



# Regolamento tecnico sportivo del wheelchair curling Stagione 2020-2021

# PREMESSA

Approvato con delibera n. 90 del 17/06/2020 dal Consiglio della Federazione Italiana Sport del Ghiaccio.

Aggiornato con delibera del Presidente n. 142 del 31/03/2021 – Capo IV Norme organizzative delle Competizioni - Formula Di Gioco - Fase Finale

Sono da considerarsi abrogate tutte le regole inserite nelle precedenti edizioni.

Per eventuali argomenti non espressamente normati in questo regolamento tecnico, fare riferimento al Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF ultima edizione che costituisce, pertanto, parte integrante del presente documento ed è da considerare come allegato tecnico dello stesso.

## INDICE

---

CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI COMUNI.....	2
Articolo 1. Attori partecipanti .....	2
Articolo 2. Attività agonistica.....	2
CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING .....	3
Articolo 7. Applicazione .....	3
Articolo 8. Regole di gioco .....	3
Articolo 9. Arbitraggio.....	4
Articolo 10. Norme ed adempimenti per la tutela salute.....	4
CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI.....	5
Articolo 11. Premessa .....	5
Articolo 12. Partecipazione .....	5
Articolo 13. Svolgimento .....	5
CAPO IV NORME ORGANIZZATIVE PER I CAMPIONATI NAZIONALI .....	6
Campionato italiano wheelchair a squadre – norme organizzative.....	6
Campionato italiano wheelchair Double Mix – norme organizzative .....	6
Campionato italiano wheelchair Double Mix – regolamento di gioco.....	11

# CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI COMUNI

---

## Articolo 1. Attori partecipanti

### 1.1. CATEGORIA ATLETI

1.1.1. Possono partecipare in un'unica categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto l'8° anno d'età e che mantengano sostanziale dimostrabilità di menomazioni nella funzioni di andatura degli arti inferiori e che utilizzano una sedia a rotelle per la mobilità quotidiana. La classificazione internazionale non è richiesta.

### 1.2. CATEGORIA TECNICI

#### 1.2.1. Allenatori:

Sono disciplinati dal Comitato Nazionale Allenatori (CNA) che ne regola la formazione, l'addestramento e la successiva attività in armonia con il "Regolamento per la formazione degli istruttori di curling". Sono inseriti nell'elenco dei Tecnici CNA.

### 1.3. GIUDICI DI GARA

#### 1.3.1 Giudici:

Fanno parte del Gruppo Ufficiali di Gara (GUG) della FISG ed hanno la sovrintendenza della competizione a loro assegnata. Sono inseriti negli elenchi GUG. Le loro mansioni sono specificate nel "Regolamento GUG Settore Curling" in armonia con quanto dettato dal "Regolamento Ufficiale della WCF" (Official Handbook) OHWCF.

### 1.4. TECNICI GHIACCIO

#### 1.4.1 Ice-maker:

È il tecnico competente e garante della praticabilità dei campi e degli attrezzi di gioco (stone, pedane, tabelloni, tappeti). Interviene prima della competizione preparando la grafica sulla piattaforma ghiacciata e, successivamente, durante la gara, per mantenere i campi nella situazione idonea del gioco. Deve essere abilitato alla pratica di ice maker dalla WCF o da altro organismo espressamente riconosciuto dalla FISG.

## Articolo 2. Attività agonistica

Per attività agonistica s'intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui e per atti conseguenti le disposizioni dell'Art. 6 dello Statuto Federale. In campo nazionale i club possono partecipare alle seguenti manifestazioni:

- a. Campionato Italiano wheelchair curling a squadre
- b. Campionato Italiano wheelchair double mix
- c. Tornei Regionali, Nazionali di Promozione e sperimentali

6.3 Le società, con l'autorizzazione della FISG possono organizzare tornei regionali, nazionali ed internazionali.

6.4 Le rappresentative nazionali e le società in armonia con le disposizioni dei competenti organi internazionali, possono partecipare alle manifestazioni internazionali organizzate e/o patrocinate dalla WCF.

6.5 Le società che intendano partecipare alle manifestazioni internazionali fuori dai confini nazionali, dovranno essere preventivamente autorizzate da FISG

## CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING

---

### Articolo 7. Applicazione

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

### Articolo 8. Regole di gioco

Per tutto quanto non normato dal presente regolamento riguardo le caratteristiche dei campi di gioco, delle attrezzature e le regole di gioco e di comportamento in campo dei giocatori si fa riferimento al “Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF” in vigore e successive modificazioni salvo quanto eventualmente disposto nelle DOA pubblicate prima dell’inizio di ogni stagione sportiva.

