



# **CURLING**

## **REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO**

Ultimo aggiornamento 15 luglio 2007

Approvato dal Consiglio Federale

Delibera N. \_\_\_\_\_ data \_\_\_\_\_

|                                              |               |
|----------------------------------------------|---------------|
| <b>INDICE</b>                                | <b>pag. 2</b> |
| <b>CAPO I - NORME TECNICHE UFFICIALI</b>     | <b>pag. 4</b> |
| Art. 1 Caratteristiche                       | pag. 4        |
| Art. 2 Appartenenza                          | pag. 4        |
| Art. 3. Affiliazione e tesseramento          | pag. 4        |
| Art. 4 Consulta, CTNC , Tecnici e Ausiliari  | pag 4         |
| Art 5 Categorie atleti                       | pag 6         |
| Art 6 Atticità agonistica                    | pag 6         |
| <b>CAPO II REGOLAMENTO DEL CURLING</b>       | <b>8</b>      |
| Art. 7 Applicazione                          | pag. 8        |
| Art. 8 Campo di gioco                        | pag. 8        |
| Art. 9 Caratteristiche dello stone           | pag. 9        |
| Art.10 Formazione delle squadre              | pag. 11       |
| Art.11 Posizione dei giocatori               | pag. 12       |
| Art.12 La scivolata                          | pag 13        |
| Art.13 Free Guard Zone                       | pag. 14       |
| Art.14 Azione di scopa (sweeping)            | pag. 14       |
| Art.15 Stone in movimento toccati            | pag. 15       |
| Art.16 Stone fermi toccati                   | pag. 17       |
| Art.17 Punteggio della partita               | pag. 18       |
| Art.18 Equipaggiamento                       | pag. 18       |
| Art.19 Arbitraggio                           | pag. 19       |
| Art.20 Servizio Sanitario                    | pag. 20       |
| Art.21 Sostanze proibite - Doping            | pag. 20       |
| <b>CAPO III REGOLAMENTO PER CAMP. NAZ.</b>   | <b>21</b>     |
| Art.22 Premessa                              | pag. 21       |
| Art.23 Partecipazione                        | pag. 21       |
| Art.24 Svolgimento                           | pag. 22       |
| Art.25 Trail Mixed double                    | pag. 24       |
| Art.26 Sostituzioni                          | pag....26     |
| Art.27 Penalità                              | pag. 26       |
| <b>CAPO IV - COMPETIZIONI INTERNAZIONALI</b> | <b>27</b>     |
| Art. 27 Giochi Olimpici Invernali            | pag. 27       |
| Art. 28 Campionati del Mondo Assoluti        | pag. 28       |
| Art. 29 Campionati del Mondo Juniores        | pag. 28       |
| Art. 30 Campionato Europeo e Mixed           | pag. 29       |
| Art. 31 Campionati Mondiali Mixed Doubles    | pag 29        |
| Art. 32 Campionati Mondo senior Over 50      | pag. 31       |
| <b>CAPO V - DISPOSIZIONI</b>                 |               |
| Art.33 Disposizioni                          | pag.31        |

## **CAPO I - NORME TECNICHE UFFICIALI**

### **Art. 1. CARATTERISTICHE**

Il curling è un' attività sportiva svolta sul ghiaccio a scopo agonistico senza finalità di lucro, ed alla quale partecipano indistintamente donne e uomini.

### **Art. 2. APPARTENENZA**

La specialità del curling è parte integrante della Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (in seguito FISG), rappresentata in seno al Consiglio Federale (C.F.) come previsto dall'art. 22 dello Statuto.

In campo internazionale la FISG, tramite rappresentante da essa nominato, aderisce e fa parte dei seguenti organismi:

- World Curling Federation (WCF)
- European Curling Federation (ECF)

### **Art. 3. AFFILIAZIONE E TESSERAMENTO**

Le Associazioni / Società (in seguito Club ) che intendono svolgere attività agonistica nazionale ed internazionale devono affiliarsi alla FISG.

Con tale atto le società accettano, senza riserva, per sé e per i propri associati ed atleti, lo Statuto ed i Regolamenti Federali (ROF).

Detta affiliazione va annualmente rinnovata entro i termini stabiliti dalle disposizioni annuali sul tesseramento e comunque prima di ogni attività agonistica secondo le disposizioni emanate dal Consiglio Federale (C.F.).

### **Art. 4. CONSULTA, COMMISSIONI TECNICA TECNICI**

4.1 Come da disposizioni dell'art 24 dello Statuto la Consulta di settore viene nominata dal C.F. ,  
**La Consulta** sovrintende a tutta l'attività tecnico-organizzativa del settore . Tutte le decisioni assunte dalla Consulta sono soggetto all'approvazione del Consiglio Federale Il Regolamento di Consulta” ne regola le attribuzioni.

4.2 **La Commissione Tecnica o Commissario Unico (CTNC)** è l'organismo incaricato di disciplinare l'attività agonistica e organizzativa del settore.

I suoi compiti sono riportati negli artt. 98, 99 e 100 del ROF.

4.3 Per una migliore conduzione tecnica, previa delibera del C.F., su proposta della CTNC, il Settore può avvalersi di un **Direttore Tecnico Sportivo (DTS)** o comunque di tecnici abilitati con i compiti stabiliti all' art.100 del R.O.F.

