



SPORT OLIMPICO INVERNALE

REGOLAMENTO DI GIOCO E DELLE COMPETIZIONI

Ottobre 2017

LO SPIRITO DEL CURLING

Il curling è un gioco di abilità e tradizione. Un lancio ben eseguito è un piacere per gli occhi ed è affascinante osservare come le tradizioni di lunghi anni di gioco vengano applicate al curling nel rispetto del vero spirito del gioco. I curler giocano per vincere, mai per mettere in difficoltà i propri avversari. Un vero giocatore non tenterebbe mai né di distrarre l'avversario né di impedirgli di giocare al meglio e preferirebbe perdere piuttosto che vincere ingiustamente.

Nessun giocatore infrangerà mai volontariamente una regola del gioco o qualsiasi delle sue tradizioni. Ma, se dovesse farlo involontariamente ed accorgersene, sarà il primo a render nota la propria infrazione.

Mentre l'obiettivo principale del gioco del curling è determinare l'abilità dei giocatori, lo spirito del gioco richiede sportività, gentilezza e buona condotta.

Lo spirito del gioco dovrebbe influenzare sia l'interpretazione sia l'applicazione delle regole ed anche la condotta di tutti i partecipanti, in campo e fuori dal ghiaccio.

PROCESSO DI REVISIONE

Il Regolamento del Curling e il Regolamento delle Competizioni vengono revisionati annualmente dalla Commissione Regolamenti della Federazione Mondiale del Curling (WCF). Le Associazioni possono presentare per iscritto suggerimenti per la revisione alla Segreteria entro il 15 maggio. Le proposte saranno discusse durante l'annuale Congresso WCF e quindi votate durante l'Assemblea Generale Annuale WCF

MOTTO DELLA WCF

Essere lo sport invernale Olimpico e Paralimpico più amato al mondo

SEGRETARIA WCF

3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Scotland
Tel: +44 1738 451 630
Fax: +44 1738 451 641
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org

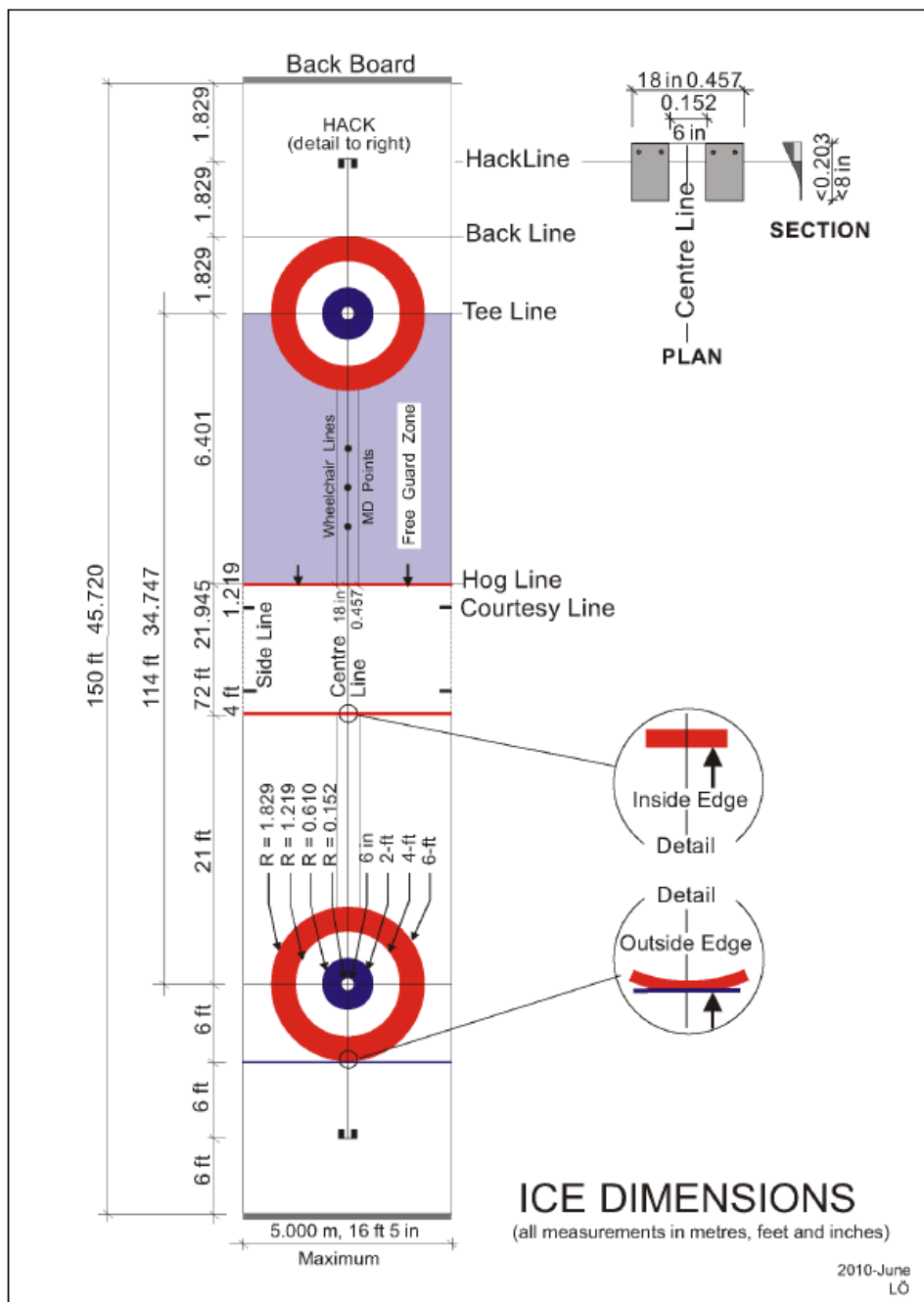
Lo Spirito del Curling / Processo di Revisione / Motto della WCF	1
Indice	2
Le regole del curling:	
R1. Campo	3
R2. Stone	5
R3. Squadre	6
R4. Posizione dei giocatori	8
R5. Scivolata e rilascio	9
R6. Free Guard Zone (FGZ)	11
R7. Sweeping/Spazzata	12
R8. Stones in movimento toccati	12
R9. Stones fermi toccati	14
R10. Equipaggiamento	16
R11. Punteggio	17
R12. Interruzioni partite	19
R13. Wheelchair curling	20
R14. Mixed curling	21
R15. Mixed Doubles curling	21
R16. Sostanze proibite	27
R17. Comportamenti inappropriati	27
Le Regole delle Competizioni:	
C1. Generale	28
C2. Squadre partecipanti	29
C3. Abbigliamento/Equipaggiamento	31
C4. Allenamento pre-partita	32
C5. Durata delle partite	33
C6. Cronometraggio delle partite	33
C7. Time out squadre / tecnici	36
C8. Assegnazione delle stones / LSD	37
C9. Classifica squadre / DSC	41
C10. Giudici	42
Competizioni – svolgimento	44
Qualificazioni – Campionato Mondiale Maschile Femminile	49
Qualificazioni – Campionato Mondiale Junior (WJCC)	50
Campionato Mondiale Mixed Doubles (WMDCC)	50
Campionato Mondiale Senior (WSCC) e Mixed (WMxCC)	51
Campionato di Curling del Pacifico (PACC)	52
Campionato Europeo di Curling (ECC)	53
Sistema di qualificazione - la zona Americana	55
Requisiti minimi, eleggibilità	57
Schema per i play off	59
Schema per i quarti di finale nel play off	60
Codice del vestiario	61
Glossario dei termini	62

LE REGOLE DEL CURLING

Queste regole vengono applicate ad ogni partita o competizione dall'organizzazione locale.

R1. CAMPO

- (a) La lunghezza del campo misurata all'interno dei bordi deve essere 45,72 metri (150 piedi). La larghezza del campo misurata all'interno delle linee laterali deve essere al massimo 5,0 m (16 piedi 5 pollici). Quest'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 piedi), e la larghezza fino ad un minimo di 4,42 m (14 piedi 6 pollici).
- (b) A ciascuna estremità del campo devono esserci delle linee parallele visibili che vanno da una linea laterale a all'altra come spiegato di seguito:
- la tee line: 1,27 cm (1/2 pollice) di larghezza massima; il centro della linea è a 17,375 m (57 piedi) dal centro del campo.
 - la back line: 1,27 cm (1/2 pollice) di larghezza massima; il lato esterno della linea è a 1,829 m (6 piedi) dal centro della tee line.
 - la hog line: 10,16 cm (4 pollici) di larghezza; il lato interno della linea è a 6,401 m (21 ft) dal centro della tee line.
 - la centre line, 1,27 cm (1/2 pollice) di larghezza massima, unisce i punti centrali delle tee line e continua per 3,658 m (12 piedi) oltre il centro di ciascuna tee line.
 - la hack line, 0,457 (1 piede 6 pollici) di lunghezza e 1,27 (1/2 pollice) di larghezza massima, è parallela alla tee line e ad entrambe le estremità della centre line.
 - la courtesy line, 15,24 cm (6 pollici) di lunghezza e 1,27 (1/2 pollici) di larghezza massima, è posizionata su entrambi i lati del campo a 1,219 m (4 piedi) all'esterno di ogni hog line e parallela a questa.



- (c) Per gli eventi wheelchair, ad ogni estremità del campo vengono disegnate 2 linee sottili (es. con fili di lana) parallele e su entrambi i lati della linea centrale, che si estendono dalla hog line al bordo esterno del cerchio più vicino ed il bordo esterno delle linee è a 0,457 m. (18 pollici) dalla linea centrale.
- (d) Un foro centrale (tee) si trova all'intersezione di ogni tee line con la centre line. Centri al foro sono disegnati quattro cerchi concentrici su entrambi i lati del campo; il bordo esterno del cerchio più grande ha un raggio di 1,829 m (6 piedi), il cerchio successivo ha un raggio di 1,219 (4 piedi), poi un altro con un raggio di 0,61 m (2 piedi) ed infine il cerchio più interno ha un raggio minimo di 15,24 cm (6 pollici).
- (e) Due staffe sono posizionate sulla hack line ai lati della centre line, con il bordo interno di ogni staffa a 7,62 cm (3 pollici) dal punto centrale della centre line. La larghezza di ogni staffa non deve superare i 15,24 cm (6 in). La staffa deve essere agganciata ad un supporto adatto e il bordo interno di questo supporto deve essere posizionato sul lato interno della hack line, cosicché la staffa non superi di più di 20,32 cm (8 pollici) la hack line. Se la staffa è inserita direttamente nel ghiaccio, non deve superare i 3,81 cm (1.5 pollici) di profondità.

R2. STONE

- (a) Le stone per il curling devono essere di forma circolare, con circonferenza massima di 91,44 cm (36 pollici), altezza minima di 11,43 cm (4,5 pollici) e peso massimo, incluso manico e bullone, di 19,96 kg (44 libbre) e minimo di 17,24 kg (38 libbre).
- (b) Ogni squadra utilizza una serie di otto stone aventi manico dello stesso colore ed identificabili con segni visibili. Se una stone viene danneggiata e diventa inadatta al gioco, bisogna utilizzare una stone sostitutiva. Se non si ha a disposizione una stone di ricambio, è permesso lanciare nuovamente uno stesso stone.

