠商徽章都需重新申請核准。
手套	沒有限制，依照個人喜好。
頭飾	一個或多個團隊成員可以佩戴頭飾。團隊成員可以佩戴不同風格和顏色的頭飾，但帽子(cap)必須正向佩戴。頭飾應與隊伍的統一設計相延續或是中性色，且必須提交審核。出於宗教或文化原因佩戴的頭飾（如頭巾(hijab)、包頭巾(turban)、猶太小帽(yarmulke)）是允許的，並且不受統一顏色/設計法規的限制。
護腕	若超過一個，則樣式需一樣。Logo 需為協會名稱或是賽事名稱。
帽子(連帽夾克)	帽子須捲起或折於衣服內。
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。
飾品	沒有限制，依照個人喜好。
暖腿套	包含蓋過長褲的襪子，整個隊伍需一致。
圍巾	若超過一個，則樣式需一樣。
上衣	可紮可不紮。
鞋子	鞋子沒有限制，依照個人喜好。
短褲	WCF 比賽中不被允許。
裙子	顏色一致，和緊身褲顏色一致，可以是裙褲

混合的服飾。

襪子

如果穿在長褲底下則沒有限制。

長褲

標誌/樣式/顏色需一致，但不限制牌子。

內衣

可以被看到（長袖在短袖下），但必須遵守70/30規則。

背心

必須遵守70/30規則，印有球員名字、協會等，可以穿一件或多件。

Alternate	A registered, non-playing member of the team who is eligible to substitute for one of the competing players.
Arithmetically Eliminated	The status of a team that has a combined total of stones left to be delivered and/or remaining in play that is less than the number needed to produce either a tie or a win.
Athlete Field of Play	The area between the scoreboards at each end and extends to the outside edge of each walkway beside the outermost sheets.
Away End	The end of the sheet to which the first stone of a game is delivered.
Back Board / Bumper	Material (e.g., foam or wood) placed at the end (perimeter) of each sheet of ice.
Back House Weight	The speed given to a stone at delivery so that it will just reach the back of the house.
Back Line	A line at the back of the house, extending across the width of the sheet, which is parallel to the tee line.
Back of the House	The area within the house that lies between the tee line and the back line.
Biter	A stone that just touches the outer edge of the outside circle of the house.
Blank End	An end resulting in no score for either team.
Bonspiel	A curling competition or tournament.
Brush (Broom)	See definition: Sweeping Device.
Brush Head	The part of the brush that comes in contact with the ice surface when sweeping.
Button	The small circle at the centre of the house.

Burned Stone	A stone in motion touched by a player or any part of a player's equipment.
Centre Line	The line dividing the playing surface down the middle. It joins the midpoints of the tee lines and extends beyond the centre of each tee line to the hack line.
Circles	See definition: House.
Competition	Any number of teams playing games to determine a winner.
Come Around	A shot that curls behind another stone.
Counter	Any stone in or touching the house and is considered a potential point.
Courtesy Line	A line indicating where the sweepers from the non-delivering team are allowed to stand in order to ensure that an umpire can view the hog line and to prevent distraction of a delivering player.
Curl	The curved path of a stone as it travels down the sheet of ice.
Debris	Any substance, including frost, snow or material originating from brushes, shoes or clothing.

Delivery End	The end of the sheet from which the stones are being delivered.
Delivering Team	The team that is currently in control of the playing area, and scheduled to deliver the next stone.
Delivery	The motion a player makes when playing a curling stone.
Delivery Stick	A device that attaches to the handle of the stone and acts as an extension of the arm/hand during the delivery process.
Displaced Stone	A stationary stone that has been moved to a new location.
Divider	Material (e.g., foam or wood) used to separate the sheets of curling ice.
Double Take-out	A stone that removes two of the opponent's stones from play.
Draw	A stone which stops inside or in front of the house.
Draw Shot Challenge (DSC)	The calculation made by taking the average distance of the Last Stone Draws (LSD), excluding the least favourable LSD(s), and used, if required, to assist in the determination of ranking after a round robin.
Draw Weight	The momentum required for a delivered stone to reach the house at the playing end.
Electronic Hog Line Device	A device that indicated if a stone was released by a player before the stone reached the hog line at the delivery end.
End	A portion of a curling game that is completed when each team has thrown eight stones (5 in Mixed Doubles) and/or the score has been decided.
End of Competition	A competition ends at the end of the medal

ceremony, or if there is no ceremony, when the last game of the competition ends.

End of a Game A game ends with the signature on the scorecard, or in case where a team leaves the field of play without signing the card the game ends when the athletes exit the field of play.

Equipment Anything that is worn or carried by a player.

Extra End An additional end played to break a tie at the end of regulation play.

External Force An occurrence not caused by either team.

Field of Play The combined area of the Athlete Field of Play and the Team Official Field of Play.

First Player The first curler on a team to deliver two stones in each end.

Fourth Player The fourth curler on a team to deliver two stones in each end.

Free Guard Zone (FGZ) The area at the playing end, between the hog line and the tee line, but excluding the house.

Freeze A form of a draw shot that stops directly up against another stone.

Front House Weight The momentum required for a delivered stone to reach the front part of the house at the playing end.

Forfeit If a team cannot start or continue a game the other team will win that game. The final game score will be recorded as W-L.

Game Two teams playing a specified number of ends to determine a winner.