4.4 **Istruttori/Allenatori** sono disciplinati dal Comitato Nazionale Allenatori (CNA)(art. 102 del ROF.) che ne regola la formazione, l'addestramento e la successiva attività in armonia con il “Regolamento per la formazione degli istruttori di curling”. Sono iscritti all'Albo dei Tecnici CNA

4.5 **I Giudici** fanno parte del Gruppo Ufficiali di Gara (GUG)della FISG (art. 101 del ROF)ed hanno la sovrintendenza della competizione a loro assegnata. Sono iscritti all'Albo dei GUG.

Le loro incombenze sono regolate nel “Regolamento G.U.G. Settore Curling” in armonia con quanto dettato dal “Regolamento Ufficiale della WCF” (Official Handbook) OHWCF.

4.6 **L' Ice-maker** è il tecnico competente e garante della praticabilità dei campi e degli attrezzi di gioco (stone, pedane, tabelloni, tappeti). E' iscritto all'Albo dei Tecnici CNA.

Interviene prima della competizione preparando la grafica sulla piattaforma ghiacciata e, successivamente, durante la gara, per mantenere i campi nella situazione idonea del gioco.

### **Art. 5. CATEGORIE ATLETI**

La disciplina è suddivisa in cinque categorie di atleti :

- 5.1 **Master** : appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° Luglio dell' anno di tesseramento abbiano compiuto il 50° anno d'età.
- 5.2. **Senior ( Assoluti )** : appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° Luglio dell' anno di tesseramento abbiano compiuto il 21° anno d'età.
- 5.3.1 **Junior** : appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° Luglio dell' anno di tesseramento abbiano compiuto il 16° anno d'età.
- 5.3.2 **Ragazzi** : appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto il 14° anno di età.
- 5.3.3 **Esordienti** : appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto l' 8° anno di età.

## **Art. 6. ATTIVITA' AGONISTICA**

Per attività agonistica s' intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui all' art. 3 del ROF e per atti conseguenti le disposizioni dell' art. 25 del ROF e dall' art. 8 c dello Statuto Federale.

- 6.1 In campo nazionale il club possono partecipare alle seguenti manifestazioni:
  - a. Campionato Italiano Maschile (CIM)
  - b. Campionato Italiano Femminile (CIF)
  - c. Campionato Italiano Juniores Maschile (CJM)
  - d. Campionato Italiano Juniores Femminile (CJF)
  - e. Campionato Italiano Ragazzi (CIR)
  - f. Campionato Italiano Esordienti (CIE)
  - h. Campionato Italiano Mixed (CIX)
  - i. Campionato Italiano Master /Senior (CIS)
  - j. Trail Nazionale Mixed Doubles (CMD)
  - k. Tornei Regionali, Nazionali e di Promozione
- 6.2 Previa delibera federale, la CTNC può affidare l'organizzazione delle suddette competizioni a società e/o comitati che ne fanno richiesta
- 6.3 In armonia con l' art.92 del R.O.F. è compito dei Comitati Regionali la promozione e l'organizzazione dei campionati regionali.
- 6.4 Le società, con l' autorizzazione della FISG possono organizzare tornei regionali, nazionali ed internazionali.
- 6.5 Le rappresentative nazionali, in armonia con le disposizioni dei competenti organi internazionali, possono partecipare alle seguenti manifestazioni internazionali.
 

|                                      |        |
|--------------------------------------|--------|
| Giochi Olimpici Invernali            | C.I.O. |
| Campionato Mondiale                  | W.C.F. |
| Campionato Mondiale Juniores         | W.C.F. |
| Campionato Mondiale Master/Seniores  | WCF    |
| -Campionato Europeo 1                | E.C.F. |
| Campionato Europeo Mixed             | ECF    |
| Campionato Europeo Juniores          | WCF    |
| Campionato del mondo "mixed double " | WCF    |

 Tornei Internazionali.

## **CAPO II REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING**

### **Art. 8 APPLICAZIONE**

Queste regole e norme sono applicate ad ogni competizione organizzata entro la giurisdizione della W.C.F., della E.C.F. e della FISG.

#### **Art. 8 bis CAMPO**

Ove possibile, il campo di gioco (rink) viene tracciato in una struttura coperta con refrigerazione artificiale.

8.1 La lunghezza del campo misurata all'interno dei bordi deve essere **45,720 metri** (150 ft). La larghezza dal campo misurata all'interno del bordo (sideline) deve essere **5,000 metri** (16 ft 5 in). Questa area deve essere delimitata da linee disegnate o da divisori posizionati lungo il perimetro. Se la dimensione dell'edificio non permette queste misure, la lunghezza può essere ridotta fino ad un minimo di **44,501 m** (146 ft) e la larghezza fino ad un minimo di **4,420 m**. (14 ft 6 in).

8.2 Lungo il campo devono esserci delle linee parallele visibili da bordo a bordo (sideline) come spiegato di seguito:

**la tee line** : la linea è a 17,375 m (57 ft) dal centro del campo

**la back line** : la linea è a 1,829 m (6 ft) dalla tee line

**la hog line** : 10,160 cm (4 in) di larghezza dista 6,401 (21 ft) dalla tee line.

**la centre line** unisce i punti centrali delle tee line e continua per 3,658 m (12 ft) oltre il centro di ogni tee line.

su entrambi i lati c'è la courtesy line da 0,152 m (6 in) a 1,219 m (4 ft) all'esterno di ogni **hog line**.

un foro (**tee**) si trova all'intersezione di ogni tee line con la centre line. Centrati al foro sono disegnati quattro cerchi concentrici su entrambi i lati del campo; il limite esterno del cerchio

più grande ha un raggio di 1,829 m (

il cerchio seguente ha un raggio di 1,219 m (4 ft), poi

un raggio di 0,610 (2 ft) e il cerchio più interno ha un raggio di 0,152 m (6 in)

8.3 Due staffe, (**hack**) con doppio appoggio, di modello e misure omologati dalla W.C.F., sono collocate sulla **hack line**, ai lati della centre line con il bordo interno a cm 7,629 cm. in maniera che tutti gli stones siano posizionati in fase di lancio sulla linea di centro.