- (c) Se una stone si rompe durante il gioco, è auspicabile che le squadre usino lo “Spirit of Curling” per decidere dove debba essere collocata la stone. In caso di disaccordo, la mano sarà rigiocata.
- (d) Se una stone si capovolge durante il tiro o si ferma su un lato o sul manico, deve essere immediatamente eliminata dal gioco.
- (e) Se il manico si stacca completamente dalla stone durante la scivolata, il giocatore può scegliere di mantenere la giocata o rilanciare la stone dopo il riposizionamento delle stone in casa alla situazione precedente l'incidente.
- (f) La stone che non superi completamente il lato interno della hog line del lato opposto deve essere subito rimossa dal gioco, a meno che non abbia colpito una stone in gioco.
- (g) La stone che si ferma completamente oltre il lato esterno della back line deve essere subito rimossa dal gioco.
- (h) La stone che tocca il divisorio o la side line deve subito essere rimossa dal gioco, evitando che entri nei campi adiacenti.
- (i) Le stone possono essere misurate soltanto visivamente finché l'ultima stone della mano non sia stata giocata, eccezion fatta per stabilire se una stone sia in gioco o meno, oppure, prima di giocare la seconda, terza e quarta stone della mano, per determinare se una stone si trovi o meno nella Free Guard Zone.
- (j) Le squadre non devono alterare le stone, né posizionare oggetti sopra o sotto di essi.

R3. SQUADRE

- (a) La squadra è composta da quattro giocatori. Ogni giocatore lancia due stone consecutive per mano in alternanza con l'avversario.

- (b) La squadra deve dichiarare la sequenza di lancio e le posizioni dello skip e del vice skip prima dell'inizio di ogni partita; la squadra deve mantenere gli stessi ruoli e sequenza di lancio durante l'intera partita, tranne nel caso al punto (d) (ii). La squadra che modifichi deliberatamente la sequenza di lancio o la posizione dei giocatori durante la partita avrà partita persa, a meno che non sia stato fatto durante l'inserimento della riserva.
- (c) Se un giocatore non è presente all'inizio della partita, la squadra può:
 - (f) iniziare la partita con tre giocatori; i primi due giocatori lanciano tre stone a testa e il terzo giocatore lancia due stone; nel caso il giocatore mancante arrivi, può entrare all'inizio della mano nella posizione dichiarata; oppure
 - (ii) iniziare la partita con una riserva qualificata;
- (d) Se un giocatore non è in grado di continuare la partita, la squadra può:
 - (i) continuare la partita con i tre giocatori restanti; in questo caso il giocatore che ha abbandonato il campo può rientrare solo all'inizio di un end. Un giocatore può lasciare la partita e rientrarvi solo per una volta. Oppure
 - (ii) far entrare un sostituto **qualificato** all'inizio di una mano; in questo caso la sequenza di gioco e le posizioni dello skip e vice skip possono variare (la sequenza variata deve essere mantenuta fino alla fine della partita) e il giocatore sostituito non può più rientrare in campo.
- (e) La squadra non può giocare con meno di tre giocatori e tutti devono lanciare le stone della mano.
- (f) Nelle competizioni dove sono consentite le riserve, solo una può essere registrata ed utilizzata in quella competizione. Se c'è una violazione, il team responsabile avrà partita persa.
- (g) Se un giocatore lancia la sua prima stone e non è in grado di lanciare la seconda, si deve adottare la seguente procedura per completare la mano in corso. Se il giocatore è:

- (i) il primo giocatore: il secondo giocatore lancia la stone
- (ii) il secondo giocatore: il primo giocatore lancia la stone
- (iii) il terzo giocatore: il secondo giocatore lancia la stone
- (iv) il quarto giocatore: il terzo giocatore lancia la stone

(h) Se il giocatore che è in procinto di lanciare le sue due stone è impossibilitato a giocare, si deve adottare la seguente procedura per completare la mano in corso. Se il giocatore è:

- (i) il primo giocatore: il secondo giocatore lancia tre stone, il terzo giocatore lancia tre stone e il quarto giocatore lancia le ultime due stone.
- (ii) il secondo giocatore: il primo giocatore lancia tre stone, il terzo giocatore lancia tre stone e il quarto giocatore lancia le ultime due stone.
- (iii) il terzo giocatore: il primo giocatore lancia la prima stone del terzo giocatore, il secondo giocatore lancia la seconda stone del terzo giocatore e il quarto giocatore lancia le ultime due stone.
- (iv) il quarto giocatore: il secondo giocatore lancia la prima stone del quarto giocatore e il terzo giocatore lancia la seconda stone del quarto giocatore.

R4. POSIZIONE DEI GIOCATORI

(a) Squadra in attesa di tirare:

- (i) Durante il movimento di scivolata, i giocatori devono attendere lungo le linee laterali tra le linee di cortesia. Tuttavia:
 - 1) lo skip e/o il vice skip possono stare fermi dietro alla back line del lato del gioco, ma non devono interferire con il posizionamento dello skip o vice skip della squadra in azione
 - 2) il giocatore che dovrà lanciare la stone successiva, può posizionarsi al lato del campo, dietro alla staffa, del lato di lancio

- (ii) La squadra in attesa del lancio non deve assumere posizioni, o fare movimenti, che possono ostacolare, interferire, distrarre o intimidire la squadra in azione. Se accade una delle sopraccitate azioni, o se un fattore esterno distrae il giocatore durante la scivolata, egli può scegliere di mantenere la giocata o rilanciare la stone dopo il riposizionamento delle stone in casa alla situazione precedente la violazione.

(b) Squadra in azione:

- (i) Lo skip, o il vice skip quando lo skip lancia o non è sul ghiaccio, è responsabile della casa.
- (ii) Il giocatore che è responsabile della casa deve rimanere sul ghiaccio all'interno della hog line del lato di gioco con almeno un piede/ruota sul ghiaccio, mentre la squadra effettua il lancio.
- (iii) I giocatori che non sono responsabili della casa e che non devono lanciare prendono posizione per lo sweep.
- (iv) In caso di violazione della posizione di un giocatore, la stone lanciata sarà rimossa dal gioco ed eventuali stone mosse saranno riposizionate nella posizione originale dal team che non ha lanciato.

R5. SCIVOLATA E RILASCIO

- (a) A meno che non sia predeterminata, o decisa con Last Stone Draw (LSD), le squadre che si scontrano devono stabilire la squadra che tirerà la prima stone della prima mano, lanciando la moneta; nelle mani a seguire, la squadra che ha segnato l'ultimo punto sul tabellone lancerà la prima stone della mano successiva.
- (b) A meno che non sia predeterminato, la squadra che lancia la prima stone della prima mano può scegliere il colore delle stone per la partita.

- (c) I giocatori destri eseguono la scivolata dalla staffa a sinistra della centre line e quelli mancini eseguono la scivolata dalla staffa a destra della centre line. La stone lanciata dalla staffa sbagliata deve essere rimossa subito dal gioco e si devono riposizionare le eventuali stone colpite.
- (d) La stone deve essere rilasciata con un movimento pulito e chiaro della mano prima di raggiungere la hog line del lato di lancio. Se il giocatore non rilascia la stone nel modo indicato, questa deve essere subito rimosso dal gioco dalla squadra in azione.
- (e) Se si verifica una violazione di hog line e la stone non viene rimossa immediatamente e questa colpisce un'altra stone, la stone lanciata deve essere eliminata dal gioco dalla squadra in azione e le stone spostate devono essere riposizionate dalla squadra avversaria alla posizione precedente la violazione.
- (f) La stone è in gioco ed è considerata lanciata, quando raggiunge la tee line (hog line per il wheelchair) del lato di lancio. La stone che non ha raggiunto la tee line (hog line per il wheelchair) del lato di lancio, può essere riportata in staffa e lanciata nuovamente.
- (g) Ogni giocatore deve essere pronto al lancio quando arriva il proprio turno e non deve perdere tempo nel farlo.
- (h) Se un giocatore lancia una stone appartenente alla squadra avversaria, bisogna aspettare che la stone si fermi e poi sostituirla con una appartenente alla propria squadra.
- (i) Se un giocatore lancia una stone sbagliando la sequenza di lancio, la mano termina come se non ci fosse stato l'errore. Il giocatore che ha perso il turno, lancia l'ultima stone della mano per la propria squadra. Se non si riesce a determinare chi abbia perso il turno di gioco, il giocatore che ha lanciato la prima stone della mano di quella squadra, lancerà poi l'ultima stone della propria squadra nella mano in essere.

- (j) Se un giocatore lancia inavvertitamente più stone del consentito in una mano, questa continua come se non ci fosse stato l'errore ed il quarto giocatore della squadra lancerà un numero di stone decurtato di quelle tirate per errore.
- (k) Se una squadra lancia due stone di seguito nella stessa mano:
 - (i) la seconda stone viene eliminata e le stone colpite vengono riposizionati dalla squadra in attesa nella posizione precedente la violazione. Il giocatore che ha lanciato la stone per sbaglio, può lanciare nuovamente la stone come ultima stone della propria squadra nella mano in essere.
 - (ii) se l'errore viene individuato solo dopo il lancio della stone successiva, la mano deve essere rigiocata.
- (l) Nel caso in cui la prima stone della mano venga lanciata dal team sbagliato:
 - (i) se l'errore è scoperto subito dopo il lancio della prima stone, la mano sarà rigiocata
 - (ii) se l'errore è scoperto dopo il lancio della seconda stone, la mano continua come se non ci fossero state infrazioni.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ)

- (a) La stone che si fermi tra la tee line e la hog line del lato di gioco, senza toccare la casa, si trova nell'area denominata FGZ. Le stone che sono in gioco sulla hog line o prima della hog line, a seguito di un tocco con una stone nella FGZ, sono anch'esse nella FGZ.
- (b) Se, prima di lanciare la quinta stone della mano, una stone lanciata elimina dal campo, direttamente o indirettamente, una stone avversaria che si trovi nella FGZ, la stone lanciata viene rimossa dal gioco e le stone spostate vengono riposizionate dalla squadra avversaria nella posizione precedente alla violazione. (dal 01 ottobre 2018 sarà attiva la FGZ a 5 stone)

R7. SWEEPING/SPAZZATA

- (a) Il movimento di sweeping può essere in qualsiasi direzione (non è necessario coprire l'intera larghezza della stone), non deve lasciare sporcizia di fronte alla stone in movimento e deve terminare a lato dello stone.
- (b) Prima di poter spazzare una stone ferma, questa deve essere messa in movimento. Una stone messa in moto da una stone lanciata, direttamente o indirettamente, può essere spazzata da uno o più componenti della squadra a cui appartiene fino alla tee-line del lato di gioco.
- (c) Una stone lanciata può essere spazzata da uno o più componenti della squadra in azione fino alla tee line del lato di gioco.
- (d) Nessun giocatore può spazzare una stone avversaria, eccetto **quando questa raggiunga la tee line del lato di gioco.**
- (e) Oltre la tee line del lato di gioco, solo un giocatore per ogni squadra può fare azione di sweeping. Questo può essere un qualsiasi giocatore della squadra che ha lanciato, ma solo lo skip o vice-skip avversario della squadra avversaria.
- (f) Dopo la tee-line, una squadra ha la precedenza di spazzata sulla propria stone, ma non deve ostacolare o impedire all'avversario di spazzare.
- (g) Se c'è un'infrazione delle regole di sweeping, la squadra avversaria può scegliere se mantenere la giocata oppure riposizionare le stones dove avrebbero dovuto fermarsi se non ci fosse stata l'infrazione.