Guard	A stone that is placed in a position so that it may protect another stone.
Hack	The foot-hold at each end of the ice which is used by players (except wheelchair curlers) to start the delivery of a curling stone.
Hack Line	A small line parallel to the tee line, at each end of the centre line.
Hack Weight	The momentum required for a delivered stone to reach the hack at the playing end.
Handle	The part of a curling stone that a player grips in order to deliver.
Hammer	A term used to describe the stone that will be the last stone delivered in that end.
Heavy	A stone delivered with a greater speed than necessary.
Hit	A take-out. Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.
Hit and Roll	A stone that knocks an opponent's stone out of play, and then rolls to another position in play.
Hog Line	A line extending across the width of the sheet that is parallel to each tee line.
Hog Line Violation	A stone that is removed from play for the end, because it was not released before it reached the hog line at the delivery end.
Hogged Stone	A stone that is removed from play for the end, because after being delivered, it did not come to rest completely beyond the inside edge of the hog line at the playing end.
Home End	The end of the sheet from which the first stone of a game is delivered.
House	The area within the concentric circles at each end of the sheet.

Hurry	A command, which instructs players to sweep harder.
Ice Surface	The complete ice area that is within the perimeters of the curling sheet.
In the Process of Delivery	The sequence of play that begins when the delivering player is in position to start the delivery and concludes when the stone is released.
In-turn	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a clockwise manner, for left-handed curlers it is a counter-clockwise rotation.
Last Stone Draw (LSD)	A contest conducted at the conclusion of a team's pre-game practice in which each team delivers two stones by different players, the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise rotation, to the tee at the home end. The resulting distances are measured and used to determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
Last Stone First End (LSFE)	A term to describe the stone that will be delivered last in the first end.
Lead	The first player on a team to deliver two stones in each end.
Measuring Device	An instrument that determines which stone is closer to the centre of the house (Tee), or whether a stone is in the house.
Moving Stone	A stone in motion either from a delivery or from being struck by another stone.

Original Position of a Stone	The location on the ice where a stone rested prior to its being displaced.
Out-of-play Position	The location of a stone that is not in play (e.g., one which has touched a side line, or crossed the back line).
Out-turn	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a counter-clockwise manner, for left-handed curlers it is a clockwise rotation.
Pebble	The water droplets applied to a sheet of ice before commencing play. These droplets freeze, which then reduces the friction between the ice and the stones.
Peel	A shot designed to remove a guard.
Playing End	The end of the sheet to which the stones are being delivered.
Point	At the completion of an end, one is awarded to a team for each of its own stones located in or touching the house that is closer to the tee than any stone of the opposition.
Port	An opening, or gap, between stones.
Positioned Stones	In Mixed Doubles games, the two stones that are placed in designated positions prior to the start of each end.
Power Play	In Mixed Doubles games, the team that has the decision on the placement of the “positioned” stones, can one time in a game place the stones in designated positions to the side of the sheet instead of the designated centre positions.
Raise	A type of draw which bumps forward another stone.
Raise Take-out	A delivered stone hits a stationary stone, which then starts to move and it hits a third stone out

	of play.
Rings	See definition: House.
Rock	See definition: Stone.
Roll	The sideways movement of a curling stone after it has struck a stationary stone.
Rotation	The direction of turn of a stone (clockwise or counter-clockwise).
Round Robin	A competition in which each team plays all the other teams in their group.
Score	The number of points received by a team in an end.
Scoring	A team scores one point for each of its stones that is within the house and closer to the tee than any stone of the opposing team.
Second Player	The second curler on a team to deliver two stones in each end.
Sheet	The specific ice surface upon which a curling game is played.
Shot (stone or rock)	At any time during an end, the stone closest to the tee.
Side Line	A line placed at the side (perimeter) of each sheet of ice.
Skip	The player who directs play for the team.
Slider	Slippery material placed on the sole of the sliding shoe, which makes it easier to slide on the ice.

Spare	See definition: Alternate.
Start of Competition	A competition starts at the beginning of the scheduled team meeting or the start of the first pre-event practice, whichever comes first.
Start of a Game	A game starts at the scheduled time for that game. The pre-game practice as well as the delivery of the LSD stones also fall under the official game rules with the exception where a rule or policy specifically states a difference for either of them.
Stationary Stone	A stone in play which is not in motion.
Stone	Also known as a rock, a curling stone is made of granite and is delivered by the players in a curling game.
Stone Set in Motion	A stationary stone hit by another stone which causes it to move.
Sweeping	The action of moving a broom or brush back and forth in front of the path of a moving stone to clean or polish the ice surface.
Sweeping Device	A device used by players to sweep/clean the ice.
Swing Ice	The condition of the ice or stones causing the stones to have excessive curl.
Take-out	Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.
Team	Four players competing together. A team may include a fifth player (to act as an alternate) and a coach. Mixed Doubles have one male and one female player and may include a coach.
Team Official Field of Play	The area behind the scoreboards inside the boards or a dedicated coach bench outside the boards
Team Time-out	A 60 second on-ice meeting between a team and their coach.

Technical Time-out	Stoppage of play called by a team or umpire for a ruling, injury, or in other extenuating circumstances, etc.
Tee	The exact centre of the house.
Tee Line	A line extending across the width of the sheet that passes through the centre of the house parallel to the hog line and backline.
Third Player in each end.	The third curler on a team to deliver two stones
Tie-breaker	A game that is played to break a tied ranking at the end of the round robin.
Top of the House	The area within the house that lies between the hog line and the tee line.
Umpire	The person(s) responsible for the conduct of the game in accordance with the rules.
Vice-Skip (Mate or when it is the skip's Acting Skip)	The player who directs play for the team turn to deliver.
Weight during the delivery.	The amount of force/speed given to the stone
Wheelchair Lines	Two lines that run from the hog line to the outermost edge of the nearest circle of the house. Wheelchair curlers are allowed to start their delivery with the stone placed between these lines.