

**CURLING IN CARROZZINA**

**REGOLE DI GIOCO E GARA  
W.C.F.**

## REGOLE DI GIOCO

### 1. Spiegazione

In queste regole, fanno da arbitro norme e altri documenti ufficiali della Federazione e dei suoi dirigenti :

- a) "competizione", significa un incontro eliminatorio da un certo numero di squadre le quali giocano per determinare un vincitore;
- b) "end", tempi di una partita (generalmente sono 6) nei quali ognuna delle due squadre avversarie realizzano 8 stones alternativamente determinando così il punteggio;
- c) dove cinque (5) giocatori sono tesserati, questi, hanno uguale posizione e, possono essere utilizzati ad ogni tempo in conformità con le regole, a discrezione dello Skip (capo squadra) o allenatore
- d) "Federazione", significa la Federazione Mondiale Curling;
- e) "game", significa il gioco fra due squadre per determinare un vincitore;
- f) "house", significa l'area dentro il cerchio esterno a ogni end del campo (rink);
- g) " match", significa il gioco tra due o più squadre su di un lato contro un numero uguale di squadre nell'altro lato, per determinare il lato decisivo attraverso il numero totale di tiri (shots) o games;
- h) "rink", significa un'area di ghiaccio contrassegnata in conformità con la norma 3.

### 2. Applicazione

Queste norme si riferiscono ai giochi:

- (a) All'interno della giurisdizione della Federazione; o
- (b) A chi di loro ha fatto applicazione dal corpo del curling avente giurisdizione.

### 3. Rink (Campo da gioco)

1. Ove possibile, il campo da gioco (rink) viene tracciato in una struttura coperta con refrigerazione artificiale in accordo con il diagramma di pagina 32. In talune circostanze la larghezza minima del lastrone di ghiaccio può essere ridotta da 4.75m a 4.42m, con l'approvazione dell'WCF.

2. Due staffe di lancio di gomma dalle dimensioni omologate dalla Federazione, devono essere posizionate sulla linea del piede (foot-line) con il bordo interno di ogni staffa di lancio a cm.7.62 dalla linea centrale (center-line) e sul lato opposto al centro della linea. La lunghezza della staffa, non dovrebbe eccedere ai cm 20.32. La gomma della staffa, dovrebbe essere saldamente attaccata al legno o agli altri materiali di cui è fatta la staffa e la stessa, dovrebbe essere incassata nel ghiaccio a non più di cm. 5.04 di profondità. Non ci dovrebbero essere ostruzioni dietro la struttura della staffa.
3. La parte finale della linea di fondo (back-line), dovrebbe essere al bordo esterno del cerchio esterno, dove la linea centrale si incrocia con la linea di fondo.

**Spiegazione:** poiché le segnaletiche esterne di entrambi i cerchi e la linea di fondo sono infatti una, è importante che prima dell'inizio della partita, le segnaletiche su tutti i campi siano controllate. La misura 6-foot (6 piedi), dovrebbe essere esattamente all'estremo della segnaletica. Se si dovesse verificare l'opposto, tutte le squadre dovrebbero essere informate di qualsiasi discrepanza, prima dell'inizio della partita.

#### 4. STONE ( Sasso, Pietra)

1. Gli stones del Curling devono essere di forma circolare.
2. La circonferenza può raggiungere i 91.44 cm. e l'altezza non può essere inferiore a cm. 11.43 completo di impugnatura e bullone lo stone non dovrà superare Kg. 19.96.
3. Se uno stone dovesse rompersi durante il gioco, sarà sistemato un altro stone al posto del frammento maggiore in modo che il punto più vicino al bersaglio sia coperto dal nuovo stone che il giocatore potrà usare nelle successive mani.
4. Uno stone che si rovesci nella sua corsa o che si fermi sul fianco o sull'impugnatura sarà immediatamente rimosso dal gioco.
5. Quando un'impugnatura si sgancia durante il lancio, il giocatore è autorizzato a ripetere il lancio.

**Spiegazione:** l'impugnatura deve essere completamente separata dalla stone.

6. Uno stone lanciato che non giunge a superare completamente la linea del maiale opposta (hog line), sarà rimosso immediatamente dal gioco, a meno che nella sua corsa non abbia toccato un altro stone in posizione di gioco valida.
7. Uno stone che oltrepassi completamente la linea di fondo (back line) sarà immediatamente rimosso dal gioco.
8. Uno stone che tocchi la linea o bordo laterale (side line o side board), sarà immediatamente rimosso dal gioco.

9. Nessuno stone potrà essere misurato con lo strumento finchè l'ultimo stone della mano si sia fermato. Sarà soltanto il giudice di campo, se richiesto, a misurare e a decidere.

**Spiegazione:** se la posizione delle stones dentro la casa (house) rende possibile l'uso del piano di misura 6 foot per decidere se lo stone è in gioco in posizione ore 6, spetta all'arbitro stabilirlo e la sua decisione deve essere finale.