R8. STONE IN MOVIMENTO TOCCATI

- (a) Tra la tee line del lato di lancio e la hog line del lato di gioco:

- (i) se una squadra o il suo equipaggiamento tocca una propria stone o è causa dell'infrazione, la stone toccata deve essere subito rimossa dal gioco da quella squadra. Un doppio tocco dalla persona che sta lanciando la stone prima dell'hog line nella zona di lancio non è considerata una violazione.
 - (ii) se la squadra avversaria o il suo equipaggiamento o un fattore esterno tocca la stone o è causa dell'infrazione:
 - 1) se la stone è quella appena lanciata, deve essere lanciata nuovamente.
 - 2) se la stone non è quella appena lanciata, la squadra a cui appartiene lo stone deve riposizionarlo dove ritiene che si sarebbe ragionevolmente fermato se non fosse stato toccato.
- (b) All'interno della hog line del lato di gioco:
 - (i) se una squadra o il suo equipaggiamento tocca una propria stone in movimento o è causa dell'infrazione, bisogna lasciare che si fermino tutte le stone, dopodiché la squadra in attesa ha la possibilità di:
 - 1) rimuovere la stone toccata e riposizionare tutte le stone colpite dopo l'infrazione; oppure
 - 2) lasciare tutte le stone dove si sono fermate; oppure
 - 3) posizionare tutte le stone dove ritiene che si sarebbero fermate se la stone non fosse stata toccata.
 - (ii) se la squadra avversaria o il suo equipaggiamento tocca una stone in movimento o è causa dell'infrazione bisogna lasciare che si fermino tutte le stone, dopodiché la squadra che non ha commesso l'infrazione può posizionare le stone dove ritiene che si sarebbero fermate se la stone non fosse stata toccata.

(iii) se un fattore esterno tocca la stone in movimento o è causa dell'infrazione, tutte le stone devono essere posizionate dove si sarebbero fermati se l'incidente non fosse accaduto. Se le squadre non raggiungono un accordo, la stone deve essere lanciata nuovamente dopo aver riposizionato tutte le stone nelle loro posizioni originali. Se non si raggiunge un accordo riguardo le posizioni originali, si rigioca la mano.

(c) Last Stone Draw (LSD) stones:

- (i) se un componente del team che ha lanciato tocca una stone in movimento o causa il tocco, la stone sarà rimossa e la distanza sarà registrata come 199,6 centimetri (6 piedi e 6,5 pollici).
- (ii) se un componente della squadra tocca una stone in movimento, o causa il tocco, la stone sarà rilanciata.
- (iii) se un oggetto esterno tocca una stone in movimento, o causa il tocco, la stone sarà rilanciata.

(d) Se una stone in movimento è toccata da una stone che rimbalza su un divisorio, la squadra in attesa riposiziona la stone dove ragionevolmente pensa che sarebbe finita se non ci fosse stata l'infrazione.

R9. STONE FERME SPOSTATE

(a) Se una stone ferma, che non avrebbe subito degli spostamenti dalla stone in movimento, viene spostata da un giocatore o se questo è comunque causa dello spostamento, deve essere riposizionata dalla squadra che non ha compiuto l'infrazione nella posizione originaria.

(b) Se una stone ferma, che non avrebbe subito degli spostamenti dalla stone in movimento, viene spostata da un fattore esterno, viene riposizionata in accordo tra le squadre.

(c) Se un giocatore sposta una stone che avrebbe alterato la linea dello stone in movimento o è causa dello spostamento, bisogna lasciare che si fermino tutte le stone, dopodiché la squadra che non ha compiuto l'infrazione ha la possibilità di:

- (i) lasciare tutte le stone dove si sono fermate; oppure
- (ii) rimuovere la stone lanciata e riposizionare tutte le stone colpite dopo l'infrazione; oppure
- (iii) posizionare tutte le stone dove ritiene ragionevolmente che si sarebbero fermate se la stone non fosse stata spostata.

(d) Se un fattore esterno sposta una stone che avrebbe alterato la linea della stone in movimento, bisogna lasciare che si fermino tutte le stone, e posizionarle dove si presume che si sarebbero fermate se la stone non fosse stata spostata. Se le squadre non raggiungono un accordo, la stone deve essere lanciata nuovamente dopo aver riposizionato tutte le stone nelle loro posizioni originali. Se non si raggiunge un accordo riguardo le posizioni originali, si rigioca la mano.

(e) Se lo spostamento è causato da una stone che rimbalza sul divisorio, le stone devono essere sistemate nelle loro posizioni originali dalla squadra in attesa.

(f) Last Stone Draw (LSD) stone:

- (i) se un componente della squadra sposta una stone ferma o causa lo spostamento prima che il giudice completi la misurazione, lo stone sarà rimosso e la distanza sarà registrata come 199,6 centimetri (6 piedi e 6,5 pollici).
- (ii) Se un componente della squadra avversaria sposta una stone stazionaria, o causa lo spostamento, prima che il giudice completi la misurazione, lo stone sarà riposizionato nella sua posizione originale dal team che ha lanciato.

- (iii) Se un fattore esterno sposta una stone stazionaria o causa lo spostamento prima che il giudice completi la misurazione, la stone sarà riposizionata nella sua posizione originale da parte del team che ha lanciato.

R10. EQUIPAGGIAMENTO

- (a) Ai giocatori è vietato danneggiare la superficie del ghiaccio con il proprio equipaggiamento o creando impronte con le mani o altre parti del corpo.

In caso di violazione:

- (i) 1° incidente: 1° richiamo ufficiale sul ghiaccio, riparazione del danno.
 - (ii) 2° incidente: 2° richiamo ufficiale sul ghiaccio, riparazione del danno.
 - (iii) 3° incidente: riparazione del ghiaccio ed espulsione del giocatore dalla partita.
- (b) Il proprio equipaggiamento non deve essere lasciato incustodito su alcuna parte della pista.
 - (c) Durante la partita le squadre non possono utilizzare sistemi elettronici di comunicazione o dispositivi che alterano la voce. L'unica eccezione è il cronometro, che deve solamente fornire il valore del tempo. Altri dispositivi elettronici che forniscano informazioni ai giocatori sono proibiti.
 - (d) Quando si utilizza un sistema elettronico per la rilevazione della violazione della hog line:
 - (i) il manico deve essere propriamente attivato, cosicché sia in funzione durante il rilascio o la stone lanciata sarà eliminata.
 - (ii) La mano che rilascia la stone non può indossare un guanto durante la scivolata. Se c'è una violazione, la stone lanciata sarà rimossa dal gioco e le stone mosse saranno riposizionate dal team in attesa nella loro posizione originaria prima della violazione.
 - (e) L'utilizzo del bastone per il lancio è limitato in questo modo:
 - (i) non può essere utilizzato in alcuna competizione della WCF o competizione di qualificazione, ad eccezione delle gare wheelchair.

- (ii) i giocatori che decidono di avvalersi del bastone per il lancio, devono utilizzarlo per il lancio di tutte le proprie stone durante la partita.
- (iii) la stone deve essere lanciata lungo una linea retta dalla staffa verso la direzione desiderata.
- (iv) la stone deve essere chiaramente rilasciata dal bastone prima che entrambi i piedi del giocatore raggiungano la tee line del lato di lancio. La stone è considerata in gioco e lanciata quando raggiunge la hog line sul lato di lancio.
- (v) il bastone per il lancio non deve avere alcun vantaggio meccanico che crei agevolazioni; deve essere una semplice estensione del braccio.
- (vi) se c'è una violazione con il bastone, la stone lanciata sarà rimossa dal gioco e le stone mosse saranno riposizionate dal team in attesa nella loro posizione originaria prima della violazione.

R11. PUNTEGGIO

- (a) 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, in seguito al completamento del minimo numero di end da giocare. Una squadra che ha matematicamente perso può terminare la mano corrente, ma non incominciare una nuova. Tuttavia, se una squadra ha matematicamente perso durante l'ultimo end di una gara, l'end si conclude immediatamente. Se al termine delle mani programmate il punteggio è in parità, la partita continua con gli extra end (definitivo o ad oltranza a seconda della competizione), e la squadra che per prima si aggiudica la mano vince la partita.
- (b) Al termine di una mano (quando tutte le stone sono state lanciate) una squadra acquisisce un punto per ognuna delle proprie stone in casa, o che la toccano, più vicine al centro rispetto a qualunque stone avversaria.

- (c) Il punteggio della mano è determinato quando gli skip o i vice-skip responsabili della casa concordano sul punteggio. Se una stone che avrebbe potuto variare il punteggio viene rimossa prima della conferma del punteggio, la squadra che non ha compiuto l'infrazione riceve il vantaggio che si sarebbe assegnato tramite misurazione.
- (d) Se le squadre non riescono ad individuare la stone più vicina al centro o se una stone sia in casa o meno, si deve utilizzare un misuratore. La misurazione deve essere effettuata dal centro dei cerchi al punto della stone più vicino. I giocatori di ogni squadra che sono responsabili della casa possono osservare la misurazione eseguita col misuratore apposito.
- (e) Se due o più stone sono così vicine al centro da impossibilitare la misurazione, la decisione deve essere presa con l'osservazione.
- (f) Se una decisione non viene raggiunta, né con l'osservazione, né con la misurazione, le stone sono considerate equidistanti, e:
- (i) se la misurazione doveva determinare quale squadra avesse marcato il punto nella mano, la mano è nulla;
 - (ii) se la misurazione doveva determinare punti addizionali, si conteggiano solo le stone più vicine al centro.
- (g) Se un fattore esterno sposta una stone che avrebbe potuto variare il punteggio prima della conferma del punteggio, si procede in questo modo:
- (i) se la stone spostato avrebbe determinato quale squadra avrebbe segnato il punto della mano, la mano deve essere ripetuta.
 - (ii) se una squadra ha già uno o più punti assicurati e lo stone spostato avrebbe assegnato un punto aggiuntivo, la squadra può decidere di ripetere la mano o mantenere i punti assicurati.
- (h) Una squadra si può ritirare solo durante il proprio turno di gioco. Quando una squadra si ritira prima del termine di una mano, il punteggio della mano da segnare sul tabellone si determina al momento del ritiro, nelle seguenti modalità:
- (i) se entrambe le squadre hanno ancora stones da lanciare, sul tabellone vengono messe le "X".
 - (ii) Quando una sola squadra ha lanciato tutte le stone:
 - 1) Se la squadra **che** ha lanciato tutte le proprie stone ha stone a punto, questi non vengono assegnati e si mettono sul tabellone le "X" a meno che **questi** non siano necessari per determinare il risultato.
 - 2) Se la squadra **che** non ha lanciato tutte le sue stones ha stones a punto, questi punti sono assegnati e messi sul tabellone.
 - 3) Se non ci sono stones a punto, sul tabellone vengono messe le "X".
- (i) Se una squadra non entra in campo all'orario stabilito, si procede in questo modo:
- (i) se il ritardo è compreso tra 1 e 15 minuti, viene assegnato un punto alla squadra che non ha commesso l'infrazione e avrà la scelta dell'hammer nel primo end effettivo giocato; la mano viene considerata completata.
 - (ii) 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 la scelta dell'hammer nel primo end effettivo giocato; due mani vengono considerate completate.
 - (iii) se la partita non inizia passati 30 minuti, la squadra che non ha commesso l'infrazione è dichiarata vincitrice per ritiro.
- (j) Il punteggio finale di una partita in cui c'è stato un "forfait" è registrato come "W -L" (vinta-persa).