8.4 Il tabellone segnapunti ( **scoreboard**) è posizionato fuori dal campo ed è composto da tre fasce orizzontali. In quella centrale sono scritti i numeri dall' 1 al 12 e rappresentano le mani. Su quella superiore ed inferiore, una per squadra, si posizionano il nome del club, il colore delle stone, il toss e i cartellini numerati che rappresentano i punti fatti che vengono collocati in corrispondenza della mano effettuata.

## **Art. 9. CARATTERISTICHE DELLO STONE**

### **9.1**

Gli stone per il curling devono essere di forma circolare, con circonferenza massima di 91,44 cm (36 in), altezza minima 11,43 cm e peso massimo , incluso manico e bullone di 19,96 kg e minimo 17,24 (38 lbs)

### **9.2**

Ad ogni partita vengono assegnati otto stone per squadra e le squadre non possono sostituire gli stone né lanciare nuovamente uno stone già lanciato durante la mano.

### **9.3**

Uno stone considerato inadatto al gioco deve essere sostituito. Se non si hanno a disposizione stone di ricambio è permesso lanciare lo stesso già lanciato.

### **9.4**

Se uno stone si rompe durante il gioco, si posiziona uno stone sostitutivo dove si sarebbe fermato lo stone se non si fosse rotto

### **9.5**

Se uno stone si capovolge durante il tiro o si ferma su un lato o sul manico, deve essere immediatamente rimosso dal gioco.

### **9.6**

Se il manico si stacca completamente dallo stone durante la scivolata, il giocatore può scegliere di mantenere la giocata o rilanciare lo stone con la situazione precedente.

### **9.7**

Lo stone che non supera completamente il lato interno della hog line opposta deve essere rimosso dal gioco a meno che non abbia colpito uno stone in gioco.

## 9.8

Lo stone che si ferma oltre il lato interno della back line deve essere rimosso dal gioco

## 9.9

Lo stone che tocca il divisorio o la sideline deve essere rimosso dal gioco.

## 9.10

Nessuno stone può essere misurato con qualsiasi strumento fino a che l'ultimo stone non sia arrivato a destinazione, ad eccezione per decidere se è in gioco o meno o per determinare se si trova in free guard zone o a punto.

## 9.11

Le squadre non devono alterare gli stone o posizionare oggetti sopra o sotto di essi.

## Art. 10 . FORMAZIONE DELLA SQUADRA

**10.1** La squadra è composta da quattro giocatori

**10.2** La squadra deve dichiarare la sequenza di lancio e le posizioni dello skip e del vice skip, prima dell'inizio di ogni partita e mantenere la stessa sequenza durante tutta la partita.

**10.3** All'inizio di ogni turno di competizione ogni squadra dovrà comporsi di quattro giocatori tesserati con lo stesso Club o in prestito nel numero massimo del 50% per ogni squadra (art:38.7 del ROF) e ciascuno di essi lancerà, alternativamente con l'avversario, due stones per ogni mano.

**10.4** Se un giocatore non è in grado di continuare la partita, la squadra può continuare la partita con tre giocatori; il giocatore che ha abbandonato può rientrare in qualsiasi momento nel suo ruolo; far entrare un sostituto qualificato alla fine della mano; in questo caso la posizione e la sequenza dello skip e del vice skip possono variare ma mantenute poi fino a fine partita; il sostituto non può rientrare in quella partita.

**10.5** La squadra non può giocare con meno di tre giocatori.

**10.6** Non si può usare più di una riserva durante una partita

**10.7** Se un giocatore non è in grado di lanciare il suo secondo stone si adotta la procedura:

- il lead lancia il secondo stone del second
- il second lancia il secondo stone del lead
- il second lancia il secondo stone del third
- il third lancia il secondo stone dello skip

**10.8** Se un giocatore non è in grado di lanciare entrambe le stone si adotta la procedura:

- a.) se il giocatore è il lead, lanciano tre stone il second ed il third, due lo skip
- b.) se il giocatore è il second, lanciano tre stone il lead ed il third, due lo skip
- c.) se il giocatore è il third, lancia il primo stone il lead e il secondo il second due lo skip;
- d.) se il giocatore è lo skip, lancia il primo stone il second ed il secondo il third.

## Art. 11. POSIZIONE DEI GIOCATORI

**11.1** La squadra in attesa non deve assumere posizioni o fare movimenti che possono ostacolare, interferire o distrarre la squadra in azione. Se accade una delle sopracitate azioni o se un fattore esterno distrae il giocatore durante la scivolata, egli può scegliere di mantenere la giocata o rilanciare lo stone.

deve astenersi da ogni azione che può essere interpretata come tentativo di intimidazione dell'avversario.

Lo skip ed il vice skip devono stare dietro la back line del lato del gioco e non devono interferire con il posizionamento dello skip o vice skip avversario.

Gli altri giocatori devono stazionare entro la courtesy line

- 11.2** La squadra in azione: Lo skip o il vice skip sono responsabili della casa e possono posizionarsi dove desiderano. devono rimanere sul ghiaccio, all'interno della hog line mentre la squadra effettua il lancio.

Un giocatore lancia e gli altri membri prendono posizione per lo sweeping.