10. Tutti i 16 stones assegnati a un campo fissato, devono essere consegnati a ogni end a meno che i giocatori che si trovano in testa, hanno acconsentito un punteggio per l'end o il gioco è stato vinto.

## 5. SQUADRE

1. All'inizio di una competizione, ogni squadra deve essere composta di quattro giocatori, ciascuno di loro lancerà, alternativamente con l'avversario, due stones per ogni mano.

Nel caso in cui siano iscritti cinque giocatori essi potranno essere utilizzati alternativamente ogni qualvolta lo skip o l'allenatore lo ritenga necessario.

Nel Campionato Mondiale di Curling in Carrozzina, ogni squadra deve essere mista. Almeno un membro facente parte della squadra, deve essere del sesso opposto, sempre che vi sia una ragione ben specifica e approvata dal primo arbitro.

2. Nessun giocatore potrà utilizzare calzature ed equipaggiamento che possano danneggiare la superficie del ghiaccio.

**Spiegazione:** qualsiasi equipaggiamento che potrebbe venire in contatto con la superficie di ghiaccio potrebbe essere ispezionato dal Giudice Capo (Chief Umpire) della competizione e, rifiutata se l'ufficiale ritiene che il suddetto equipaggiamento possa essere o difettoso o usato in modo tale da causare dei vantaggi sleali (es. scivolare scorrettamente),

3. La rotazione di gioco fissata sulla lista composizione squadra, deve essere osservata durante il gioco

**Spiegazione:** la rotazione dei membri facente parte della squadra deve essere inoltrata al Giudice Capo sulla lista composizione squadra durante il meeting di squadra che si tiene prima dell'inizio della partita. Il Capo Squadra (Skip) o il Vice Skip scelti, devono essere designati sulla suddetta lista e ancora, i giocatori/riserva devono essere elencati.

Per qualsiasi altro cambiamento una nuova lista deve essere presentata al Giudice Capo, almeno 30 minuti prima dell'inizio del gioco.

4. Dove un giocatore è impossibilitato a continuare il gioco in una partita, o iniziarla, il suo skip può:

- (a) Terminare la mano in corso ed iniziarne una successiva con i rimanenti giocatori, nel qual caso i primi due dovranno lanciare tre stones ciascuno;

o

- (b) Avvalersi di una riserva qualificata (5° iscritto) per la mano in corso all'inizio della mano successiva, o all'inizio della mano successiva. La rotazione di gioco può essere cambiata a discrezione dello skip o allenatore che, deve informare il Giudice Capo della nuova rotazione attraverso una nuova lista composizione squadra. Questa nuova rotazione, dovrà rimanere tale sino alla fine di quel gioco. Dove solo quattro giocatori sono stati registrati, una riserva qualificata, può essere introdotta sotto le stesse condizioni: egli/ella deve essere registrato/a come quinto giocatore per quella squadra.

**Spiegazione:** per riserva qualificata, s'intende una persona che soddisfa i criteri di quella specifica competizione.

- (c) Iniziare la partita anche se vi sono presenti solamente tre giocatori in quanto, per qualsiasi ragione il quarto giocatore è in ritardo ma comunque validato dal Giudice: Il giocatore che arriva in ritardo, entrerà nella sua normale posizione nella mano successiva.

5. Un giocatore che ha lasciato la partita per malattia, incidente o altra valida emergenza, potrà rientrare nella propria squadra in qualsiasi momento della partita, se però nel frattempo è stato rimpiazzato da una riserva, il giocatore potrà rientrare solo nella mano successiva.
6. Nessuna squadra potrà fare più di una sostituzione in una partita.

## 6. SKIPS

1. Lo Skip è il Capo squadra ed ha l'esclusiva direzione del gioco.
2. Lo Skip può giocare nel ruolo che desidera rispettando l'art. 5(3).
3. Quando è il suo turno di gioco, lo skip dovrà scegliere uno dei propri giocatori perché agisca in sua vece (vice-skip).

**Spiegazione:** il vice-skip deve essere l'unico giocatore, accanto allo skip, che può ritornare in casa (house), quando gli avversari stanno lanciando.

## 7. POSIZIONE DEI GIOCATORI

1. Solamente gli skip o colui che momentaneamente ha tali funzioni (vice skip), possono stare dentro la casa (house). Lo skip che dirige la squadra che sta giocando ha la scelta del piazzamento che non dovrà essere impedita dallo skip avversario; dietro la linea del bersaglio (tee-line), invece, per quanto riferibile all'azione di scopa (sweeping), entrambi hanno stessi diritti.

2. I giocatori, eccetto lo skip ed il vice, non possono sostare dietro la house, bensì devono piazzarsi lungo il lato del campo, tra le due linee (hog-line), tranne quando devono agire di scopa o lanciare il proprio stone.