R12. PARTITE INTERROTTE

Se per qualsiasi motivo, un incontro viene interrotto, questo ricomincia da dove è stato interrotto.

R13. WHEELCHAIR CURLING

- (a) Le stones devono essere lanciate dalla sedia a rotelle ferma.
- (b) Quando il lancio viene effettuato tra la hack e la parte più estrema della casa nella zona di lancio, la sedia deve essere posizionata in modo che lo stone sia posizionato sulla linea centrale. Quando il lancio viene effettuato tra la parte estrema della casa e la hog line, la sedia deve essere posizionata in modo che all'inizio del rilascio, l'intera larghezza della stone sia all'interno delle linee per wheelchair (vedi R1/g pagina 7).
- (c) Durante il rilascio, i piedi del giocatore che lancia la stone non devono toccare la superficie del ghiaccio e le ruote della sedia devono essere a contatto diretto con la superficie di gioco.
- (d) Il rilascio dello stone può essere compiuto tramite braccio / mano di rilascio o con l'uso di un bastone di rilascio approvato. Solo i bastoni usati durante il WWhCC 2017 saranno consentiti durante la stagione 2017/18 nelle manifestazioni WCF, incluse le Paralimpiadi 2018. Le stones devono essere chiaramente rilasciate dalla mano o dal bastone prima che la stone raggiunga la hog line nella zona di lancio.
- (e) Una stone è in gioco quando supera la hog line nel lato di lancio. Una stone che non ha raggiunto la hog line al termine del lancio può essere restituita al giocatore e rilanciata.
- (f) Non è consentita l'azione di scopa (sweeping).
- (g) Se avviene una violazione nel lancio, la stone lanciata sarà rimossa dal gioco e le stone mosse saranno riposizionate dal team in attesa nella loro posizione originaria prima della violazione.

(h) Per le competizioni WCF wheelchair, ogni squadra sul ghiaccio deve avere quattro giocatori e deve essere composta da atleti di entrambi i sessi per tutte le partite. Qualora una squadra violi questa regola, avrà partita persa.

(i) Tutte le partite saranno programmate su 8 mani.

R14. MIXED CURLING

- (a) Ogni squadra è composta da due maschi e due femmine e questi devono lanciare le stone alternando i sessi (M-F-M-F oppure F-M-F-M). Non è permesso avere riserve.
- (b) Se una squadra gioca con tre giocatori, l'alternanza dei sessi deve essere mantenuta (M-F-M oppure F-M-F). Se questo capitasse durante una partita, la rotazione di tiro deve essere cambiata per rispettare questo criterio.
- (c) Skip e vice-skip possono essere chiunque nella squadra, ma devono essere di sesso opposto.
- (d) Tutte le partite di categoria Mixed saranno programmate su 8 mani.
- (e) Alla squadra è permesso avere un allenatore ed un team leader. Solo queste due persone possono sedere sulla panchina allenatori.

R15. MIXED DOUBLES CURLING

- (a) Una squadra è composta da due giocatori, un maschio e una femmina. Non sono ammesse riserve. Una squadra deve dare forfait se uno od entrambi i giocatori non sono presenti per l'intera partita. E' consentito un allenatore ed un team leader per ogni squadra.

- (b) 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.
- (c) Ogni partita è programmata su 8 mani.
- (d) 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 il primo stone può cambiare da una mano all’altra.
- (e) Nessuna stone in gioco, incluse le stone “pre-posizionate” e quelli 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 ricollocato nella posizione originale dalla squadra in attesa.
- (f) Prima dell’inizio di ogni mano, ogni squadra deve posizionare la propria stone “pre-posizionate” nel lato di gioco in una delle due posizioni, denominate A e B. L’avversario posizionerà la propria stone “pre-posizionate” 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:
 - 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 hog line
 - 3) a 0,915 m. (3 piedi) dal punto 1) in direzione della house

Sulla base delle condizioni del ghiaccio, quando l’ufficiale di gara non è in grado di decidere, le squadre decideranno il punto dove mettere la stone “pre-posizionate” 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-posizionate”, 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

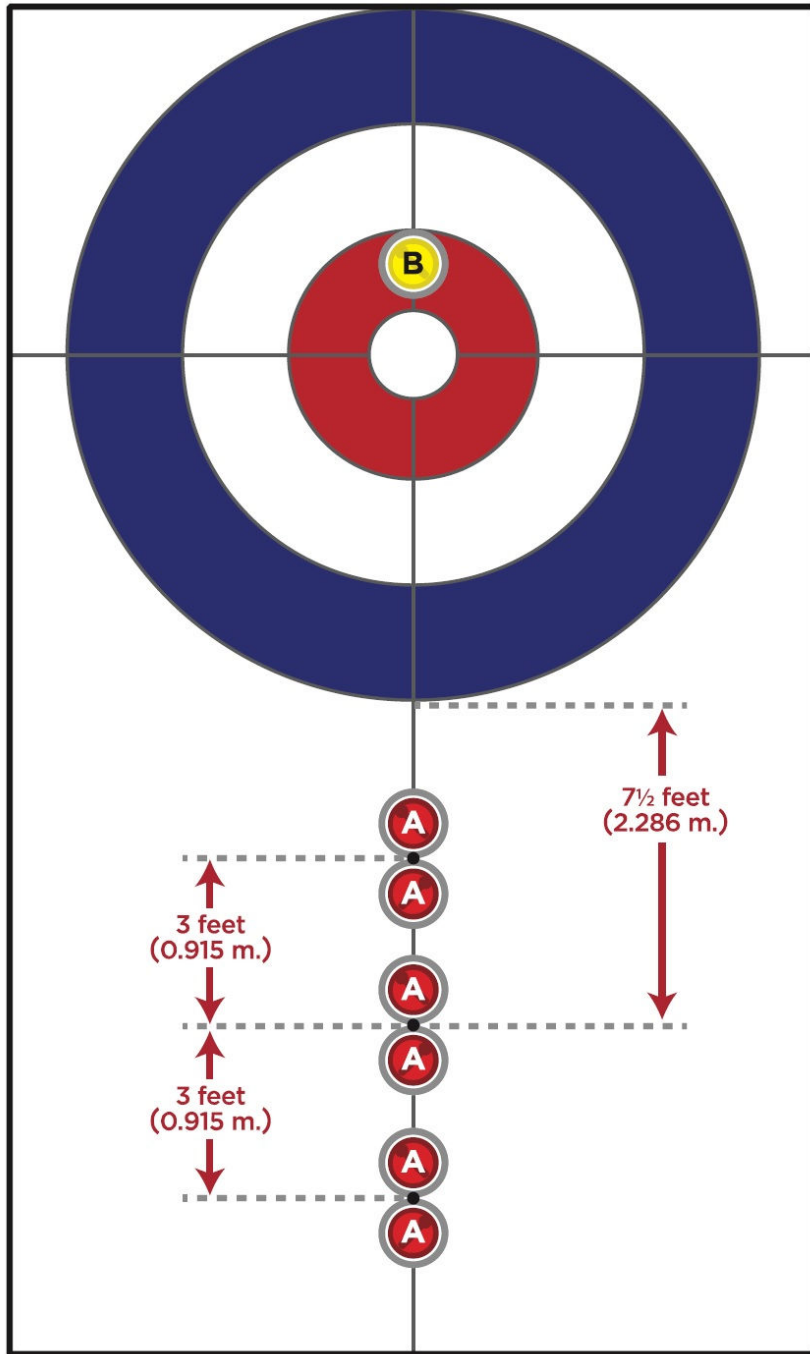
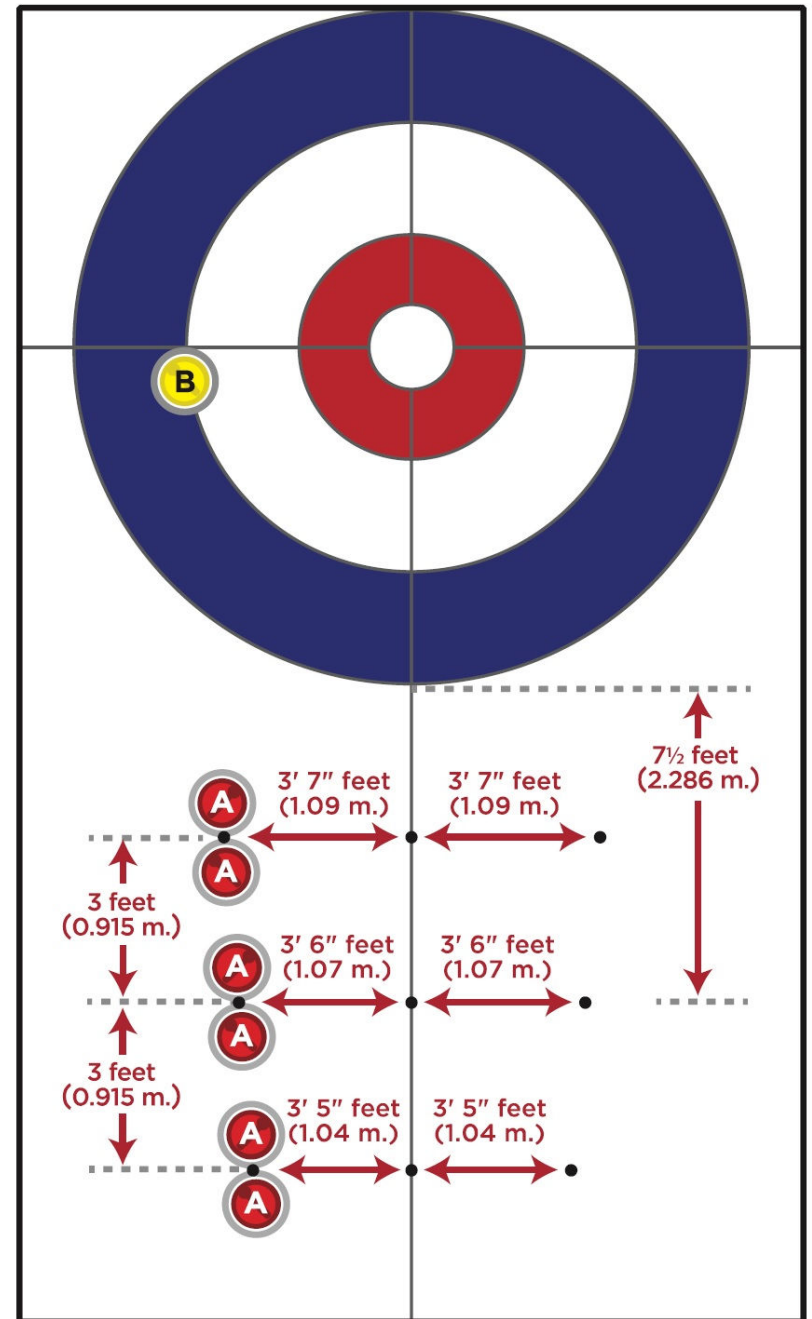


Figure No. 2 - Power Play Option



- (g) La decisione sulla collocazione delle stone "stazionarie" avviene nel modo seguente:
- (i) Le Squadre utilizzano il Last Stone Draw (LSD) per determinare quale squadra ha 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 degli stones
 - (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.
- (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) Mentre una squadra lancia, il giocatore di quella squadra non impegnato nel lancio può stare in qualsiasi parte della superficie di gioco. Dopo il rilascio, uno o entrambi i giocatori possono spazzare la loro stone lanciata e qualsiasi stone messa in movimento appartenente alla propria squadra prima della tee line. Questo vale per tutte le stone lanciate dalla squadra, compreso il LSD.
- (j) Se avviene una violazione nel lancio, la stone lanciata viene rimossa dal gioco, e ogni stone spostata viene ricollocato 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 la lanciato la prima stone di una mano può lanciare un massimo di due stone in quella mano.