#### 8.1 LSD

L’ LSD sarà tirato, quando necessario, seguendo quanto previsto dall’ art. C8 del Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF salvo quanto qui di seguito specificato:

- A differenza di quanto previsto al punto D dell’ art. C8 sopra citato ogni giocatore della squadra che sia stato inserito nella scheda di accredito durante il round robin dovrà aver effettuato un numero minimo di tiri come da tabella allegata.

<b>N. partite round robin</b>	<b>N. tiri di LSD</b>	<b>N. tiri minimi per ciascun giocatore</b>
	8	1 tiro (indifferente se in in o in out )
5	10	1 tiro (indifferente se in in o in out )
6	12	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
7	14	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
8	16	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
9	18	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
10	20	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
11	22	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
12	24	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
13	26	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
14	28	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
15	30	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
16	32	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
17	34	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
18	36	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
19	38	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
20	40	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario

21	42	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
22 e oltre		6 tiri, 3 in senso orario + 3 in senso antiorario

- I giocatori che dovessero essere indicati sul foglio di accredito per un numero di partite inferiore a quello previsto nella tabella dovranno aver tirato un numero di LSD almeno pari alle loro presenze.
- I tiri di LSD effettuati dal singolo giocatore dovranno essere sempre alternati tra senso orario e senso antiorario.

## Articolo 9. Arbitraggio

9.1 Il responsabile del gruppo ufficiali di gara di Curling deve nominare un capo giudice ed eventualmente uno o più giudici assistenti per ogni competizione di campionato. Nessuna partita può avere inizio senza la presenza di giudici salvo diverse indicazioni delle D.O.A. per i Campionati minori.

9.2 Il capo giudice 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.

9.3 Ai giudici sono conferiti tutti i poteri e le facoltà indicate nel Regolamento WCF.

## Articolo 10. Norme ed adempimenti per la tutela salute

a. Gli atleti devono essere in possesso del certificato medico di idoneità all'attività agonistica rilasciato ai sensi del DM 18 febbraio 1982 e successive modificazioni e/o integrazioni.

b. Gli atleti, tecnici, dirigenti societari ed accompagnatori devono rispettare il Codice Sportivo Antidoping.

c. Gli atleti, tecnici, dirigenti societari ed accompagnatori devono rispettare le disposizioni FISG in materia di prevenzione Covid 19

d. Le società che gestiscono gli impianti, o l'ente organizzatore dell'evento, hanno la responsabilità civile di garantire a proprio carico il rispetto degli adempimenti previsti dalla "Circolare cautele minime primo soccorso FISG" pubblicata in data 02/10/2018 e successive modificazioni e della compilazione del relativo "modulo di conformità".

Il documento potrà essere richiesto dagli arbitri. Gli incontri non potranno aver luogo se non sarà rispettata questa condizione minima.

e. L'arbitro designato, in caso di mancata comunicazione al 118, provvederà a redigere il rapporto arbitrale che verrà inoltrato agli organi competenti.

f. Le società che gestiscono gli impianti, o l'ente organizzatore dell'evento, dovranno verificare la strumentazione a disposizione per la rianimazione cardio-polmonare e defibrillatore semiautomatico esterno e la presenza di personale adeguatamente formato al suo utilizzo (D.M. del 18/03/2011 e D.M. del 24/04/2013) nonché ottemperare alle disposizioni di FISG in materia di prevenzione Covid 19.



f. Il referente sopra citato dovrà essere indicato mediante affissione in bacheca ed aggiornato costantemente.

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

---

### **Articolo 11. Premessa**

11.1 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. Le DOA, in caso di necessità, potranno andare in deroga ai criteri di composizione e modalità di qualsiasi fase di qualsiasi campionato.

11.2 Ai Campionati e tornei ufficialmente organizzati dalla F.I.S.G. possono partecipare solamente Associazioni / Società affiliate ed atleti tesserati.

11.3 Ogni campionato di categoria può svolgersi solo se vi partecipano almeno 4 squadre/4 coppie, salvo eventuali deroghe concesse dal settore.

11.4 Le classifiche dei singoli campionati saranno stilate sulla base delle regole sancite dalla WCF salvo deroghe riportate sulle D.O.A.