**Spiegazione:** i membri della squadra che non lanciano, non devono assumere una posizione o movimento che possa ostruire, interferire o distrarre la squadra che sta lanciando.

L'arbitro, non deve permettere azioni che possano essere interpretate come un tentativo d'intimidazione sull'avversario.

## 8. LANCIO

1. I giocatori destri dovranno eseguire il lancio dalla staffa (hack) sull'appoggio a sinistra della center-line, mentre i giocatori mancini, dovranno eseguirli su quella che sta alla destra della stessa linea.

Qualsiasi stone lanciato dalla staffa sbagliata, deve essere rimossa immediatamente dal gioco.

2. Nella fase di lancio lo stone deve essere abbandonato dalla mano prima che esso tocchi la più vicina hog.line. Se il giocatore viola tale linea, lo stone dovrà essere rimosso dalla squadra impegnata. Se lo stone ha colpito un altro stone, quello lanciato sarà rimosso dal gioco ed ogni stone spiazzato dovrà essere rimesso al punto d'origine a soddisfazione dello skip avversario.

**Spiegazione:** lanciare lo stone in modo corretto significa anche permettere al giudice di linea di verificare il momento del distacco della mano.

3. Nel caso di violazione della hog line, vanno applicate le seguenti procedure :
  - a. Primo ed unico avviso sarà dato dal Capo Giudice all'inizio della gara
  - b. Successivamente ogni infrazione che può verificarsi durante la partita farà sì che lo stone debba essere eliminata dal gioco secondo le disposizioni del giudice.

**Spiegazione :** Tutti gli stones violati nella hog-line devono essere rimossi e, qualsiasi stones spostato, deve essere riposizionato. Il vantaggio all'una o all'altra squadra non è un fattore.

4. Uno stone che nel lancio non sia stato abbandonato dalla mano del giocatore e che non abbia raggiunto la vicina tee-line, potrà essere lanciato nuovamente dalla staffa.
5. Ciascun giocatore dovrà essere sollecito a lanciare non appena gli tocchi il turno senza riservarsi troppo tempo per farlo. Qualora il Giudice ritenga che il gioco ristagni senza motivo avviserà lo skip della squadra in difetto di effettuare i lanci entro 30 secondi dal momento in cui dà il segnale, pena l'eliminazione.

**Spiegazione:** il primo giocatore (lead) e il second, devono essere pronti a lanciare il loro stone ogni qualvolta è il loro turno di lancio. Se il terzo giocatore o lo skip non si è mosso in direzione dell'end di lancio entro due minuti, lo skip deve essere informato che il suo giocatore ha 30 secondi di tempo per lanciare lo stone.

6. Qualora un giocatore lanci uno stone della squadra avversaria, lo sostituirà sul posto con uno della propria squadra.
7. Se un giocatore lancia uno stone fuori turno, questo sarà immediatamente rimosso dal gioco e restituito al giocatore per essere lanciato al proprio turno. Quando l'errore è rilevato dopo che lo stone si è fermato o ha colpito un altro stone, la mano (end) continuerà come se non ci fosse stato l'errore. Il giocatore che ha saltato il turno lancerà lo stone rimasto come ultimo stone della mano per la propria squadra.
8. Qualora non si riesce ad individuare il giocatore causa dell'errore di turno, allora il lead della squadra in fallo dovrà lanciare in quella mano per la propria squadra, per ultimo, lo stone rimasto.
9. Qualora due stones di una squadra fossero lanciati in successione nella stessa mano, lo skip avversario rimuoverà lo stone giocato per errore, rimpiazzando ogni stone mosso a sua completa soddisfazione. Lo stone rimosso potrà essere rilanciato in quella mano, per ultimo dal medesimo giocatore.

**Spiegazione:** se l'infrazione non è scoperta fino a che un altro stone non è giocato, la mano (end) deve essere rigiocata.

10. Qualora un giocatore lancia tre stones nella stessa mano, questa continuerà come se non ci fosse stato errore ed il quarto giocatore della squadra in fallo giocherà un solo stone.
11. Nei Campionati Mondiale di Curling in carrozzina, gli stones devono essere tirati da una carrozzina che si trova sulla centre line e vicina all'hog line. Il lancio del sasso può avvenire con il braccio o con l'uso di un estensore. Il tiro indirizza la stone verso l'obiettivo. La stone deve essere lasciata prima della vicina hog-line.

## 9. SWEEPING (Azione di scopa)

1. Tra le due tee-lines, uno stone lanciato o uno stone messo in movimento da uno stone lanciato, può essere soggetto ad azione di scopa da parte di uno o più giocatori della squadra in gioco.

**Spiegazione:** uno stone fermo deve essere colpito e messo in movimento da un altro stone prima d'essere soggetto ad azione di scopa.