R16. SOSTANZE PROIBITE

L'assunzione di sostanze che alterano la performance, senza apposita esenzione terapeutica, sia consapevolmente o meno, non è etica ed è proibita. Se questo avviene il giocatore è squalificato dalla competizione, la sua Federazione ne viene informata e ciò può portare ad una ulteriore sospensione.

R17. COMPORTAMENTI INAPPROPRIATI

Condotta inappropriata, linguaggio offensivo e scurrile, abuso dell'attrezzatura o danneggiamenti intenzionali da parte di qualsiasi membro della squadra sono proibiti. Qualsiasi violazione può causare la sospensione del giocatore colpevole da parte dell'organizzazione responsabile

C1. GENERALE

- (a) Il regolamento di gioco per le competizioni della WCF coincide con il regolamento attuale della World Curling Federation (WCF). Se subentrano delle modifiche, queste devono essere presentate durante il Team Meeting.
- (b) Le date delle competizioni della WCF sono decise dal Comitato Esecutivo della WCF.
- (c) Il programma di gioco e della manifestazione sono decisi dalla WCF in accordo con il Comitato Organizzatore Ospitante.
- (d) È proibito fumare, incluse le sigarette elettroniche, entro i confini dell'area di gara durante le competizioni della WCF.
- (e) Il regolamento e procedure Anti-Doping della WCF, che concordano con i requisiti dell'Ente Mondiale Anti-Doping (WADA), sono pubblicati nel fascicolo Anti-Doping della WCF.
- (f) Ogni variazione delle misure del campo deve essere approvata dalla WCF.
- (g) Per i Campionati della WCF, la squadra che si classifica al primo posto riceve la medaglia d'oro, la seconda squadra la medaglia d'argento, e la terza la medaglia di bronzo. I 5 giocatori (2 per Mixed Doubles, 4 per Mixed) e il coach ricevono la medaglia, se sono presenti per adempiere ai loro obblighi di squadra e possono salire sul podio. Nelle Olimpiadi e Paraolimpiadi Invernali, solo i giocatori ricevono le medaglie e salgono sul podio.

C2. SQUADRE PARTECIPANTI

- (a) Ogni squadra è designata dalla propria Federazione.
- (b) Se una squadra designata non può o non vuole partecipare, la Federazione interessata deve nominare un'altra squadra.
- (c) Per ogni evento, le squadre devono essere dichiarate almeno 14 giorni prima dell'inizio della competizione. In caso di modifica della squadra dichiarata, questa va fatta entro la fine del Team Meeting.
- (d) Ogni giocatore partecipante ad una competizione della WCF deve essere un membro tesserato nella propria Federazione.
- (e) Per avere il diritto a partecipare ai Campionati Mondiali Junior di Curling (WJCC) e alle competizioni di qualificazione, i giocatori devono avere meno di 21 anni al 30 giugno dell'anno precedente a quello in cui si svolge la competizione.
- (f) Per avere il diritto a partecipare ai Campionati Mondiali Senior di Curling (WSSC) e alle competizioni di qualificazione, i giocatori devono avere già compiuto 50 anni al 30 giugno dell'anno precedente a quello in cui si svolge la competizione.
- (g) Per avere il diritto a partecipare ai Campionati Mondiali Wheelchair di Curling (WWhCC) e alle competizioni di qualificazione, i giocatori devono avere disabilità sostanziali e dimostrabili agli arti/funzioni inferiori e e perciò siano costretti ad utilizzare una sedia a rotelle per la mobilità quotidiana o abbiano un codice di disabilità riconosciuto.
- (h) Tutti i giocatori e gli allenatori devono partecipare al Team Meeting. In caso contrario, senza l'approvazione del Capo Giudice, la squadra perde il diritto al vantaggio dell'ultimo stone nella prima mano della prima partita. Solo i giocatori, l'allenatore, il team leader ed un interprete, se necessario, possono partecipare al Team Meeting. Per le squadre ammesse al turno successivo al round robin, uno o due membri della squadra (giocatori e / o allenatore) devono obbligatoriamente presenziare ai play-off meeting, in caso contrario la squadra perderà le scelte (prova sassi per

prima o per seconda, il colore delle pietre, ecc ecc...) a cui avrebbe avuto diritto.

- (i) La sequenza di lancio, le posizioni dello skip e vice skip, i nominativi dell'alternate e dell'allenatore devono essere segnalati nella scheda iniziale del line-up e consegnata al Capo Giudice alla fine del Team Meeting. Anche il nominativo del team leader/allenatore nazionale/interprete, se necessario, deve essere segnalato. Bisogna consegnare al Capo Giudice la scheda di line-up (cartacea od elettronica) almeno 15 minuti prima dell'allenamento pre-partita per confermare il line-up originario o segnalare una variazione.
- (j) Una squadra deve iniziare la competizione con 4 giocatori (2 per il Mixed Doubles) che lanciano le stone. La squadra avrà partita persa ogni partita della competizione finché non comincerà una partita con 4 giocatori qualificati. In casi eccezionali e con l'approvazione di 3 persone (Direttore delle Competizioni WCF o suo rappresentante, Delegato Tecnico dell'evento e Capo Giudice) una squadra potrà iniziare la competizione con 3 giocatori. Se necessario, un appello potrà essere inviato al Presidente WCF o suo delegato.
- (k) Mentre una partita è in corso, all'allenatore, alla riserva, e al team leader è fatto divieto di comunicare con la propria squadra o di stare all'interno dell'area di gioco, tranne durante le pause designate o time-out delle squadre. Questa restrizione si applica a tutte le comunicazioni verbali, visive, scritte e elettroniche, compreso qualsiasi tentativo di segnalare la chiamata di un time-out della squadra. L'allenatore, la riserva, e il team leader possono partecipare alla prova sassi e prova campi, ma non possono comunicare con la propria squadra durante gli LSD. Durante la partita, non ci sarà nessuna comunicazione o trasmissione di alcun genere dalla panchina coach a chi non è seduto in quella zona. I componenti della panchina allenatori non possono guardare o ascoltare trasmissioni. In caso di violazione, la persona colpevole sarà allontanata dalla panchina per quella partita.
- (l) Per l'identificazione da parte dei media e del pubblico, le squadre vengono identificate dal nome della loro Federazione per la quale competono e dal nome dello skip.

C3. ABBIGLIAMENTO/EQUIPAGGIAMENTO

- (a) Tutti i componenti di una squadra devono indossare uniformi identiche e calzature appropriate quando accedono al campo di gara o per le sessioni di allenamento. La squadra deve indossare magliette e giacche/felpe da gioco di colore chiaro quando utilizzano le stone chiare, mentre magliette e giacche/felpe da gioco di colore scuro quando utilizzano le stone scure. Il colore di questi indumenti deve essere comunicato alla WCF prima dell'inizio di ogni competizione. L'allenatore ed il team leader devono sempre indossare la divisa della squadra o abbigliamento societario quando accedono al campo di gioco. Il rosso è considerato un colore scuro.

(con effetto dal 01 ottobre 2018, salvo diversa comunicazione WCF, la divisa chiara dovrà essere di colore predominante bianco o giallo. L'approvazione per altri colori dev'essere richiesta almeno 8 settimane prima dell'evento o può essere richiesta ad inizio stagione per eventi multipli.
- (b) Ogni maglietta e giacca/felpa da gioco deve avere il cognome del giocatore, con lettere di 5,08 cm (2 pollici) o più grandi, nella parte alta del retro dell'indumento e il nome della propria Federazione per la quale compete, con lettere di 5,08 cm (2 pollici) o più grandi, sopra la vita del retro dell'indumento. Se si desidera, può essere presente il simbolo nazionale, ma solo in aggiunta al nome della Federazione, posto tra questo e il cognome del giocatore. Se due o più giocatori hanno lo stesso cognome, ad esso va aggiunta la prima lettera del nome proprio.
- (c) La pubblicità è consentita sull'abbigliamento dei giocatori o sulla loro attrezzatura in accordo con le direttive correnti stabilite dalla WCF. La WCF può, a propria discrezione, proibire l'uso di abbigliamento o attrezzatura non adatti per la competizione della WCF in questione. L'attuale Dress Code WCF può essere trovato a pagina 61 di questo libro.
- (d) Al giocatore o allenatore con un'uniforme non adatta verrà negato l'accesso al campo di gioco ed alla panchina allenatori.

- (e) Ciascun giocatore deve dichiarare con quale scopa omologata giocherà la partita e solo lui potrà utilizzarla. Violazione: se un giocatore utilizza la scopa di un altro giocatore, la stone lanciata sarà rimossa dal gioco.
- (f) I giocatori non possono cambiare la testa della scopa durante una partita, salvo approvazione speciale del Capo Giudice. Violazione: se viene fatto un cambio senza permesso, il team perde la partita.
- (g) Se la riserva subentra nel gioco, questa deve utilizzare la scopa del giocatore rimpiazzato. Violazione: se viene usata una nuova scopa, il team perde la partita.
- (h) Tutto l'equipaggiamento utilizzato in campo nelle competizioni WCF deve rispettare gli Standard WCF sull'Equipaggiamento, come descritto sul sito WCF. E' considerato non appropriato, per esempio, l'equipaggiamento che: danneggia la superficie del ghiaccio, non è conforme alle vigenti regole (dispositivi elettronici di comunicazione), a seguito di test dona alla squadra un vantaggio sensibile, non viene comunicato al giudice WCF entro la data limite.
- (i) La pena per l'utilizzo di equipaggiamento non conforme agli standard WCF in una competizione WCF:
 - (a) Prima infrazione della squadra durante una competizione: il giocatore è squalificato dall'evento ed il team perde la partita.
 - (b) Seconda infrazione della squadra durante una competizione: la squadra è squalificata dalla competizione e tutti i giocatori sono squalificati da eventi WCF per 12 mesi.

C4. ALLENAMENTO PRE-PARTITA

- (a) Prima dell'inizio di ogni partita durante le competizioni della WCF, ogni squadra ha a disposizione un periodo di allenamento sul campo dove avrà luogo la partita.