## **Art. 12 SCIVOLATA**

- 12.1** Alla prima mano, l'inizio del gioco, a meno che non sia predeterminato, viene deciso tramite sorteggio tra le squadre avversarie. Successivamente l'inizio toccherà alla squadra che avrà vinto ogni precedente mano. La squadra che inizia il gioco sceglie il colore degli stones che manterrà per tutta la partita.
- 12.2.1** I giocatori destri eseguono la scivolata dalla staffa a sinistra della centre line ed i mancini dalla staffa a destra. Lo stone lanciato dalla staffa sbagliata deve essere rimosso e riposizionati gli stone colpiti.
- 12.2.2** Durante il Lancio lo stone deve essere rilasciato dalla mano con un movimento pulito prima di raggiungere la hog line.
- 12.2.3** Lo stone che non ha raggiunto la tee line del lato di lancio può essere riportato in staffa e lanciato nuovamente.
- 12.2.4** Ogni giocatore deve essere pronto al lancio quando è il suo turno e non deve prolungare il tempo di gioco irragionevolmente.
- 12.2.5** Se un giocatore lancia uno stone appartenente alla squadra avversaria, bisogna aspettare che si arresti e sostituirlo con uno stone della propria squadra.
- 12.2.6** Se un giocatore lancia uno stone sbagliando sequenza di lancio la mano continua come se non ci fosse stato errore. il giocatore che ha perso il turno lancia l'ultimo stone di quella mano. Se non si riesce a determinare chi ha perso il turno il lead lancia l'ultimo stone di quella mano.
- 12.2.7** Se un giocatore lancia inavvertitamente tre stone l'ultimo giocatore lancia un solo stone.
- 12.2.8** Se un giocatore lancia due stone di seguito il secondo stone viene tolto dal gioco e vengono riposizionati gli stone colpiti. Lo stone può essere rilanciato come ultimo della mano dal giocatore che ha commesso l'errore. Se l'errore viene individuato in ritardo la mano va ripetuta.
- 12.2.9** Se si verifica una hog violation e lo stone non viene rimosso immediatamente, lo stone lanciato deve essere eliminato dal gioco dalla squadra in azione e gli stone spostati devono essere riposizionati dalla squadra in attesa.

## **Art. 13 FREE GUARD ZONE**

- 13.1** L'area inclusa tra la tee line e la hog line esclusa la casa è denominata fgz. Gli stone che sono in gioco sulla hog line o prima della hog line poiché hanno colpito uno stone in fgz sono anch'essi in fgz.
- 13.2** Se, prima di lanciare il quinto stone della mano uno stone lanciato elimina dal campo, direttamente o indirettamente, uno stone avversario nella fgz, lo stone lanciato viene rimosso e gli stone spostati vengono riposizionati dalla squadra avversaria.

## **Art. 14 L'AZIONE DELLA SCOPA (sweeping)**

- 14.1** Il movimento di sweeping deve avere una direzione perpendicolare alla linea dello stone, non deve lasciare sporcizia di fronte allo stone in movimento e deve terminare a lato dello stone.



- 14.2 Uno stone fermo deve essere messo in movimento prima di iniziare l'azione di scopa
- 14.3 Tra le tee line uno stone in movimento può essere scopato da uno o più giocatori della squadra che ha effettuato il lancio
- 14.4 Tra le tee line nessun giocatore può scopare uno stone avversario
- 14.5 Dietro la tee line del lato di gioco, possono scopare contemporaneamente solo un giocatore per squadra. Questo può essere un giocatore qualsiasi della squadra in azione, ma solo lo skip o viceskip della squadra in attesa.
- 14.6 Dietro la tee line le squadre hanno priorità sui propri stone , ma non devono infastidire o impedire l'azione dell'avversario.
- 14.7 Per l'infrazione alle regole dello sweeping, la squadra avversaria può mantenere la giocata o riposizionare gli stone dove avrebbero dovuto fermarsi.

## **Art. 15 STONE IN MOVIMENTO TOCCATI**

- 15.1.1 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 o dal giudice di linea che ha rilevato il fallo. 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. Lanciare lo stone in modo corretto significa anche permettere al giudice di linea di verificare il momento del distacco della mano.
- 15.1.2 Nel caso di violazione della hog line, vanno applicate le seguenti procedure:  
Primo ed unico avviso sarà dato dal Capo Giudice durante il team meeting.  
Successivamente ogni infrazione che può verificarsi durante la partita farà sì che lo stone debba essere eliminato dal gioco secondo le disposizioni del giudice.
- 15.1.3 Tra le hog line.  
Se uno stone in movimento viene toccato da un giocatore della squadra che lo ha lanciato, o dal loro equipaggiamento, esso sarà rimosso immediatamente.  
Se viene toccato uno stone in movimento dalla squadra avversaria o dal suo equipaggiamento, oppure da un fattore esterno:  
se lo stone è quello appena rilasciato deve essere rilanciato  
se lo stone non è quello appena rilasciato deve essere riposizionato dallo skip a cui appartiene.
- 15.1.4 All'interno della hog line  
Se viene toccato uno stone in movimento dalla squadra a cui appartiene o dal suo equipaggiamento lo skip avversario può:  
rimuovere lo stone toccato e riposizionare tutti gli stone colpiti;  
lasciare tutti gli stone dove si sono fermati;  
posizionare tutti gli stone dove ritiene che si fossero fermati se lo stone non fosse stato toccato.  
Se viene toccato uno stone in movimento dalla squadra avversaria o dal suo equipaggiamento, a stone fermi, lo skip della squadra a cui appartiene lo stone può posizionare gli stone dove ritiene che si siano fermati se lo stone non fosse stato toccato.  
Inoltre può mettere in nuova posizione qualsiasi stone che sarebbe stata spiazzata dallo stone in movimento se non fosse stato toccato.