2. Tra le due tee-lines nessun atleta può agire di scopa per lo stone avversario.

3. Dietro la tee-line, se la squadra che deve effettuare il lancio sceglie di non agire di scopa essa, non deve ostruire o prevenire gli avversari nell'agire di scopa per lo stone.
4. Dietro la tee line solo un giocatore di ogni squadra può effettuare un'azione di scopa in qualsiasi momento. Può accadere che un giocatore in possesso dello stone (ma solo nel caso in cui si trova di fronte alla squadra avversaria che non sta giocando), fino a che non raggiunge la tee-line, non può iniziare a colpire di scopa lo stone avversario.

**Spiegazione:**

- a) Il vice capitano non si assume l'iniziativa dell'house fino a che il capitano non abbia tirato per primo la stone, poi resta a disposizione.
  - b) Se il capitano lancia oltre quattro stones, deve riprendere possesso dell'house e quando la sua seconda stone è terminata nessun'altra stone deve essere creata da quella.
- (5)..
- (a) L'azione di scopa, che dovrà essere effettuata da un lato all'altro, non dovrà lasciare frammenti davanti alla corsa della stone ma finire in un altro posto diverso dalla stone.
  - (b) Gli atleti che effettuano azione di scopa e le corrispettive squadre devono essere viste pulire la stone in ogni momento.

**Penalità:** se una squadra commette un'infrazione con lo stone d'appartenenza, esso deve essere rimosso dal gioco a discrezione dell'arbitro. Invece, se lo stone appartiene alla squadra avversaria, l'arbitro dovrebbe indirizzare il riposizionamento dello stone, laddove egli consideri che possa poggiarsi senza causare nessuna infrazione.

6. All'inizio di ogni tempo, ogni giocatore dovrebbe decidere quale spazzolone (broom) egli/ella userà durante l'azione di scopa (sweeping) per quel gioco e, solamente quello, può essere usato per lo sweeping dal giocatore durante quel tempo. Se lo spazzolone diventa inagibile e il suo impiego è nullo per il resto del gioco, un altro spazzolone identico potrà rimpiazzarlo, ispezionato e approvato da un arbitro, prima del suo utilizzo in campo da gioco. Gli spazzoloni possono essere scambiati fra i giocatori appartenenti alla stessa squadra, durante lo svolgimento di una mano ma, il manico, (corn-broom), non può essere scambiato.
7. Nel Curling in Carrozzina, non è permesso lo Sweeping.

<b>10. STONES TOCCATI</b>
---------------------------

1. Se uno stone in movimento è toccato da un giocatore della squadra che lo ha lanciato, o dal loro equipaggiamento, esso sarà rimosso immediatamente. Se lo skip avversario ritiene che la rimozione possa costituire un vantaggio per la squadra in difetto, allora può piazzare lo stone nella posizione di potenziale arrivo. Inoltre può mettere in una nuova posizione qualsiasi stone che sarebbe stata piazzata dallo stone in movimento che non fosse stato toccato.

2. Se uno stone in movimento è toccato da un giocatore della squadra avversaria o dal suo equipaggiamento, lo skip della squadra in gioco può piazzare lo stone nella posizione di potenziale arrivo.
3. Se la posizione di qualsiasi stone viene alterata da uno stone lanciato, lo skip avversario può:
  - (a) rimuovere lo stone toccato e ricollocare tutti gli altri nella posizione che egli consideri come originaria;
  - (b) lasciare lo stone toccato e tutti quelli spiazzati nella posizione in cui sono.

## 11. STONES SPIAZZATI

1. Se uno stone fermo, che avrebbe potuto deviare uno stone in movimento, è toccato dalla squadra che è in gioco, a discrezione dello skip avversario, lo stone in movimento può essere rimosso dal gioco o lasciato nella posizione d'arrivo:
  - (a) Se lo stone in movimento è rimosso dal gioco, allora tutti gli stones eventualmente spiazzati dovranno essere ricollocati nella posizione originaria dallo skip avversario;
  - (b) Se lo stone in movimento è lasciato nella posizione d'arrivo, anche gli stones eventualmente spiazzati dovranno rimanere dove si sono fermati.
  - (c) Lo skip della squadra avversaria potrebbe rifiutare i punti (a) o (b) e, avere qualsiasi stone o stones piazzati dove egli/ella consideri che si possano fermare senza causare infrazioni.
2. Se uno stone fermo, che è spostato e non ha nessuna conseguenza sullo stone in movimento, potrebbe essere riposizionato dallo skip avversario, dove si trovava originalmente.

## 12. PUNTEGGIO

1. Ad una squadra è assegnato un punto per ciascuno stone, nella casa, più vicino al centro (button) rispetto al più vicino stone avversario.
2. Ogni stone che tocchi il cerchio esterno (183 cm, 6 piedi) è in casa (house) ed assegnabile come punto.