- (b) L'orario e la durata dell'allenamento vengono comunicati durante il Team Meeting.
- (c) Il programma per le sessioni di allenamento pre-partita durante il round robin viene predeterminato il più possibile, con il criterio secondo cui ogni squadra deve avere lo stesso numero di sessioni di allenamento per prima e per seconda. Per le partite del round robin dove questo non può essere predeterminato, si effettua il sorteggio e il vincente ha la scelta se effettuare la pratica per primo o per secondo.
- (d) Per le partite che seguono il round robin, la squadra che lancia l'ultima stone della prima mano, effettuerà per prima l'allenamento pre partita.
- (e) Se il Capo Ice maker lo ritiene necessario, il ghiaccio sarà pulito e si applicherà il pebble nella zona di scivolata dopo il periodo di allenamento.

C5. DURATA DELLE PARTITE

- (a) Per le competizioni nelle quali sono programmate 10 mani, durante il round robin devono essere completate almeno 6 mani e durante i play-off almeno 8 mani.
- (b) Per le competizioni nelle quali sono programmate 8 mani, devono essere completate un minimo di 6 mani.

C6. CRONOMETRAGGIO DELLA PARTITA

- (a) Ogni squadra ha a disposizione 38 minuti di "thinking time" per le partite a 10 mani e 30 minuti per le partite a 8 mani (38 minuti nel wheelchair curling, 22 minuti nel mixed doubles). Questo tempo viene registrato e reso visibile alle squadre e agli allenatori durante la partita.

- (b) Quando una squadra ritarda l'inizio di una partita, il tempo di gioco assegnato a ciascuna squadra si riduce di 3 minuti e 45 secondi (4 minuti e 45 secondi per il wheelchair, 2 minuti e 45 secondi per il mixed doubles) per ciascuna mano considerata completata (Regola R11 (i)).
- (c) Nel caso di extra end, i cronometri vengono resettati ed ogni squadra ha a disposizione 4 minuti e 30 secondi di "thinking time" per ciascun extra end (6 minuti per il wheelchair curling, 3 minuti per il mixed doubles).
- (d) La partita e ciascuna mano iniziano quando il tempo di pausa assegnato termina. Il cronometro della squadra che lancia per prima non viene azionato all'inizio della partita/mano, a meno che la squadra non stia perdendo tempo (ritardo nella scivolata o nel lanciare la stone col bastone); in questo caso il cronometro parte. Se non c'è perdita di tempo, il primo cronometro che parte in ciascuna mano sarà quello della squadra che lancia la seconda stone.
- (e) Quando tutti i criteri qui elencati sono rispettati, la squadra in attesa diventa la squadra al lancio ed il suo cronometro parte:
- (i) tutte le stone si sono fermate o hanno oltrepassato la back line; e
 - (ii) le stone spostate a seguito di violazioni da parte del team al lancio, a seguito del necessario riposizionamento, hanno ripreso le posizioni originali; e
 - (iii) l'area di gioco è a disposizione dell'altra squadra, la persona responsabile della casa si è spostata dietro alla back line e il lanciatore e gli sweepers si sono spostati ai lati del campo.
- (f) Il cronometro di una squadra si ferma solo quando la stone lanciata ha raggiunto la tee line (hog line per il wheelchair curling) del lato di lancio.
- (g) La squadra deve lanciare la stone solo quando il proprio cronometro è in funzione o dovrebbe esserlo. In caso di violazione, la stone deve essere lanciata nuovamente dopo che la squadra in attesa abbia riposizionato le eventuali stone spostate alla posizione originaria. Il cronometro della squadra che ha commesso l'infrazione parte non appena le stone sono riportate alla posizione originaria e si ferma quando la stone rilanciata raggiunge la tee line (hog line per il wheelchair curling) nel lato di lancio.
- (h) Se le stone devono essere riposizionate a causa di un fattore esterno, entrambi i cronometri sono fermati.
- (i) I cronometri sono fermati ogni volta che un ufficiale di gara interviene.
- (j) Dopo che le squadre hanno concordato sul punteggio della mano, c'è una pausa in cui entrambi i cronometri sono fermi. Se una misurazione è necessaria, la pausa inizia al termine di quest'ultima. La lunghezza della pausa tra le mani, che può variare in base ad esigenze televisive od altri fattori esterni, è determinata per ciascuna singola competizione e comunicata al team meeting. Quando una pausa è di 3 minuti o più, le squadre sono informate al momento in cui manca 1 minuto alla ripresa. Le squadre non devono rilasciare la prima stone della mano quando ancora mancano più di 10 secondi al termine della pausa. Il cronometro della squadra al lancio inizia alla conclusione della pausa, a meno che il giocatore non sia già in procinto di tirare. La lunghezza della pausa normalmente è di:
- (i) 1 minuto al termine di ciascuna mano, ad eccezione della nota al punto (j)(ii). Nel Mixed Doubles, quando sono i giocatori a dover posizionare le stone "stazionarie" prima di ciascuna mano, saranno aggiunti 30 secondi alla pausa tra le mani. Le squadre non possono incontrare o comunicare in nessun modo con l'allenatore, la riserva o il team leader.
 - (ii) 5 minuti al termine della mano centrale. Le squadre possono incontrare all'interno dell'area di gioco le persone autorizzate a stare nella panchina allenatori.

- (k) Se un giocatore deve lanciare nuovamente una stone, il giudice decide se il tempo trascorso deve essere sottratto dal cronometraggio di quella squadra.
- (l) Se si deve ri-giocare una mano, i cronometri devono ritornare al tempo registrato al termine della mano precedente.
- (m) Se un giudice stabilisce che una squadra sta ritardando la partita inutilmente, egli deve comunicarlo allo skip della squadra in questione, e dopo tale comunicazione, se la stone non oltrepassa la tee line (hog line per wheelchair) del lato di lancio entro 45 secondi, questa verrà immediatamente rimosso dal gioco.
- (n) Ogni squadra deve completare la propria parte di partita entro il tempo dato, altrimenti la squadra perde a tavolino. Se una stone raggiunge la tee line (hog line per wheelchair) del lato di lancio prima del termine del tempo, questa è considerata valida.
- (o) Qualora il cronometro di una squadra venga fatto partire in anticipo, essa avrà aggiunto al proprio cronometro il doppio del tempo erroneamente trascorso.
- (p) Qualora il cronometro di una squadra non venga fatto partire, essa non avrà deduzioni al proprio cronometro, ma il medesimo ammontare di tempo trascorso sarà aggiunto al cronometro dell'altra squadra.

C7. TIME-OUT DI SQUADRA / TIME-OUT TECNICO

- (a) Il time out di squadra è permesso in tutti gli eventi WCF, con o senza il cronometraggio.
- (b) Ciascuna squadra può chiamare un time-out di squadra da 60 secondi durante ogni partita e un ulteriore time-out di squadra da 60 secondi per ogni extra end.
- (c) La procedura per il time-out di squadra è la seguente:
 - (i) solamente i giocatori sul ghiaccio possono chiamare un time-out di squadra.

- (ii) Qualsiasi giocatore della squadra sul ghiaccio può chiamare un time-out di squadra, ma solo quando è in funzione il proprio cronometro. Il segno per richiedere il time out di squadra è una "T" con le mani.
- (iii) Il time out di squadra (quando il cronometro si ferma) inizia immediatamente alla richiesta del time out e consiste nel "travel time" per raggiungere la squadra più 60 secondi. La lunghezza del "travel time" sarà determinata a ciascun evento dal Capo Giudice ed assegnata a ciascuna squadra, sia che questa abbia l'allenatore o meno o che questo scenda o meno nel campo di gioco dalla panchina.
- (iv) Solamente una persona seduta nella panchina allenatori ed un interprete, se necessario, appartenente alla squadra che ha chiesto il time-out ha il permesso di incontrare la squadra. Questa persona, o persone in presenza dell'interprete, devono usare un percorso prestabilito fino alla squadra. Quando sono a disposizione i camminamenti laterali ai campi, questa persona non può stare sulla superficie del ghiaccio.
- (v) La squadra viene avvertita quando mancano 10 secondi al termine del time-out.
- (vi) Al termine del del time-out, la/le persona/e proveniente dalla panchina degli allenatori deve interrompere la comunicazione con la squadra e lasciare immediatamente l'area di gioco.

- (d) Una squadra può chiamare un time-out tecnico per richieste sulle regole, per un infortunio o per altre circostanze attenuanti. I cronometri vengono fermati durante il time out tecnico.

C8. ASSEGNAZIONE DELLE STONE / LAST STONE DRAW

- (a) La squadra indicata per prima nel programma delle partite del round robin gioca con le stone dai manici scuri; la squadra indicata per seconda gioca con le stone dai manici chiari.

- (b) Nelle partite che richiedano il Last Stone Draw (LSD), alla conclusione della prova sassi di ciascuna squadra vengono lanciate due stone verso il centro della casa da giocatori differenti, la prima stone in senso orario e la seconda in senso antiorario. Se una riserva gioca un LSD, non deve obbligatoriamente giocare quella partita. L'azione di sweeping è consentita (eccetto nel wheelchair curling). Nel Mixed, ciascun sesso deve lanciare una stone, ma la squadra seleziona gli sweeper indipendentemente dal sesso.

La prima stone sarà misurata e rimossa dal gioco prima che la seconda sia lanciata. Le distanze vengono annotate per entrambe le stone tirate e sommate per ottenere l'LSD di quella partita. La squadra con l'LSD minore ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone nella prima mano di quella partita. Se gli LSD totali sono gli stessi per entrambe le squadre, si confrontano i singoli tiri e chi ha il miglior tiro tra quelli non uguali ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano. Quando entrambe le squadre hanno esattamente gli stessi LSD individuali, verrà lanciata una moneta per determinare chi ha la scelta.

- (c) Le lunghezze dell'LSD vengono misurate ed annotate come segue:

- 1) Tutte le singole misurazioni saranno dal centro della casa alla parte più vicina della stone, ma le lunghezze dell'LSD saranno espresse in centimetri quale reale distanza dal centro della casa al centro della stone.
- 2) Il raggio ufficiale da usare nei Campionati WCF è di 14,2 centimetri.
- 3) A ciascuna misurazione sarà aggiunto il raggio di 14,2 centimetri. Questo significa che la misurazione delle stone non in casa sarà di 185,4 cm + 14,2 cm = 199,6 centimetri
- 4) Le stone che si fermano sul centro della house saranno misurate da due punti (buchi) sul bordo del cerchio dei 4 piedi. Questi due punti formano un angolo di 90° con il buco centrale e sono a 0,61 metri (2 piedi) dal buco centrale.

- (d) Il numero di tiri di LSD ed il numero di tiri in senso orario ed antiorario di che giocatore deve effettuare sarà determinato ad ogni competizione a seconda del numero di partite del round robin. In base alla composizione originaria della squadra, i quattro giocatori (2 per il mixed doubles) devono effettuare un numero minimo di tiri di LSD. Se c'è una violazione ed il numero minimo di tiri non è effettuato, i relativi LSD sono annotati come 199,6 centimetri.