## **Art. 16 STONE FERMI SPOSTATI**

- 16.1 Se uno stone fermo, che avrebbe potuto deviare uno stone in movimento, viene 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 di arrivo:
- 16.2 se lo stone in movimento viene rimosso dal gioco, allora tutti gli stones eventualmente spiazzati dovranno essere ricollocati nella posizione originaria dallo skip avversario;
- 16.3 se lo stone in movimento è lasciato nella posizione di arrivo, anche gli stones eventualmente spiazzati dovranno rimanere dove si sono fermati.



- 16.4 Se un fattore esterno sposta uno stone che avrebbe alterato la linea di uno stone in movimento, di comune accordo gli skip riposizionano gli stone nelle zone di probabile arrivo. Se non c'è accordo il lancio viene ripetuto.
- 16.5 Gli stones lanciati dal primo giocatore (lead) in free-guard zone non possono essere spiazzati dal lead avversario. In caso lo stone in difetto viene rimosso e lo stone spiazzato ricollocato nella posizione originaria a discrezione dello skip avversario.
- 16.6 Se uno stone fermo, che non avrebbe subito spostamenti dallo stone in movimento viene spostato da un giocatore, deve essere riposizionato dallo skip della squadra che non ha compiuto l'infrazione. Se è spostato da un fattore esterno gli skip devono raggiungere un accordo sul posizionamento

## **Art. 17 PUNTEGGIO**

- 17.1 L'esito della partita è deciso dal punteggio maggiore al completamento delle mani programmate, o quando una squadra concede la vittoria all'avversario, o quando una squadra ha matematicamente perso. Se al termine delle mani programmate il punteggio è in parità, la partita deve continuare con gli extra end per determinare il vincitore.
- 17.2 Ad una squadra è assegnato un punto per ciascuno stone, nella casa, più vicino al centro (button) rispetto al più vicino stone avversario. La somma dei punti ottenuti nelle otto mani darà il punteggio della partita.
- 17.3 Ogni stone che tocchi il cerchio esterno (183 cm.) è in casa (house) ed assegnabile come punto.
- 17.4 Le misure devono essere prese dal centro dei cerchi alla parte più vicina dello stone.
- 17.5 Una mano sarà dichiarata conclusa nel momento in cui gli skips i vice, sono d'accordo circa il punteggio. Se uno stone che avrebbe potuto variare il punteggio viene rimosso prima della conferma del punteggio, la squadra che ha compiuto l'infrazione riceve il punto.
- 17.6 Se due o più stone sono parimenti vicini al centro da rendere impossibile l'impiego del compasso misuratore, si decide a vista. Se non si giunge ad una decisione la mano sarà considerata nulla ovvero l'ulteriore punto non sarà assegnato.

## **Art. 18 EQUIPAGGIAMENTO**

- 18.1.1.1 E' vietato l'utilizzo di attrezzature difettose o che rovinano la superficie di gioco.
- 18.2 Durante la partita, le squadre non possono utilizzare sistemi elettronici di comunicazione.
- 18.3 Per il rilevamento della hog line violation con sistemi elettronici, non si possono usare guanti sulla mano di rilascio dello stone durante la scivolata.
- 18.4 Il giocatore può cambiare tipologia di scopa durante la partita, senza causare ritardi. Solo chi utilizza la scopa di saggina non può variare l'attrezzo durante tutta la partita.

## **Art. 19 ARBITRAGGIO**

- 19.1.1 Il responsabile del gruppo ufficiali di gara di Curling deve nominare un capo arbitro e uno o più arbitri assistenti per ogni competizione di campionato.
- 19.1.2 Il capo arbitro (Chief Umpire) ha la generale sovrintendenza e gestione della competizione, è responsabile delle classifiche e risultati di gara e della disciplina che i giocatori sono tenuti ad osservare in campo. Deve risolvere ogni questione che può insorgere tra le due squadre, anche se il problema non è trattato dal Regolamento.

- 19.1.3 Un arbitro può intervenire in ogni momento della partita per dare delle direttive riguardo al posizionamento degli stone, la condotta del gioco e il rispetto del Regolamento.
- 19.1.4 Un arbitro può ritardare una partita per qualsiasi motivo e determinare la durata del ritardo. Nessuna partita può avere inizio senza la sua presenza.
- 19.1.5 Il Capo Arbitro può espellere dal gioco un atleta o allenatore, se considera inaccettabile la condotta o il linguaggio. Il giocatore espulso deve abbandonare l'area di gioco e non può prendere parte a quella partita.
- 19.1.5.1.1 Se per qualsiasi motivo una partita viene sospesa, la partita deve riprendere dal stesso punto in cui è stata interrotta

## **Art. 20 SERVIZIO SANITARIO**

Il servizio sanitario è subordinato all'applicazione delle norme enunciate nel "Regolamento Sanitario" Ed. 1995 della FISG e successive varianti.

Tutti gli atleti praticanti attività sportiva agonistica devono sottoporsi agli accertamenti per il rilascio dell'idoneità, secondo quanto stabilito dal D.M. 18.2.1982 e successive modificazioni ed integrazioni.