**Spiegazione:** Il sistema di misurazione 6foot, dovrebbe essere il solo strumento usato a determinare se uno stone è nella casa, alla fine della mano.

3. Le misure devono essere prese dal centro dei cerchi alla parte più vicina

**Spiegazione:** siccome la larghezza dello stone può variare, le misure non devono essere prese dall'estremità esterna dello stone.

4. Una mano sarà dichiarata conclusa nel momento in cui gli skips o i vice, sono d'accordo circa il punteggio.

**Spiegazione:** qualora, qualsiasi stone dovesse essere spostato prima che sia stato raggiunto un accordo, la squadra che non commette il fallo, dovrebbe ricevere il vantaggio derivante dalla misurazione. Se l'arbitro (umpire) sposta uno degli stone durante il processo di misurazione questo, deve essere considerato un pareggio.

5. Se due o più stone sono parimenti vicini al centro da rendere impossibile l'impiego del compasso misuratore per determinare quale stone faccia il punto, sarà allora il Giudice Capo a stabilirlo. Ancora, se sarà comunque difficile poter prendere una decisione in merito, la mano si concluderà con un punteggio zero.
6. Quando una squadra decide di cedere il gioco prima della fine di una mano, la fine della partita avverrà, quando la squadra che ha ceduto il gioco finisce di giocare. Il punteggio di quella mano, è determinato in quell'istante e quindi notificato sul tabellone segnapunti. Se questo avviene prima della fine del gioco, le mani successive saranno verbalizzate sul manuale segnapunti con una X mentre con un - sul tabellone elettronico.

### 13. ARBITRAGGIO (UMPIRE)

1. L'arbitro (Umpire) ha la generale supervisione e gestione della competizione cui è stata assegnata.

**Spiegazione:** l'arbitro, agisce in funzione e in accordo con il Giudice Capo (Chief Empire) e, con le Regole di Gioco.

2. Compito dell'arbitro, è quello di decidere qualsiasi controversia possa sorgere fra i due skip, sia che rientri nelle regole o meno.

### 14. GIUDICE CAPO

1. Il Giudice Capo, deve sentire e definire i ricorsi decisi dal Giudice. Le sue decisioni sono definitive.
2. Laddove il Giudice Capo è stato autorizzato, può intervenire in qualsiasi momento della partita e, dare istruzioni inerenti alla condotta che, a parer suo i giocatori devono assumere.

## 15. NOTE GENERALI

1. Dovessero verificarsi situazioni non contemplate nel manuale delle regole, sarà l'Arbitro imparziale, a decidere.

**Spiegazione:** se avviene una qualsiasi interferenza fisica esterna con il lancio dello stone o mentre è in corsa questa, può provocare che lo stone debba essere rigiocato da parte della squadra che stava giocando, se la stessa lo desidera.

2. In tutte le situazioni inerenti alle punizioni, l'arbitro darà un preavviso durante il Meeting pre-gara, che si svolge con le squadre.
3. Il Meeting pre-gara coinvolge tutte le squadre, il Giudice Capo, e il Presidente della Commissione Regole o chi ne fa le Sue veci.

**Spiegazione:** tutte le squadre e i Tecnici devono presenziare al Meeting.

## 16. DOPING

1. L'assunzione di sostanze che possono influenzare le condizioni fisiche o mentali dell'individuo e la resa dei giocatori, è proibita.
2. Un giocatore può essere sottoposto prima, dopo e durante una gara alle analisi antidoping.
3. Un giocatore che risulti positivo al test sarà espulso dalla gara successiva e, deferito alle competenti autorità federali
4. Al giocatore che si rifiuti di sottoporsi al test antidoping sarà vietata la partecipazione alle gare successive.

Nota: le procedure in casi di doping sono pubblicate sul "Regolamento antidoping WCF".

## 17. FUMO

Il fumo è proibito dentro l'area di gioco durante i Campionati Mondiali e durante lo svolgimento delle gare.

## 18. LINGUAGGIO IMPROPRIO

Usare un linguaggio scurrile e improprio è proibito in qualsiasi momento della gara da parte dei giocatori. Laddove si dovesse verificare, il giocatore che offende sarà immediatamente espulso dalla gara da parte della Federazione.

## 19. RISCALDAMENTO

1. In tutti i Campionati Mondiali, deve essere concesso il tempo per il riscaldamento sul campo dove la squadra giocherà prima dell'inizio della gara, in accordo con le istruzioni che darà il Giudice Capo.
2. Prima dell'inizio del riscaldamento, per il primo round-robin (torneo ad eliminazione diretta) deve essere lanciato da un arbitro, o un dischetto di colore chiaro da un lato e scuro nell'altro o, una monetina e un membro d'ogni squadra devono assistere. La squadra vincitrice sarà quella che deciderà quale squadra dovrà avere l'ultimo stone nella prima mano dopodiché, il vincitore della mano precedente deve capitanare. Per i restanti incontri round-robin, ogni squadra deve avere l'ultimo stone alla prima mano su un numero uguale dei rimanenti incontri round-robin. Questo deve essere determinato in anticipo e, indicato nel sorteggio ufficiale.
3. La squadra che ha l'ultimo stone alla prima mano deve esercitare per prima.
4. Il campo verrà ripulito dal ghiaccio dopo il riscaldamento.
5. Durante il meeting, il Giudice Capo darà dettagli in merito a quanto durerà il riscaldamento e a che ora si svolgerà.