### **Articolo 12. Partecipazione**

12.1 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.

12.2 Gli Ufficiali di Gara avranno la responsabilità di controllare il regolare tesseramento al momento della presentazione del modulo di accredito accompagnato da documento d'identità.

12.3 Al Campionato a squadre possono partecipare squadre composte da atleti tesserati con la stessa società. Al Campionato di Double mix è prevista la partecipazione di coppie anche attraverso l'istituto del doppio utilizzo come normato dall'art. 10 delle Disposizioni e Quote Affiliazione e Tesseramento per la stagione 2020/2021

### **Articolo 13. Svolgimento**

#### **13.1 DEFINIZIONI CAMPIONATI NAZIONALI E TERRITORIALI**

13.1.1 Sono definiti a girone unico nazionale i seguenti Campionati:

- CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR A SQUADRE
- CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR DOUBLE MIX

# **CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR A SQUADRE**

## **NORME ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI**

**Stagione 2020/2021**

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)-  
<https://worldcurling.org/competitions/rules/>

### **SQUADRE AMMESSE**

- Possono partecipare al Campionato Italiano wheelchair a squadre, formazioni facenti capo a società regolarmente affiliate a FISG per la stagione 2020/2021
- Ogni società può iscrivere fino ad un massimo di 3 squadre
- Il campionato avrà luogo con un minimo di 4 squadre iscritte
- Ogni squadra dovrà essere formata da atleti ed atlete tesserati con la stessa società
- Per la stagione 2020/2021 non è previsto l'obbligo dell'atleta di sesso opposto in squadra

---

## **FORMULA DI GIOCO**

A seconda del numero di squadre iscritte verranno adottati i seguenti format per il campionato:

### **con 4 squadre iscritte:**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 12 partite)  
Previsto 1 concentramento ed una fase finale

### **Con 5 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 20 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 6 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 30 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 7 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 42 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 8 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 56 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 9 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 36 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 10 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 45 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 11 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 55 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 12 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 66 partite)  
Previsti 4 concentramenti ed una fase finale

---

## **DURATA DELLE COMPETIZIONI**

Le competizioni si svolgeranno in una, due o tre giornate di gara da individuare nelle giornate di venerdì, sabato e domenica

---

## **ISCRIZIONI**

Entro il 30 luglio 2020

---





## FORMULA DI GIOCO

### ROUND ROBIN

Girone all'italiana con partite di andata e ritorno o sola andata (a seconda del n. di squadre iscritte)

### FASE FINALE

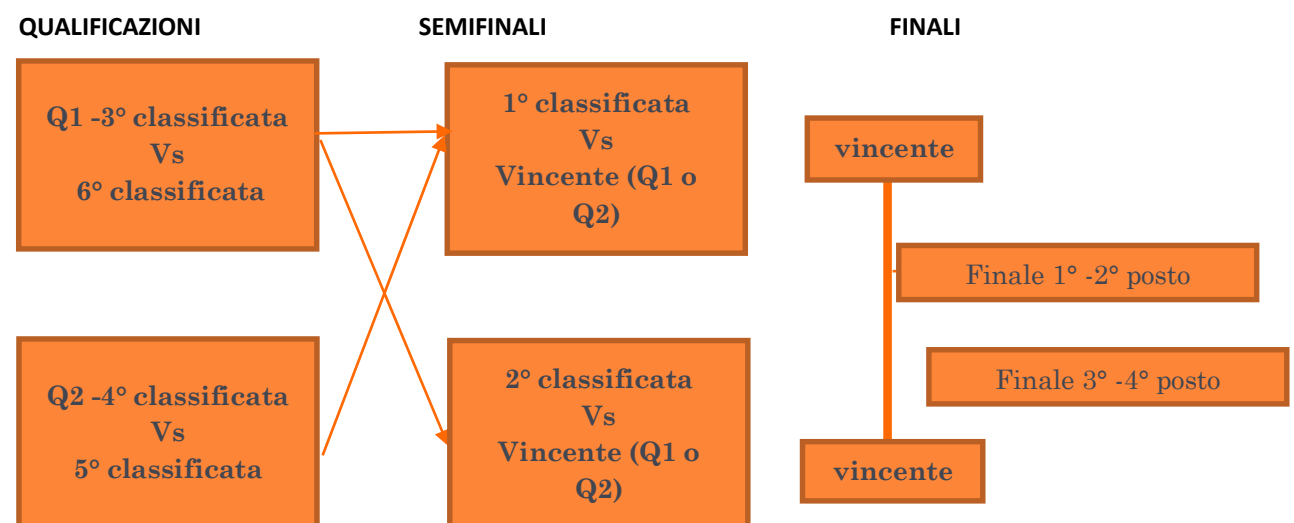
#### Fino a 5 squadre iscritte al Campionato

- Vi accedono le prime 4 squadre come da classifica di fase di qualificazione.
- sistema page 1° vs 2° e 3 vs 4, vincente 1-2 direttamente in finale oro mentre la perdente incontra la vincente 3-4, la vincente va in finale oro la perdente finale bronzo.