## **Art. 21 SOSTANZE PROIBITE E DOPING**

- 21.1 Le procedure in casi di doping sono pubblicate sul "Regolamento antidoping" della FISG che proibisce l'assunzione di sostanze che possono influenzare le condizioni fisiche o mentali dell'individuo e la resa dei giocatori. Per sostanze proibite si intendono quelle sostanze elencate di volta in volta nelle liste stilate dal C.O.N.I. .
- 21.2 Un giocatore può essere sottoposto prima, dopo e durante una gara alle analisi antidoping.
- 21.3 Un giocatore che risulti positivo al test sarà espulso dalla gara successiva, e deferito alle competenti autorità federali
- 21.4 Al giocatore che si rifiuti di sottoporsi al test antidoping sarà vietata la partecipazione alla gara successiva e deferito alle competenti autorità federali.
- 21.5 E' richiesta l'autorizzazione dei genitori per eseguire le analisi su di un minore. Ogni atleta che non fornirà conferma scritta di tale consenso quando richiesto, verrà giudicato come obietto e sarà soggetto ai provvedimenti di cui al precedente paragrafo 4.

## **CAPO III - REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI**

### **Art. 22 PREMESSA**

- 22.1 Il Consiglio Federale stabilisce l'ordinamento dei singoli Campionati, ne determina inoltre con le "Disposizioni Organizzative Annuali" (in seguito DOA) i calendari e date, località di svolgimento, i partecipanti e la formula di svolgimento. Devono essere divulgate entro il 30 settembre di ogni anno.
- 22.2 Ai Campionati e tornei ufficialmente organizzati dalla F.I.S.G. possono partecipare solamente Associazioni / Società (in seguito CLUB) affiliate ed atleti tesserati.
- 23.3 Ogni campionato di categoria può svolgersi solo se vi partecipano almeno 4 squadre.

### **Art. 23 PARTECIPAZIONE**

- 23.1 Gli atleti di ambo i sessi che intendono partecipare dovranno appartenere a club affiliati alla FISG e risultare in regola con il tesseramento per l'anno di svolgimento della competizione, pena la non ammissibilità o l'esclusione dalla stessa.
- 23.2 I club iscritti, entro i termini stabiliti dalle DOA devono presentare le tessere dei propri atleti accompagnate da un documento d'identità all'accreditamento 30 minuti prima della competizione.
- 23.3 Ogni Club ha il diritto di presentare una squadra e ne designa la formazione.
- 23.4 Il numero delle squadre partecipanti è aperto per tutti i Campionati escluso per la Serie A il cui numero viene determinato dalle DOA.
- 23.5 Al Campionato Nazionale serie A può partecipare una sola squadra per club (in vigore dal 2008)
- 23-6 Tutti i Club aventi diritto a partecipare al Campionato di Serie A hanno l'obbligo di prendere parte con rappresentative proprie o patrocinate ad almeno un Campionato giovanile. La mancata partecipazione o conclusione regolare del campionato di riferimento comporterà un'ammenda pecuniaria.(in vigore dal 2008)
- 23-7 Ad ogni Campionato di categoria possono partecipare squadre composte da atleti di quella categoria o della categoria immediatamente inferiore. Agli Assoluti sono ammessi anche atleti della categoria master. Sono ammesse formazioni miste nei campionati ragazzi ed esordienti
- 23-8 Ai Campionati Master possono partecipare esclusivamente giocatori che abbiano compiuto 50 anni al 30 giugno dell'anno precedente all'anno della competizione..
- 23-9 La quota di iscrizione al Campionato è fissato Disposizioni Organizzative Annuali sul tesseramento della FISG.
- 23-10 ogni atleta che abbia partecipato ai campionati nazionali di categoria mixed o mixed double può essere  
selezionato per una sola rappresentativa nazionale.nell'arco dell'anno sportivo.( in vigore dal 2008)

## **Art. 24 SVOLGIMENTO**

Le DOA stabiliscono le modalità di svolgimento.

- 24.1.1 Tutti i Campionati si svolgono a round robin con partite di andata e ritorno e play off tra le quattro finaliste secondo il sistema 1° < 2°, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente tra 3° e 4° per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finalina per il 3° posto.
- 24.1.2 Nelle finali e nei play off prima dell'inizio delle partite ogni squadra effettua un periodo di allenamento di 10'. Durante la fase di round robin l'allenamento viene fatto solo per la prima partita della giornata di campionato.
- 24.1.3 Per le competizioni a 8 e 10 mani durante il round robin e tie break devono essere completate almeno 6 mani. Per la finale del Campionato di Serie A almeno 8 mani.
- 24.1.4 In presenza di cronometri le partite saranno cronometrate secondo i tempi stabiliti dall'art. 6 del "Regolamento delle Competizioni" della WCF In assenza di cronometri i tempi delle partite saranno regolamentati dalle DOA.
- 24.1.5 Durante le partite di finale ogni squadra può usufruire di due time out da 60" mentre per tutte le partite si avrà una pausa di 5' a metà partita.
- 24.1.6 La classifica al termine del round robin segue in ordine i criteri: secondo il record di partite vinte/perse  
in caso di parità tra due squadre si classifica prima chi ha vinto lo scontro diretto

nel caso di più squadre a pari punti, vale lo scontro diretto e per le rimanenti per le quali non si può decidere la posizione si considera il record di partite tra loro.

Nel caso di impossibile determinazione si procede al match stone.

- 24.6 Una squadra a pari merito per un posto nei play off non può essere eliminata senza perdere una partita di spareggio.
- 24.1.7 Nel round robin programmato la squadra scritta per prima, parte per prima con gli stone scuri. Se la partita non è predeterminata si esegue il DSD o il lancio della moneta.
- 24.1.8 Nelle partite successive al round robin la squadra con miglior record vinte/perse ha la scelta di lanciare il primo o il secondo stone della prima mano. Chi lancia per primo sceglie il colore degli stone per la partita.