## 20. NOTE GENERALI

1. Se per qualsiasi motivo una partita fosse rinviata o sospesa, la gara continuerà dal punto in cui essa era stata rinviata

**Spiegazione:** se le condizioni del ghiaccio vengono dichiarate inadatte da parte del Giudice Capo e del Funzionario ufficiale della Federazione, il gioco viene sospeso e rimandato nei tempi stabiliti.

## REGOLE DI GIOCO

1. Le regole di gioco per i Campionati Mondiali sono le stesse correntemente in uso della Federazione Mondiale del Curling.
2. La Federazione Mondiale Curling deve designare un Giudice Capo con carica valida per un anno per ogni Campionato Mondiale e, tale nomina deve essere fatta prima del 31 Dicembre, rispetto l'anno successivo dall'inizio del Campionato Mondiale Curling inoltre, compito di tale Federazione è anche quello di nominare l'Assistente dell'Arbitro. Per ogni Campionato Mondiale del Curling e per i Giochi Invernali Olimpici, devono essere assegnate due donne come Giudici Ufficiali di Gara, nominate dalla stessa Federazione. Tutti gli Ufficiali di gara devono essere approvati dai membri delle loro Associazioni e/o Federazioni.
3. Tutti i problemi pertinenti alle Regole di Gioco durante il Campionato Mondiale Curling, sono decisi da un Arbitro. Nel caso in cui sorga un ricorso sulla decisione presa dall'arbitro, la decisione finale sarà presa dal Giudice Capo.

**Spiegazione:** anche se la decisione del Giudice Capo è finale, dovrebbe sempre cooperare con il Presidente della Commissione Regole o chi per lui, durante tutto il campionato.

4.
  - a. Le squadre che partecipano ai Campionati Mondiali Curling, sono quelle che sono state nominate dalle associazioni competenti, le quali vogliono essere rappresentate negli eventi e maschili e femminili in modo appropriato, in questi Campionati.
  - b. Nel caso in cui una squadra nominata non è disponibile o inabile a presenziare al Campionato Mondiale Curling, il membro dell'associazione curling del paese interessato, deve nominare un'altra squadra che rappresenti il paese nel Campionato Mondiale Curling.
  - c. Un giocatore, per essere idoneo a giocare ai Campionati Mondiali Junior del Curling, deve aver compiuto massimi 21 anni entro il 30 Giugno dell'anno che precede l'inizio della competizione.
  - d. Un giocatore, per essere idoneo a giocare ai Campionati Mondiali Senior del Curling, deve aver 50 anni d'età minima, compiuti entro il 30 Giugno dell'anno che precede l'inizio della competizione.  
I giocatori, per essere idonei a partecipare al Campionato Mondiale in Carrozzina, devono riportare limitate capacità motorie degli arti inferiori (es. celebrosi, schlerosi multipla, amputazione degli arti inferiori e spina bifida) e quindi necessitare della carrozzina nella quotidianità . La determinazione di disabilità minima, e di conseguenza l'appropriata classificazione, sarà fatta e stabilita da classificatori internazionali sportivi autorizzati.