- i) Le stone di LSD lanciate dalla riserva possono essere combinate alla fine del round robin con quelle di un altro singolo giocatore, così da fargli completare il numero minimo di LSD da tirare
- ii) Quando una squadra gioca l'intera competizione con solo 3 giocatori, il minimo numero di LSD che deve lanciare il giocatore mancante è diviso equamente tra gli altri giocatori.
- iii) Quando una squadra inizia una competizione al completo, ma poi per qualsiasi ragione un giocatore non possa completare il minimo numero di tiri di LSD, la misura massima di 199,6 centimetri sarà annotata per ciascuno dei tiri mancanti.

Numero di partite nel round robin	Numero di tiri di LSD	Minimo numero di tiri per ciascun giocatore
4	8	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
5	10	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
6	12	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
7	14	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
8	16	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
9	18	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
10	20	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
11	22	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario

- (e) Per il Mixed Doubles, ciascun giocatore lancia un egual numero di stone di LSD in senso orario ed antiorario. Se c'è un numero dispari di partite, ci sarà una differenza di una rotazione per giocatore.
- (f) Quando nelle competizioni della WCF si utilizza il sistema del round robin (un solo gruppo), cioè ogni squadra partecipante si scontra con tutte le altre, la prima stone della prima mano per le partite seguenti al round robin si determina in questo modo:
 - (i) la squadra con il miglior record di partite vinte/perse ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano.
 - (ii) se due squadre hanno lo stesso record di partite vinte/perse, la vincitrice dello scontro diretto nel round robin ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano.
 - (iii) nei casi esclusi dalle ipotesi (i) e (ii), per le competizioni dove è in uso il sistema "Page play-off" la squadra che vince la partita 1vs2 ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano della partita di finale oro; la squadra che perde la partita di semifinale ha la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano della partita di finale bronzo.
- (g) Nelle competizioni WCF quando le squadre giocano un round robin in gruppi separati, per la/le partita/e di playoff se le squadre provengono dallo stesso gruppo sarà utilizzato il criterio C8 (f), mentre se provengono da gruppi differenti, la squadra con il minor DSC avrà la scelta di effettuare prova sassi per prima o seconda oppure il colore delle stone. Quindi verranno applicate le regolari procedure di lancio di LSD (senza requisiti minimi di lancio) per determinare quale squadra abbia la scelta di lanciare la prima o la seconda stone della prima mano.

- (h) Nelle partite seguenti al round robin, quando la squadra che lancia la prima stone nella prima mano è predeterminata, la squadra che lancia la prima stone della prima mano ha la scelta del colore delle stone.

C9. PROCEDURA DI CLASSIFICA DELLE SQUADRE / DRAW SHOT CHALLENGE

- (a) Durante il round robin le squadre a pari punti saranno classificate alla stessa posizione in ordine alfabetico, secondo il loro codice di tre lettere.
- (b) I seguenti criteri (in ordine) devono essere utilizzati al termine del round robin per redigere una classifica delle squadre:
 - (i) le squadre si classificano secondo il numero di partite vinte/perse;
 - (ii) se due squadre sono a pari merito, si classifica più in alto la squadra vincitrice dello scontro diretto durante il round robin;
 - (iii) nel caso tre o più squadre siano a pari merito, il numero di scontri diretti vinti tra di esse determinerà la classifica (se questo metodo determina solo una parte di classifica tra di esse, perché solo alcune hanno nuovamente gli scontri diretti pari, allora per le rimanenti a pari merito si guarda il numero di scontri diretti vinti tra di esse, così da determinare la classifica)
 - (iv) per tutte le squadre rimanenti la cui classifica non si possa determinare coi punti (i) o (ii) o (iii), la classifica è determinata usando il Draw Shot Challenge (DSC). Il DSC è la distanza media di tutti gli LSD tirati da una squadra nel round robin.
 Se c'è più di un gruppo di gioco ed i gruppi sono numericamente differenti, per far sì che il DSC sia calcolato equamente, solo gli LSD di un numero uguale di partite tra i due gruppi sarà utilizzato.
 Se vengono lanciati 11 o meno tiri di LSD, il tiro peggiore viene scartato automaticamente quando si calcola il DSC. Se vengono lanciati più di 11 tiri di LSD, i due tiri peggiori vengono scartati automaticamente quando si calcola il DSC.
 La squadra con il DSC minore sarà classificata più in alto. Se i DSC sono uguali, allora la squadra con il miglior LSD tra quelli non uguali è classificata più in alto. Se tutti gli LSD sono uguali, la squadra classificata più in alto nel ranking mondiale WCF è classificata più in alto.

- (v) Quando le squadre giocano in gruppi diversi e non si qualificano per i playoff, la classifica finale sarà determinata confrontando i valori di DSC delle squadre di tutti i gruppi che hanno lo stesso piazzamento, classificando più in alto quella che abbia il DSC migliore.
- (vi) In casi dove una singola sconfitta elimina una squadra dalla competizione, le squadre eliminate durante la stessa sessione di gioco saranno classificate in ordine alfabetico secondo il loro codice di tre lettere.
- (c) Quando le squadre sono pari per l'accesso ai playoff, le squadre non necessarie saranno eliminate dal playoff senza giocare ulteriori partite, poiché non saranno giocati tie break.
- (d) Quando le squadre sono pari per l'accesso al "challenge", le squadre non necessarie eviteranno il "challenge" senza giocare ulteriori partite, poiché non saranno giocati tie break.
- (e) Quando le squadre sono pari per la retrocessione, le squadre eviteranno la retrocessione o saranno retrocesse senza giocare ulteriori partite, poiché non saranno giocati tie break.

C10. GIUDICI

- (a) La WCF deve nominare un Capo Giudice e uno o più Vice Capo Giudice per ogni competizione della WCF. Gli ufficiali di gara devono essere di entrambi i sessi. Tutti gli ufficiali di gara devono essere stati precedentemente approvati dalle rispettive Federazioni Nazionali.
- (b) Il giudice deve risolvere ogni questione che può insorgere tra le due squadre, anche se il problema non è trattato dal regolamento.

- (c) Un giudice può intervenire in ogni momento durante la partita, per dare delle direttive riguardo il posizionamento delle stone, la condotta di gioco e il rispetto del regolamento.
- (d) Il Capo Giudice, quando autorizzato, può intervenire in ogni momento in qualsiasi partita e dare delle direttive riguardo lo svolgimento della partita quando lo ritiene necessario.
- (e) Un giudice può ritardare una partita per qualsiasi motivo e determinare la durata del ritardo.
- (f) Un giudice ha diritto di decisione su tutti gli argomenti pertinenti al Regolamento. Nel caso di contestazione di una decisione arbitrale, la decisione finale e definitiva spetta al Capo Giudice.
- (g) Il Capo Giudice può espellere dal gioco un giocatore, allenatore o team leader se considera inaccettabile la condotta o il linguaggio. La persona espulsa deve abbandonare l'area di gioco e non può più prendere parte alla partita. Quando un giocatore è espulso da una partita, la riserva può non essere utilizzata per rimpiazzare quel giocatore.
- (h) Il Capo Giudice può consigliare all'organizzazione responsabile dell'evento la squalifica o sospensione di qualsiasi giocatore, allenatore o team leader per le competizioni in corso o future.

COMPETIZIONI - SVOLGIMENTO

Giochi Olimpici Invernali (OWG) - Maschili e Femminile

- 10 squadre per ogni sesso: 1 squadra del Comitato Nazione Olimpico Ospitante (NOC) + 7 squadre dei NOC che hanno accumulato il punteggio maggiore nei due precedenti Campionati Mondiali Maschili e Femminili + 2 squadre dei NOC vincitrici dell'Evento di Qualificazione Olimpica (OQE) che è aperto alle squadre che hanno partecipato ad almeno uno dei quattro Campionati Mondiali maschili o femminili precedenti e non abbiano acquisito sufficienti punti di qualificazione per accedere direttamente alle Olimpiadi. Anche le squadre terze classificate ai PACC durante il ciclo olimpico avranno un posto all'OQE, se non già qualificate ai Campionati Mondiali.
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime quattro squadre.

Sistema Play-off: Semi-finali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

Giochi Olimpici Invernali (OWG) - Mixed Doubles

- 8 squadre: 1 squadra del Comitato Nazione Olimpico Ospitante (NOC) + 7 squadre dei NOC che hanno accumulato il punteggio maggiore nei due precedenti Campionati Mondiali di Mixed Doubles
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime quattro squadre.

Sistema Play-off: Semi-finali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

Giochi Paralimpici Invernali (PWG) - Squadre Miste

- 12 squadre: 1 squadra del Comitato Nazione Paralimpico Ospitante (NPC) + 11 squadre dei NPC che hanno accumulato il punteggio maggiore nei tre precedenti Campionati Mondiali Wheelchair.
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime quattro squadre.

Sistema Play-off: Semi-finali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

Giochi Olimpici Invernali Giovanili (YOG)

- I Comitati Olimpici Nazionali (NOC) guadagnano punti dai due Mondiali Junior e Mondiali Junior-B precedenti. Qualora sia necessario un challenge per le Americhe, questo sarà aggiunto.

I primi 16 team misti saranno selezionati (basandosi sulla classifica dei punti accumulati) nella maniera descritta qui sotto e gli ultimi 8 team saranno selezionati utilizzando il Ranking Junior della WCF ed alternando i sessi:

- 1 team del Comitato Nazione Olimpico Ospitante
- 2 team dal Nord America
- 1 team dal Sud America
- 3 team dall'Asia
- 1 team dall'Oceania
- 8 team dall'Europa

I punti saranno assegnati come segue:

WJCC	WJBCC
1° classificato = 20 punti	1° classificato = va al WJCC
2° classificato = 18 punti	2° classificato = va al WJCC
3° classificato = 17 punti	3° classificato = va al WJCC
4° classificato = 16 punti	4° classificato = 5 punti
5° classificato = 15 punti	5° classificato = 4 punti
6° classificato = 14 punti	6° classificato = 3 punti
7° classificato = 13 punti	7° classificato = 2 punti
8° classificato = 12 punti	8° classificato = 1 punto
9° classificato = 11 punti	
10° classificato = 10 punti	

Play-off: Semifinale 2 v 3, la perdente è medaglia di bronzo; la vincente gioca contro la 1 per la finale

Campionati Mondiali di Curling - Maschile (WMCC) e Femminile (WWCC)

- 13 squadre (per qualificazione vedere a pagina 49).
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime sei squadre classificate.

Sistema Play-off: Le squadre al 1° e 2° posto vanno dirette in semifinale. Le altre squadre classificate giocano partite di qualificazione (3vs6 e 4vs5). I vincitori di queste partite di qualificazione avanzano alle semifinali in cui la 1° classificata gioca contro la più bassa classificata vincente (esempio, la 6°) e la 2° classificata contro l'altra squadra. Le vincenti

delle semifinali giocano nella finale per la medaglia d'oro, le perdenti delle semifinali giocano per la medaglia di bronzo

Campionati Mondiali Junior di Curling (WJCC) - Junior Maschile e Junior Femminile

- 10 squadre per ogni sesso: 1 squadra dalla Federazione ospitante, le prime 6 Federazioni classificate dal WJCC dell'anno precedente e le prime 3 classificate dal WJBCC precedente.
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime quattro squadre.