## **25.0 TRAIL NAZIONALE MIXED DOUBLES**

Questa specialità si differenzia dal regolamento tradizionale. Una squadra per la specialità “Mixed Doubles” è composta da due giocatori (un uomo ed una donna).

- 25.1 Il sistema del punteggio è uguale al curling tradizionale.
- 25.2 In ogni partita si giocano otto mani. Se al termine delle mani programmate il punteggio è in parità, il gioco continua con gli extra ends necessari per determinare la squadra vincente.
- 25.2 Per una partita di otto mani ogni squadra ha a disposizione 48 minuti di gioco effettivo. In caso di extra ends, i cronometri si resettano ed ogni squadra ha a disposizione 6 minuti di gioco effettivo per ogni extra end.
- 25.4 Ogni squadra lancia cinque stone ciascuna mano. Il giocatore/la giocatrice che lancia il primo stone della mano deve lanciare anche l'ultimo stone di quella mano. L'altro membro della squadra lancia il secondo, il terzo ed il quarto stone di quella mano. Il giocatore che lancia il primo stone può variare ogni mano.
- 25.5.1 Nessuno stone, inclusi quelli in casa, può essere rimosso dal gioco prima del quarto stone della mano. In caso di violazione, lo stone appena giocato viene rimosso dal gioco ed ogni stone spostato deve essere ripristinato nella posizione originale dalla squadra avversaria.
- 25.5.2 Prima dell'inizio di ogni mano, una squadra indica al capo arbitro la collocazione del proprio stone stazionario (1), e quella dello stone stazionario avversario (1), secondo le posizioni (a) o (b):
  - a. Uno stone sulla center-line, a metà tra la hog line e l'inizio della casa; oppure
  - b. Uno stone sulla metà posteriore del button, sulla center-line, tangente alla tee-line.
  - c. La squadra che ha la decisione del posizionamento degli stone stazionari, è: Se non predeterminato, le squadre devono effettuare il lancio della moneta per decidere quale squadra ha la decisione nella prima mano.
  - d. Dalla seconda mano, la squadra che perde la mano ha la decisione del posizionamento.
  - e. In caso di mano nulla, la squadra che non ha lanciato l'ultimo stone in quella mano ha il diritto di decisione per la mano successiva.
  - f. La squadra, che possiede lo stone stazionario davanti alla casa, lancia il primo stone di quella mano; e la squadra, che possiede lo stone stazionario in casa, lancia il secondo stone di quella mano.
  - g. Prima dell'inizio di ogni partita in una competizione della WCF, ogni squadra ha a disposizione 5 minuti di prova sassi sul campo dove si svolgerà la partita. La squadra che ha l'ultimo stone della prima mano fa la prova sassi per prima.

## **Art. 26 SOSTITUZIONI**

Valgono le regole dell'art. 10 e 11.

## **Art. 27           PENALITA'**

- 27.1 Per violazione delle norme di gioco alla squadra o atleta in difetto saranno comminati richiami o ammonizioni scritte e penalità di stones e mani.
- 26.2 Per violazione delle regole di partecipazione o di formazione alla squadra verrà data partita persa. Partita persa è intesa con 0 punti 2/5 mani, 1 nulla, 2/5 stones. Per contro partita vinta all'avversaria, se presente e non in difetto anch' egli.
- se il ritardo è compreso tra 1
- e 15 minuti, viene assegnato un punto alla squadra che non ha commesso l'infrazione e avrà l'ultimo stone nella prima mano di gioco effettivo; una mano viene considerata completata.
- 26.3 se il ritardo è compreso tra 15 e 30 minuti, viene assegnato un altro punto alla squadra che non ha commesso l'infrazione e avrà l'ultimo stone nella prima mano di gioco effettivo; due mani vengono considerate completate.
- 26.4.1 se la partita non inizia passati 30 minuti, squadra che non ha commesso l'infrazione è dichiarata vincitrice. 2Per una partita vinta a tavolino si segna 1 punto alla prima mano, 1 punto alla seconda mano e la terza mano viene segnata con le X. Il punteggio finale è di
- 24.5 Nel caso di ritiro di una squadra durante una partita della fase di qualificazione, ai fini della classifica finale della competizione stessa, tutti i risultati ottenuti nelle partite effettuate saranno invalidati e parificati per tutte le squadre.
- 26.5.1 I Club e/o gli atleti che durante il Campionato (qualificazione e finali) assommano tre richiami scritti saranno deferiti alla Commissione di disciplina.
- 26.5.2 Eventuali reclami devono essere presentati al giudice capo o alla CT nel tempo massimo di un'ora dal termine della partita con il versamento cauzionale di 200 euro. Solo se il reclamo sarà accolto dal giudice sportivo la cauzione verrà restituita. Scaduta l'ora, con esposizione delle classifiche, la partita sarà ritenuta omologata.
- 26.5.3 Dopo la seconda ammonizione verbale ( cartellino giallo) a suo insindacabile giudizio il chief umpire può espellere (cartellino rosso ) un giocatore per comportamento antisportivo e scorretto

## **CAPO IV - COMPETIZIONI INTERNAZIONALI**

### **Art. 27           GIOCHI OLIMPICI INVERNALI**

Partecipazione maschile e femminile

- 27.1.1 Ai Giochi Olimpici Invernali sono ammesse di diritto le nove Nazioni meglio classificate nella sommatoria delle speciali classifiche a punti che vengono stilate al termine delle tre edizioni dei Campionati del Mondo che precedono le Olimpiadi stesse, oltre alla squadra del Paese ospitante.
- 27.1.2 I componenti delle rappresentative nazionali , che la FISG indicherà al CONI saranno indicate dal tecnico federale e supportate dalla CTNC..