5. La pubblicità sulle divise e sull'attrezzatura dei giocatori, è rigorosamente consentita in conformità con le direttive generali pubblicate di volta in volta dalla Federazione.  
La Federazione può, a proprio giudizio, proibire l'uso di qualsiasi abbigliamento che possa ritenere inaccettabile o inadatto per il gioco del Campionato Mondiale Curling.
6. Le date del Campionato Mondiale devono essere stabilite dal Comitato Esecutivo della Federazione.
7. Le squadre Nazionali per ogni manifestazione devono essere dichiarate almeno 14 giorni prima dell'inizio della competizione.
8. Ogni giocatore facente parte di una squadra del Campionato Mondiale Curling, deve essere in buona fede e, godere di buona reputazione e rispettare sempre la sua associazione.
9. Ogni partita del Campionato Mondiale Curling è costituita da dieci (10) mani, fanno eccezione i Campionati Mondiali Senior e le Gare Junior che sono otto (8) e, il Campionato Mondiale in Carrozzina Curling è di sei (6) mani. Se le squadre finiscono in parità al completamento delle rispettive dieci (10), otto (8) e sei (6) mani, deve essere giocata un'altra mano extra per intero per superare il pareggio.
10. Nei Campionati Mondiali Curling, gli incontri round-robin (torneo ad eliminazione diretta) non devono essere meno di sei (6) mani e, nelle semi finali e finali, non devono essere meno di otto (8) mani, fanno eccezione i Campionati Mondiali Senior, le Gare Junior e, il Campionato Mondiale in Carrozzina del Curling dove tutte le gare non devono essere meno di sei (6) mani.
11. La serie d'incontri preliminari, è nella forma come il round-robin nella quale, ogni squadra gioca in tutte le altre squadre che competono. Una squadra che finisce nettamente in vantaggio rispetto le altre, guadagnerà, in tutte le semifinali e nella partita finale, l'ultimo stone in vantaggio e, la monetina non sarà lanciata. Nettamente in vantaggio, significa che c'è differenza nella colonna vincita-perdita delle rispettive squadre, nel round-robin.
12. Non c'è nessuna squadra che abbia raggiunto il pareggio che sia eliminata per un posto nelle semifinali, salvo il fatto che abbia perso un extra game.
13. Nel determinare il membro associato da sfidare, se necessario, sarà disputato uno spareggio. Nessuna squadra in posizione di sfida deve evitare di essere sfidata, salvo il fatto che abbia vinto un extra game.
14. In caso di parità al termine del round-robin fra due squadre, e dove è richiesta o una classifica per le semifinali o uno spareggio, le seguenti saranno applicate (seguendo il seguente ordine)

il record delle partite tra le squadre che sono in parità, sarà usato per determinare una classifica;

- a. se le squadre a parità sono più di tre e il record delle partite tra loro fornisce una classifica per certe squadre ma non per tutte, allora per le rimanenti, dove la classifica non è stata decisa, sarà usato il record di partite tra loro, per determinare
- b. per quelle squadre dove la classifica non può essere determinata dai punti (a) o (b), sarà stabilita che: alla fine del loro ultimo round-robin, ogni membro (4) del pareggio o potenzialmente le squadre che sono pari, devono lanciare uno stone al centro (tee) attraverso l'azione di scopa concesso (sweeping). Tutti gli stones che finiscono in posizione punteggio, saranno misurati e, la loro distanza dal centro, registrata. Gli stones che non raggiungono una posizione di punteggio, saranno registrati a 185.42cm; mentre per gli stones che raggiungono il centro in modo tale da non poter essere misurati con l'apposito strumento, saranno registrati come "0" di distanza.

La distanza cumulata per ogni squadra, sarà registrata dal Giudice Capo.

La squadra con la distanza minima sarà in testa alla classifica e, così via fino al compimento della classifica.

15. Ogni squadra dovrebbe indossare le stesse e identiche divise per tutta la durata dei games. Ogni indumento, maglietta, giacca o maglia, deve avere il cognome del giocatore stampato sul retro nella parte superiore dell'indumento stesso, le lettere devono essere di 2 inches inoltre, deve riportare il nome del paese scritto orizzontalmente con le stesse dimensioni di lettere, sul retro dell'indumento e sopra la cintura. Se si desidera, si può aggiungere l'emblema della nazione ma in aggiunta con il nome della nazione, posizionandola tra il cognome dell'atleta e il nome del paese. I membri di una squadra, dovranno indossare magliette color chiaro al momento del lancio dello stone così come l'impugnatura dovrà essere dello stesso colore mentre le magliette, così come l'impugnatura saranno di colore scuro nel lanciare lo stone qualora la monetina lanciata prima dell'inizio partita sia stata di colore scuro. Laddove due giocatori hanno lo stesso cognome, si dovrà apporre, accanto al cognome, l'iniziale del nome del giocatore. Nei Campionati Mondiali, i membri facenti parte delle associazioni, dovranno registrare il colore della divisa che la propria squadra indosserà nel rappresentare il proprio paese.
16. Durante lo svolgimento della partita, non è consentito l'uso d'apparecchi elettronici per comunicare tra la squadra e l'allenatore.
17. I mezzi d'informazione, come la stampa, i giornalisti, i fotografi e il pubblico potranno riconoscere e identificare le squadre, attraverso il nome del paese che rappresentano e attraverso il nome del loro allenatore.
18. La medaglia d'oro sarà assegnata alla squadra che vincerà la finale, e la medaglia d'argento sarà assegnata a chi non vincerà la stessa. La medaglia di bronzo sarà

assegnata alla squadra vincitrice delle semifinali. Sul podio, saranno ammessi solo i giocatori che riceveranno le medaglie

19. Alla fine della quinta mano giocata, per una partita che ha 10 mani (o alla quarta per 8 o, tre per 6 mani), ci sarà una breve pausa come stabilita dal Giudice Capo, nella quale il ghiaccio verrà pulito e gli allenatori potranno incontrare la loro squadra.
20. Alla fine del Campionato Mondiale, il Giudice Capo consegnerà un report scritto al Presidente della Commissione Regole