#### Con più di 5 squadre iscritte al Campionato

Finale con le prime 6 squadre classificate – sistema Play Off

- Vi accedono le prime 6 squadre come da classifica di fase di qualificazione.
- Le prime due squadre accedono direttamente alle semifinali.
- Qualificazione :Page 6 contro Page 3 e Page 5 contro Page 4
- Semifinali: Vincenti Page qualificazioni contro Page 1 e Page 2: la vincente meglio classificata nel round robin giocherà contro la seconda classificata, mentre la vincente peggio classificata nel round robin giocherà contro la 1° classificata
- Finali 1 e 2 posto: vincenti delle semifinali ; Finali 3 e 4 posto: perdenti delle semifinali



## **MODALITA' DISPUTA PARTITE**

### **Per il round robin e finali:**

Numero mani: 8

In caso di parità alla fine della ottava mano per determinare il vincitore si giocherà un extra end definitivo.

Tempo di gioco: 2h20

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di 10 minuti a metà gara.

E' prevista la possibilità di richiesta di 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi ( comprensivo di "travel time" . In caso di extra end ad ogni squadra è concesso un ulteriore time out.

Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall' Ufficiale di gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.

30' prima della partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal team meeting, il lancio dei LSD.

---

## **COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 7 giocatori (4 giocatori e 3 riserve) senza limitazione di sesso

Le squadre durante tutte le partite del campionato dovranno schierare sempre almeno due giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

Si intende per "turno" ogni weekend di gara. Le singole partite infrasettimanali sono considerate come turno a sé stante.

Le squadre che fossero impossibilitate a schierare 4 giocatori durante un turno di campionato potranno disputare comunque gli incontri, ma qualora durante la fase di qualificazione superassero il 50% delle partite disputate con formazione ridotta (3 giocatori) verranno estromesse dal campionato, perderanno ogni partita disputata e da disputare e saranno deferite agli organi di giustizia.

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora un team si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0. Fino a quando il team non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

Solo il Tecnico o l'Alternate indicati sulla scheda di accredito possono accedere al campo per conferire con la squadra durante il time out.

## **PUNTEGGIO**

Verrà assegnato n. 1 punto per la vittoria netta e 0 punti alla coppia perdente. In caso di parità al termine dell'ultimo end si effettuerà l'extra end. In caso di assenza da parte della coppia, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla coppia presente con 1 punto.

---

## **PREMIAZIONI**

Verranno premiate le prime 4 squadre classificate

---

## **TASSA DI ISCRIZIONE**

Per la stagione 2020/2021 non è prevista tassa d'iscrizione

---

## **REGOLAMENTO DI GIOCO**

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)-  
<https://worldcurling.org/competitions/rules/>

# CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR DOUBLE MIX

## NORME ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI

Stagione 2020/2021

---

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)- <https://worldcurling.org/competitions/rules/>

### **NORME ORGANIZZATIVE DEL CAMPIONATO ITALIANO 2020/2021**

Non essendo ancora normata ed ufficializzata da WCF, vengono riprese le regole di gioco del MIXED DOUBLES CURLING e, considerata la sua veste sperimentale, vengono introdotte alcune modifiche che agevolano la promozione e la diffusione di questa disciplina in Italia. Per il futuro, appena sarà ufficializzato il regolamento WCF, tali modifiche saranno gradualmente eliminate facendo coincidere il nostro regolamento a quello internazionale.

---

#### **COPPIE AMMESSE**

- Possono partecipare al Campionato Italiano di DOUBLE MIX WHEELCHAIR unicamente coppie formate da 1 giocatore maschio ed 1 giocatore femmina.
- Non è ammesso l'alternate
- Le coppie potranno essere formate da atlete/i di società differenti.