### **Art. 28           CAMPIONATI DEL MONDO**

- 28.1.1 I Campionati del Mondo di Curling sono organizzati sotto l'egida della W.C.F.
- 28.1.2 Le squadre vengono formate dai tecnici responsabili
- 28.3 E' compito della C.T.N.C., sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi degli atleti che dovranno formare le Rappresentative Nazionali.

- 28.4 I componenti delle rappresentative per la partecipazione ai Campionati del Mondo, salvo situazioni ritenute eccezionali dalla C.T.N.C. e dal direttore sportivo potranno essere gli stessi che hanno contribuito ad acquisire il diritto di partecipazione.

## **Art. 29 CAMPIONATI DEL MONDO JUNIORES**

Partecipazione maschile e femminile

- 29.1 Campionati del Mondo Juniores di Curling sono organizzati dalla W.C.F.
- 29.2 Le squadre nazionali vengono formate dai tecnici preposti
- 29.3 E' compito della C.T.N.C., sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi che dovranno formare le rappresentative nazionali, anche per il Challenge Junior.
- 29.4.1 I componenti delle rappresentative per la partecipazione ai Mondiali ed al Challenge dovranno appartenere alla categoria "Junior e Ragazzi".
- 29.4.2 I componenti delle rappresentative per la partecipazione ai Campionati del Mondo, salvo situazioni ritenute eccezionali dalla C.T.N.C. e dal direttore sportivo (es. passaggio di categoria di un atleta) potranno essere gli stessi che hanno contribuito ad acquisire il diritto di partecipazione.
- 29.4.3 Per quanto non considerato vige il Regolamento E.C.F. e W.C.F..

## **Art. 30 CAMPIONATO EUROPEO E MIXED**

- 30/1 I Campionati Europei di Curling sono organizzati sotto l'egida della European Curling Federation (E.C.F.).
- 30.2 Possono partecipare rappresentative tecnicamente selezionate dai tecnici preposti
- 30.3 E' compito della CTNC, sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi che dovranno formare le rappresentative nazionali.

## **Art. 31 CAMPIONATO MONDIALE MIXED DOUBLES**

- 32.1 Una squadra per la specialità "Mixed Doubles" è composta da due giocatori (un uomo ed una donna).
- 32.2 Il sistema del punteggio è uguale al curling tradizionale.
- 32.3 In ogni partita si giocano otto mani. Se al termine delle mani programmate il punteggio è in parità, il gioco continua con gli extra ends necessari per determinare la squadra vincente.
- 32.4 Per una partita di otto mani ogni squadra ha a disposizione 48 minuti di gioco effettivo. In caso di extra ends, i cronometri si resettano ed ogni squadra ha a disposizione 6 minuti di gioco effettivo per ogni extra end.
- 32.5 Ogni squadra lancia cinque stone ciascuna mano. Il giocatore/la giocatrice che lancia il primo stone della mano deve lanciare anche l'ultimo stone di quella mano. L'altro membro della squadra lancia il secondo, il terzo ed il quarto stone di quella mano. Il giocatore che lancia il primo stone può variare ogni mano.
- 32.6 Nessuno stone, inclusi quelli in casa, può essere rimosso dal gioco prima del quarto stone della mano. In caso di violazione, lo stone appena giocato viene rimosso dal gioco ed ogni stone spostato deve essere ripristinato nella posizione originale dalla squadra avversaria.
- 32.7 Prima dell'inizio di ogni mano, una squadra indica al capo arbitro la collocazione del proprio stone stazionario (1), e quella dello stone stazionario avversario (1), secondo le posizioni (a) o (b):
- 32.8 Uno stone sulla center-line, a metà tra la hog line e l'inizio della casa; oppure
- 32.9 Uno stone sulla metà posteriore del button, sulla center-line, tangente alla tee-line.
- 32.10 a squadra che ha la decisione del posizionamento degli stone stazionari, è:  
Se non predeterminato, le squadre devono effettuare il lancio della moneta per decidere quale squadra ha la decisione nella prima mano.

- 32.11 alla seconda mano, la squadra che perde la mano ha la decisione del posizionamento.
- 32.12 n caso di mano nulla, la squadra che non ha lanciato l'ultimo stone in quella mano ha il diritto di decisione per la mano successiva.
- 32.13 a squadra, che possiede lo stone stazionario davanti alla casa, lancia il primo stone di quella mano; e la squadra, che possiede lo stone stazionario in casa, lancia il secondo stone di quella mano.
- 32.14 rima dell'inizio di ogni partita in una competizione della WCF, ogni squadra ha a disposizione 5 minuti di prova sassi sul campo dove si svolgerà la partita. La squadra che ha l'ultimo stone della prima mano fa la prova sassi per prima.

## **Art. 32 CAMPIONATI DEL MONDO SENIOR OVER 50**

In base ai risultati emersi nel corso del Campionato Master over 50 verrà formata la rappresentativa che parteciperà ai Campionati del Mondo. Tutte le spese saranno a carico della squadra stessa

### **CAPO V - DISPOSIZIONI**

#### **Art. 33 DISPOSIZIONI AGGIUNTE**

Per quanto non riportato nel presente Regolamento, fanno testo le disposizioni prescritte nell' OFFICIAL HANDBOOK Edizione Luglio 2007 della W.C.F.

Il presente Regolamento e le relative variazioni entreranno in vigore il giorno successivo alla sua approvazione da parte del Consiglio Federale.

AGGIORNATO IL 1° luglio 2007