## SISTEMA DI GIOCO

21..

a - L'area fra le due linee (Hog line) e la linea del bersaglio (tee Line), escludendo la casa (house), deve essere in una zona protetta (Free Guard Zone).

b - Nessuno stone situato in quest'area, potrà essere rimosso dal gioco da parte della squadra avversaria, fino a che il primo dei quattro stones giocato in ogni mano si fermi. Qualsiasi tiro giocato in queste circostanze che finisce in uno stone avversario, deve essere rimosso dalla zona protetta (Free Guard Zone) sia direttamente sia indirettamente da una posizione di fuori gioco, è un'infrazione, e quindi lo stone giocato, dovrà essere rimosso dal gioco e, qualsiasi altro stone se toccato, deve essere riposizionato dove precedentemente si trovava. Tutti gli stones devono essere riposizionati a piacimento dello Skip della squadra avversaria.

c - Per qualsiasi stone che si trovi dentro la casa (House) sarà applicata la regola del Gioco normale, in qualsiasi momento. Tuttavia, la regola del Gioco No.4 (9), prevede che uno stone potrà essere misurato da uno strumento apposito e da un Giudice, per determinare se lo stone è nell'House o meno.

d - Per quanto espressamente non indicato, sono valide e saranno applicate la Regole di Gioco normali.

## DURATA DELLA PARTITA

22..

A - Ogni squadra, ha 73 minuti di tempo di gioco partita per dieci mani (end-game) segnalati con avviso acustico

**Spiegazione:** per playing time, s'intende l'ammontare di tempo richiesto da una squadra per mettere uno stone "dentro" il gioco, averlo e, tutti gli altri stones concernenti, si fermano e cedere l'area di gioco all'altra squadra. Di conseguenza l'orologio della squadra, non viene fermato, fino a che lo Skip o chi per lui, incrocia la back line, la quale permette

alla squadra avversaria di prendere in mano la partita. Durante lo svolgimento dell'end, non vi saranno "tempi di sospensione" (dead Time); entrambi gli orologi, si fermeranno solamente alla fine della partita.

B - Alla fine delle mani (ends) 1-4 e 6-9, ci deve essere un (1) minuto di tempo morto (dead time) su entrambi gli orologi.

**Spiegazione:** questo minuto, comincia quando entrambe le squadre convergono sul punteggio per quella mano. Se è richiesta la misurazione, allora il minuto avrà inizio alla fine della stessa. Le squadre, possono riprendere il gioco prima della fine del minuto e in questo caso, l'orologio comincerà il conteggio per il primo stone.

C - Dopo la quinta mano, vi saranno sette (7) minuti di tempi di sospensione

**Spiegazione:** in questo momento, mentre viene rimosso il ghiaccio, ad entrambe le squadre è concesso di conferire con i propri allenatori; verrà comunicato alle squadre quando rimarrà solo un minuto all'inizio del gioco. Una volta che entrambe le squadre sono pronte, si potrà procedere all'inizio della partita.

D - Ogni squadra può avere 60 secondi di time-outs per game, escludendo qualsiasi extra-end. Ogni squadra, può chiedere 60 secondi di time-out durante ogni extra-end. I time-outs non si possono accumulare. I time-out chiesti per poter consultare il proprio allenatore, dovranno essere conteggiati quando l'allenatore tocca la superficie ghiacciata del game in oggetto e l'orologio, sarà fermato se vi sarà il coinvolgimento di un ufficiale nel caso in cui un giocatore si è infortunato o se le regole vengono violate.

**Spiegazione:** la squadra, potrà richiedere il time-out facendo con le mani, il segno della "T".

E - Quando è richiesta una extra-end, ogni squadra riceverà 10 minuti di gioco nonostante il tempo che rimane per la conclusione delle dieci mani (ends).

**Spiegazione:** quanto sopra, sarà applicato laddove si dovessero presentare situazioni di extra-ends. Di norma, 3 minuti di sospensione verranno dati tra la decima e l'undicesima mano; questo può variare per cause che dipendono da circostanze non volontarie, es. interviste da parte della stampa. Vi sarà un minuto di sospensione dopo l'undicesima end e, ogni successiva extra-end.

F - Ogni squadra deve completare la propria parte del gioco dentro l'area assegnatagli

**Spiegazione:**

- (a) Un gioco è completato quando una squadra è matematicamente eliminata (es. alcuni stones sono rimasti in gioco)
- (b) Se il tempo finisce quando una squadra sta per effettuare il lancio finale del game, lo stone lanciato finirà il suo percorso e, il risultato ottenuto sarà contato.

**Penalità:** Se il tempo finisce prima che la squadra finisca il game la squadra in oggetto, perderà il game.

## **LANCIO ROUND-ROBIN**

23. Il lancio e l'elenco dei games, sarà determinato dalla Commissione Campionati insieme la Commissione Ospitante.