- La composizione delle coppie non potrà subire modifiche nel corso del campionato.
- Il campionato avrà luogo con un minimo di 4 coppie iscritte
- Per la stagione 2020/2021 al termine delle prime 2 tappe di campionato verrà selezionata la coppia che parteciperà ai Campionati Mondiali di Double Mix tra le prime 3 coppie meglio piazzate in classifica.

---

#### **FORMULA DI GIOCO**

A seconda del numero di coppie iscritte verranno adottati i seguenti format

##### **ROUND ROBIN**

**con 4 coppie iscritte:**

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 12 partite)**

**Previsto 1 concentramento ed una fase finale**

**Con 5 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 20 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

**Con 6 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 30 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

**Con 7 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 42 partite)**

**Previsti 3 concentramenti ed una fase finale**

**Con 8 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 56 partite)**

**Previsti 3 concentramenti ed una fase finale**

**Con 9 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 36 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

**Con 10 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 45 partite)**

**Previsti 3 concentramenti ed una fase finale**

**Con 11 coppie iscritte**

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 55 partite)**

**Previsti 3 concentramenti ed una fase finale**

**Con 12 coppie iscritte**

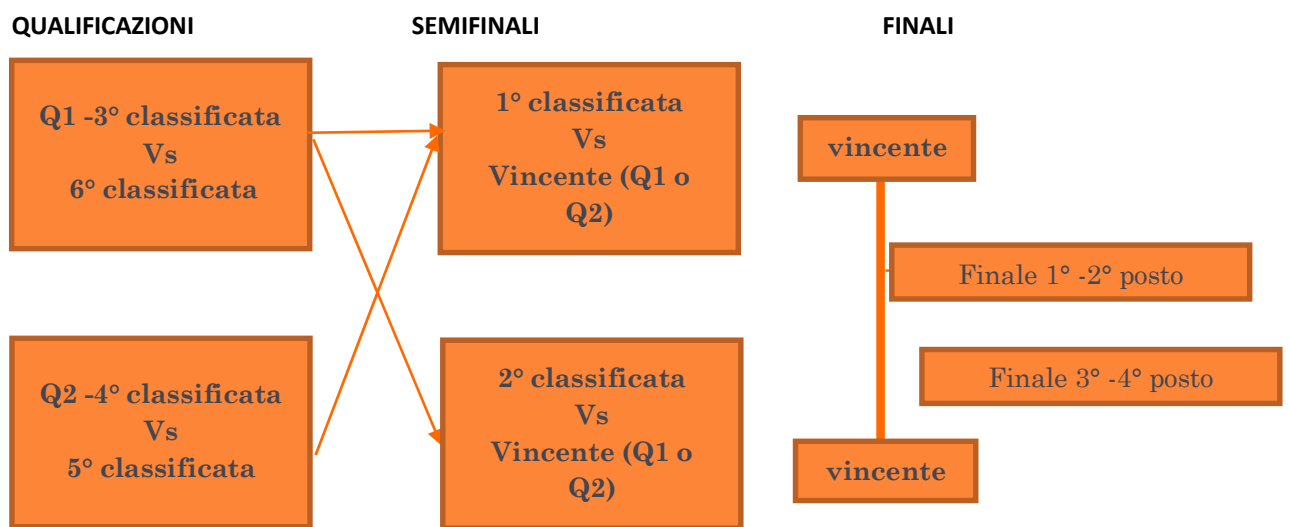
**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 66 partite)**

**Previsti 4 concentramenti ed una fase finale**

---

## FASE FINALE

Finale con le prime 6 coppie classificate - 6 partite - Play Off



---

## DURATA DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni si svolgeranno in una ,due o tre giornate di gara da individuare nelle giornate di venerdì,sabato e domenica

---

## ISCRIZIONI

- Entro il 31 luglio 2020

---

## DURATA DELLE PARTITE

- Prima dell'inizio della partita, ogni coppia effettuerà una prova sassi della durata di 5 minuti, al termine dei quali verranno effettuati i lanci dell'lsd per l'assegnazione dell'hammer da entrambe i giocatori. Prima della fase finale entrambi i giocatori devono aver tirato due lsd in IN e due in OUT pena la misura massima per i tiri mancanti.

- Le partite avranno una durata di 100 minuti: allo scadere del tempo, si potrà portare a termine l'end in corso.
  - prevista la pausa di 5 minuti al termine del 4° end comprensiva nel tempo di gioco.
  - è possibile un solo time out a squadra negli 8 end, in caso di extra end è concesso un ulteriore time out a squadra della durata complessiva di 90 secondi compreso il travel time.
  - il tempo delle eventuali misurazione verrà addizionato al tempo totale della partita.
- 

### **PUNTEGGIO**

Verrà assegnato n. 1 punto per la vittoria netta e 0 punti alla coppia perdente. In caso di parità al termine dell'ultimo end si effettuerà un extra end. In caso di assenza da parte della coppia, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla coppia presente con 1 punto.

---

### **PREMIAZIONI**

Verranno premiate le prime 3 coppie classificate

---

### **TASSA DI ISCRIZIONE**

Per la stagione 2020/2021 non è prevista tassa d'iscrizione

---

## **REGOLAMENTO DI GIOCO**

- (a) Per il regolamento si utilizzano le norme W.C.F. del 2019 con integrazioni
- (b) Una squadra è composta da due giocatori di sesso opposto. Non sono ammesse riserve. Una squadra perde la/le partita/e a tavolino se uno od entrambi i giocatori non sono presenti per l'intera partita. È consentito un allenatore ed un team leader per ogni squadra.
- (c) Il punteggio è lo stesso delle partite di curling standard. Le stone "pre-posizionate", cioè poste sul campo di gioco prima dell'inizio di ciascuna mano, sono conteggiate nel punteggio.
- (d) Ogni partita si gioca su 8 mani con un minimo di 6 mani giocate.
- (e) Ogni squadra deve lanciare 5 stones per ogni mano. Il giocatore di ciascuna squadra che lancia la prima stone della mano deve anche lanciare l'ultima stone della squadra di quella mano. L'altro membro del team lancerà la seconda, la terza e la quarta stone della squadra. Il giocatore che lancia la prima stone può cambiare da una mano all'altra.
- (f) Nessuna stone in gioco, incluse le stone "pre-posizionate" e quelle in casa, può essere rimossa dal gioco prima che venga lanciata la quarta stone della mano (la quarta stone

lanciata è la prima che può rimuovere le altre stone dal gioco). Se c'è una violazione, la stone lanciata viene rimossa dal gioco, e ogni stone spostata viene ricollocata nella posizione originale dalla squadra in attesa.

(g) Prima dell'inizio di ogni mano, ogni squadra deve posizionare la propria stone "pre-posizionata" nel lato di gioco in una delle due posizioni, denominate A o B. L'avversario posizionerà la propria stone "pre-posizionata" nella posizione che rimane libera (A o B). La posizione delle stone "pre-posizionate" è la seguente:

(i) A: posizionare la stone in modo che essa sia attraversata dalla linea centrale e sia immediatamente davanti o immediatamente dietro uno dei 3 punti nel ghiaccio. I punti sono posizionati sulla linea centrale (vedi diagramma):

1) a metà tra la hog line e il bordo esterno della casa

2) a 0,915 m. (3 piedi) dal punto 1) in direzione della house

3) a 0,915 m. (3 piedi) dal punto 1) in direzione della hog line

Sulla base delle condizioni del ghiaccio, quando l'ufficiale di gara non è in grado di decidere, le squadre stabiliranno il punto dove mettere la stone "pre-posizionata" nella posizione A prima della prova sassi e lo stesso punto sarà usato fino alla fine della partita.

(ii) B: posizionare la stone in modo che essa sia attraversata a metà dalla linea centrale e sia nella parte posteriore del cerchio dei 4 piedi. Il bordo posteriore della stone è allineato con il bordo posteriore del cerchio dei 4 piedi (vedere diagramma)

(iii) Power Play: usabile una volta per partita da ciascuna squadra. Quando questa abbia la scelta di piazzamento della stone "pre-posizionata", può usare il Power Play per posizionare le due stone "pre-posizionate". La stone in casa (B), che appartiene al team che lancia l'ultima stone della mano, è piazzata su un lato della casa con il suo bordo posteriore che tocchi la tee line, nel punto dove gli 8 piedi ed i 12 piedi si intersecano. La stone a guardia (A) è posizionata sullo stesso lato del campo, alla stessa distanza scelta per la guardia centrale (vedere diagramma). Il Power Play non può essere usato durante l'extra end.



Figure No. 1 - Centre Guard

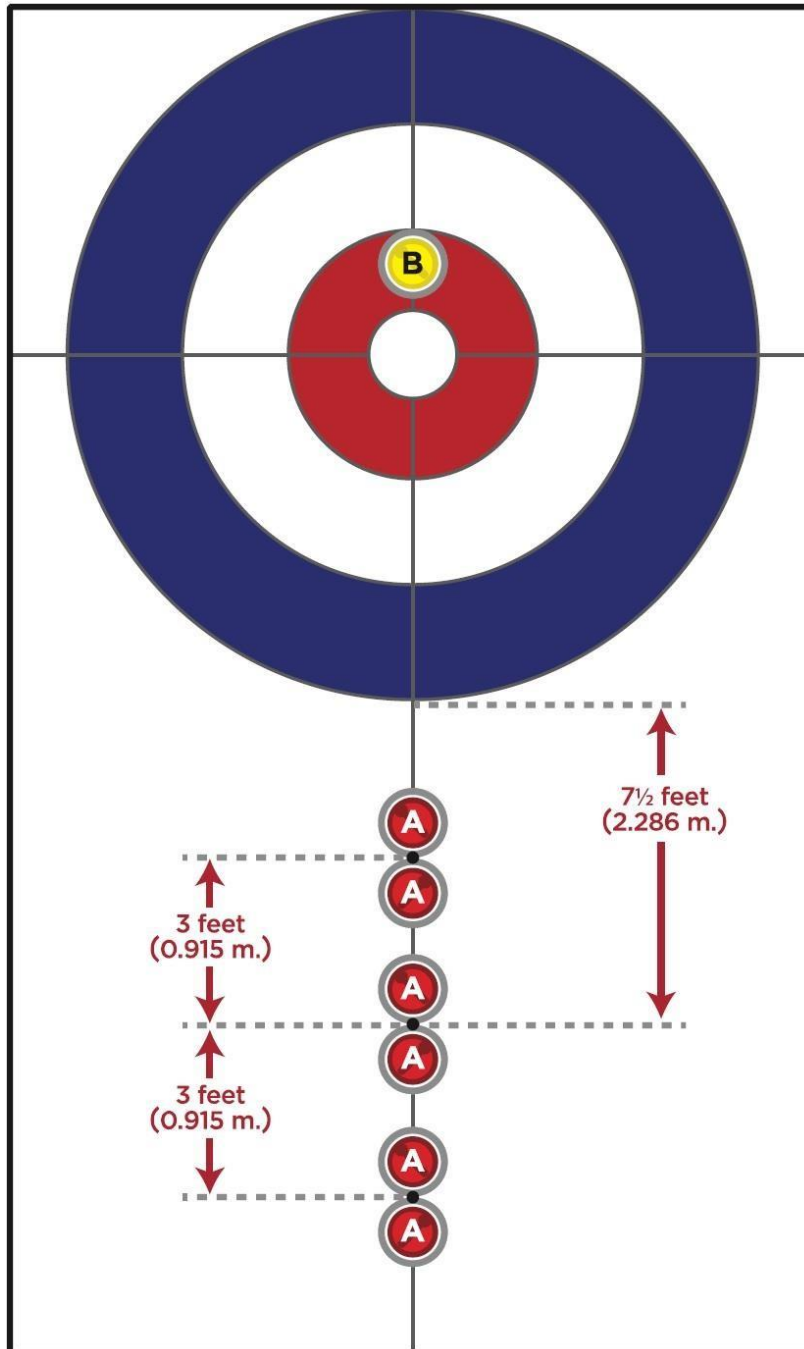
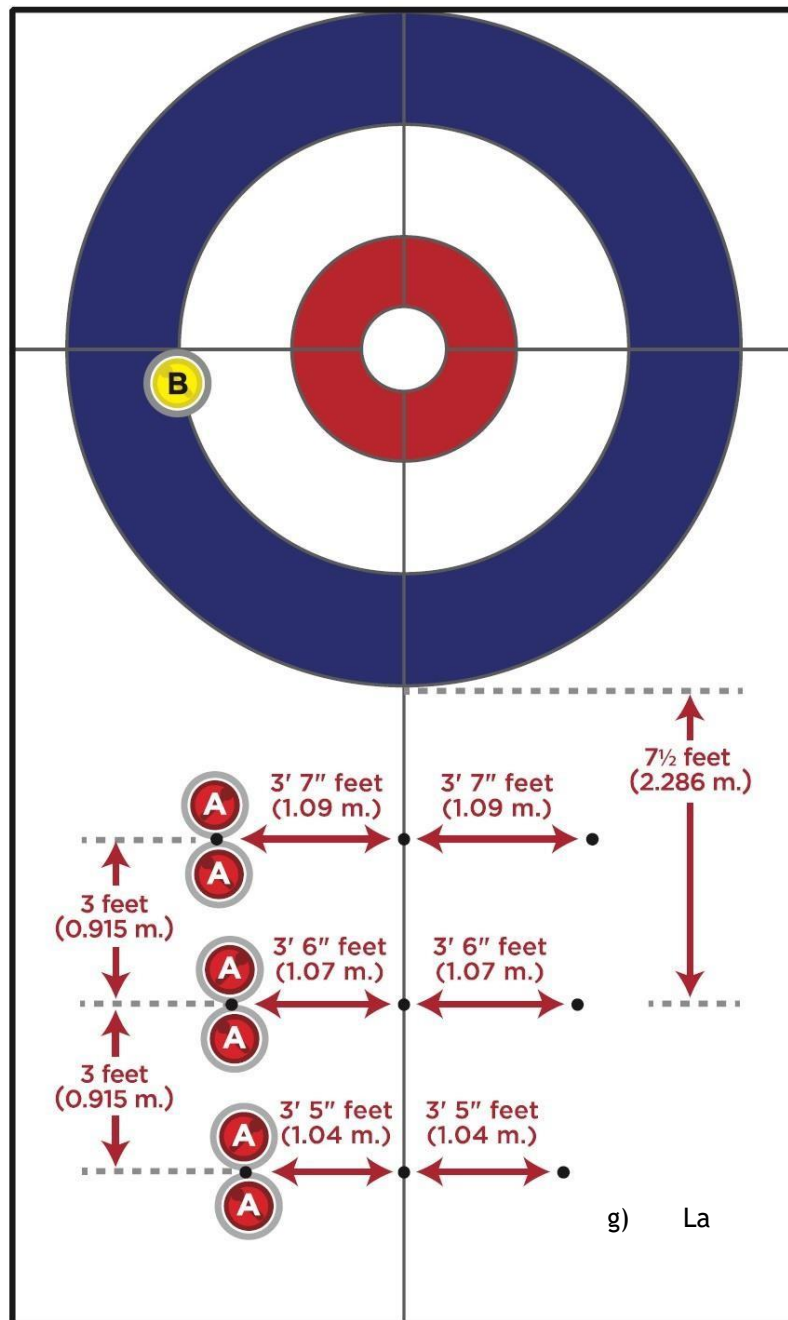


Figure No. 2 - Power Play Option



decisione sulla

collocazione delle stone "stazionarie" avviene nel modo seguente:

- (i) le squadre utilizzano il Last Stone Draw (LSD) per determinare chi di esse abbia il diritto di decisione nella prima mano. La squadra che realizza la distanza minore decide la posizione delle stone.
  - (ii) nelle mani successive, la squadra che non ha realizzato punti ha il diritto di scegliere la posizione delle stone.
  - (iii) se nessuna squadra realizza punti in una mano, la squadra che ha lanciato per prima in tale mano, avrà la decisione sul posizionamento delle stone nella mano successiva. In caso di mano nulla dovuta ad una misurazione equidistante, la squadra che ha avuto il diritto di decisione delle stone "stazionarie" non cambia per la mano successiva.
- (h) La squadra la cui stone "stazionaria" è situata in posizione A (di fronte alla casa) lancia per prima in quella mano, e la squadra la cui stone "stazionaria" si trova nella posizione B (in casa) lancia per seconda

- (i) Se avviene una violazione nel lancio, la stone lanciata viene rimossa dal gioco, e ogni stone spostata viene ricollocata nella posizione originale dalla squadra in attesa. Se l'infrazione non viene notata prima del tiro successivo, il gioco continua come se l'infrazione non ci fosse stata; tuttavia il giocatore che ha lanciato la prima stone di una mano può lanciare un massimo di due stone in quella mano.
  
- (l) I giocatori al momento del tiro dello stone possono scegliere di:
  - Lanciare senza nessun compagno di squadra o assistente che trattiene la carrozzina
  - Lanciare con il compagno di squadra che trattiene la carrozzina
  - Lanciare con l'I.P.A. (ice player assistant) che trattiene la carrozzinaNel caso venga utilizzato l'I.P.A. non possono essere presentati successivi reclami sulle modalità con cui l'I.P.A. ha trattenuto la carrozzina.