Sistema Play-off: Semifinali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

Campionati Mondiali Junior-B di curling (WJBCC) - Junior Maschile e Junior Femminile

- Numero aperto di squadre junior che non sono già qualificate al prossimo WJCC. Tre squadre si qualificano da questo evento.
- Se le squadre iscritte sono da 1 a 10, saranno inserite in un gruppo, giocando un round robin per stabilire le prime 4 classificate.

Sistema Play-off: Semifinali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

- Se le squadre iscritte sono più di dieci, saranno formati gruppi le cui partite combacino coi tempi a disposizione. I gruppi giocano un round robin per stabilire i team che vanno ai quarti di finale

Sistema Play-off: alla fine dei round robin, dev'esserci una chiara classifica con 1°, 2° 3° e 4° classificato (se ci sono due gruppi); 1°, 2° e 3° (se ci sono tre gruppi); 1° e 2° (se ci sono quattro gruppi). Se ci sono tre gruppi, il 1° e 2° classificato vanno direttamente ai quarti di finale, così come il miglior 3° classificato individuato tramite il miglior DSC. Le altre due 3° classificate giocano una partita di qualificazione per decidere l'ultima squadra che va ai quarti di finale. I vincitori dei quarti di finale vanno alle semifinali. I perdenti delle semifinali giocano la partita per la medaglia di bronzo. I vincenti delle semifinali giocano la finale per la medaglia d'oro.

Giochi Universitari Invernali (WUG) - Studenti Universitari Maschile e Femminile

- 10 squadre per ogni sesso: 1 squadra della Nazione Ospitante + 9 squadre secondo il regolamento FISU.
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime quattro squadre.

Sistema Play-off: Semifinali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo.

Campionati Mondiali Wheelchair di Curling (WWhCC) - Squadre Miste

- 12 squadre: 1 squadra della Federazione Ospitante + 8 squadre delle Nazioni qualificate dal precedente WWhCC + 3 squadre delle Federazioni qualificate attraverso il WWhBCC.
- Le squadre formano un gruppo, si disputa un round robin per determinare le prime sei squadre.

Sistema Play-off: Le squadre al 1° e 2° posto vanno dirette in semifinale. Le altre squadre classificate giocano partite di qualificazione (3vs6 e 4vs5). I vincitori di questepartite di qualificazione avanzano alle semifinali in cui la 1° classificata gioca contro la più bassa classificata vincente (esempio, la 6°) e la 2° classificata contro l'altra squadra. Le vincenti delle semifinali giocano nella finale per la medaglia d'oro, le perdenti delle semifinali giocano per la medaglia di bronzo

Campionati Mondiali-B Wheelchair di Curling (WWhBCC) - Squadre Miste

- Aperto a squadre di Federazioni che non sono già qualificate per il prossimo WWhCC. Tre squadre si qualificheranno da questo evento.
- Se le squadre iscritte sono da 1 a 10, saranno inserite in un gruppo, se sono iscritte più di 10 squadre, saranno inserite in due gruppi. I gruppi giocheranno un round robin per determinare i team che accedono ai playoff.

Sistema Play-off:

- a) se c'è un gruppo: Semifinali 1vs4 e 2vs3; i vincitori giocano la finale (per le medaglie d'oro e d'argento), i perdenti giocano una partita per la medaglia di bronzo. I vincitori delle medaglie si qualificano per i successivi WWhCC.
- b) se ci sono due gruppi: il 1° classificato di ciascun gruppo avanza direttamente alle semifinali; vi sono partite di qualificazione alle semifinali A2vsB3 e A3vsB2. Semifinali: se ci sono 2 team da ciascun gruppo, allora A1 gioca contro il qualificato del gruppo B, mentre B1 gioca contro il qualificato del gruppo A. Se ci sono 3 team da un gruppo, allora il 1° classificato di quel gruppo gioca contro il 3° classificato dello stesso gruppo e il 1° classificato dell'altro gruppo gioca contro il 2° classificato del gruppo che si è qualificato con 3 squadre. I vincitori delle medaglie si qualificano per i successivi WWhCC.

World Mixed Doubles Curling Championship (WMDCC)

- Numero aperto di squadre partecipanti (qualificazione e play-off vedere a pagina 50-51)

World Mixed Curling Championship (WMxCC)

- Numero aperto di squadre partecipanti (qualificazione e play-off vedere a pagina 50-51)

Campionato Mondiale Senior di Curling (WSCC) - Maschile e Femminile

- Numero aperto di squadre partecipanti (qualificazione e play-off vedere a pagina 51).

Campionato del Pacifico-Asia (PACC) - Maschile e Femminile

- Aperto alle squadre della zona del Pacifico-Asia (qualificazione e play-off vedere a pagina 52).

QUALIFICAZIONI - MONDIALE MASCHILE E FEMMINILE

Per il Mondiale maschile e Femminile 2018 ci saranno 13 squadre, selezionate in questa maniera:

- 2 dalla Zona America (inclusa Federazione Ospitante)
- 3 dalla Zona del Pacifico-Asia
- 8 dalla Zona Europa

A partite dal Mondiale Maschile e Femminile 2019 ci saranno 13 squadre, selezionate in questa maniera:

- 2 dalla Zona America (inclusa Federazione Ospitante) *
- 2 dalla Zona del Pacifico-Asia (inclusa Federazione Ospitante) *
- 8 dalla Zona Europa (inclusa Federazione Ospitante) *
- 2 dall'Evento di Qualificazione Mondiale

* la Zona ultima classificata ai precedenti WCC perde un posto

A partire dal Mondiale Maschile e Femminile 2019 ci sarà un Evento di Qualificazione Mondiale (WQE):

8 squadre iscritte e 2 si qualificheranno ai successivi Mondiali

Squadre: 1 Federazione Ospitante, 1 Zona America, 2 Zona Pacifico, 4 Zona Europa.

QUALIFICAZIONI - WORLD JUNIOR CHAMPIONSHIP

Tutte le Zone	1 squadra	Alla Federazione ospitante
	6 squadre	Primi 6 classificati, esclusa Federazione ospitante, dal precedente WJCC
	3 squadre	Primi 3 classificati dal WJBCC precedente

QUALIFICAZIONI - CAMPIONATO MONDIALE MIXED DOUBLES (WMDCC)

- Una squadra è composta da giocatori che sono tesserati per la Federazione che rappresentano e rispettano i criteri per giocare in quella Federazione.
- La WCF si riserva il diritto di modificare il sistema di gioco

ISCRIZIONI	SISTEMA DI GIOCO	PLAY-OFF	CLASSIFICA FINALE
1-10 iscrizioni	UN Gruppo round robin del gruppo + play-off	Sistema Olimpico tra le prime quattro classificate, vedere pag. 59	Squadre classificate 1-10 in base al metodo di classifica della WCF
11-20 iscrizioni Gruppo A 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 Gruppo B 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Classifiche dei 3 anni precedenti. Le Federazioni che non vi hanno partecipato saranno classificate (alla fine della lista) secondo il ranking WCF	DUE Gruppi Round robin dei gruppi per determinare le prime 3 squadre di ciascuno + Partite di qualificazione, semifinali e finali	I 1° classificati vanno diretti alle semifinali; partite di qualificazione tra A2 e B3 e tra A3 e B2 per determinare le altre due semifinaliste	Le squadre in ciascun gruppo saranno classificate con metodo WCF. Il DSC stabilisce la classifica generale, quando due o più squadre di gruppi diversi hanno gli stessi punti. Classifica finale 1-20
21-30 Partecipanti Gruppo A 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30 Gruppo B 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29 Gruppo C 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28 Classifiche dei 3 anni precedenti. Le Federazioni che non hanno partecipato saranno classificate (alla fine della lista) secondo il ranking WCF	TRE Gruppi Round robin dei gruppi per determinare le prime 3 squadre di ciascuno + Una partita di qualificazione per determinare l'ultima squadra nei quarti di finale + Quarti di finale, semifinali e finali	I quarti di finale si giocano come da tabella a pagina 60 Quando si gioca una partita di qualificazione, i perdenti saranno classificati allo stesso posto in ordine alfabetico secondo codice a 3 lettere della nazione. Quando si gioca una partita dei quarti di finale, i perdenti vengono classificati quinti in ordine alfabetico secondo codice a 3 lettere della nazione	Le squadre in ciascun gruppo saranno classificate con metodo WCF. Il DSC stabilisce la classifica generale delle squadre che non hanno raggiunto i play-off o le partite di qualificazione, comparando le squadre dei diversi gruppi che hanno lo stesso punteggio Classifica finale 1-30

31 o più partecipanti Gruppo A 1,8,9,16,7,24,25,32,33,40 Gruppo B 2,7,10,15,18,23,26,31,34,39 Gruppo C 3,6,11,14,19,22,27,30,35,38 Gruppo D 4,5,12,13,20,21,28,29,36,37 Classifiche dei 3 anni precedenti. Le Federazioni che non hanno partecipato saranno classificate (alla fine della lista) secondo il ranking WCF	QUATTRO O CINQUE gruppi Round robin dei gruppi per determinare le prime 4 squadre di ciascuno + Se ci sono 4 gruppi, le prime 4 squadre di ciascuno vanno agli ottavi di finale. Se ci sono 5 gruppi, le prime 3 squadre di ciascuno vanno agli ottavi insieme alla migliore 4° classificata in base al DSC + Ottavi, quarti, semifinali e finali	Il sistema dei play-off è basato su 16 squadre e la classifica sarà stabilita tra le prime 12; dopo gli ottavi, i perdenti saranno tutti classificati 13°, in ordine alfabetico secondo codice a 3 lettere della nazione	Le squadre in ciascun gruppo saranno classificate con metodo WCF. Il DSC stabilisce la classifica generale delle squadre che non hanno raggiunto i play-off, comparando le squadre dei diversi gruppi che hanno lo stesso punteggio Classifica finale 1-31+
---	---	--	---

CAMPIONATO MONDIALE SENIOR (WSCC) & CAMPIONATO MONDIALE MIXED (WmxCC)

- Una squadra è composta da giocatori che sono tesserati per la Federazione che rappresentano e rispettano i criteri per giocare in quella Federazione.
- Lo schema di gioco di questi Campionati ad iscrizione libera è studiato in modo da dare a ciascuna squadra partecipante la possibilità di vincere e di giocare il maggior numero di partite possibili. Le squadre saranno informate del sistema di gioco nel documento di Team Meeting, prima dell'inizio della competizione.
- La WCF si riserva il diritto di modificare il sistema di gioco a seconda del numero di iscritti e di piste disponibili.

CAMPIONATI DEL PACIFICO-ASIA (PACC)

Qualificazione ai Campionati del Mondo (WCC)

La World Curling Federation (WCF) determina il sistema di gioco

Da 1 a 4 squadre che si qualificano

ISCRIZIONI	SISTEMA DI GIOCO	PLAY-OFF	QUALIFICAZIONE
6 o meno iscrizioni	UN gruppo + Round robin di andata e ritorno per determinare le prime 4 classificate + Play-off	Sistema play-off Olimpico tra le prime 4 classificate come mostrato a pagina 59	A seconda del numero di squadre che si qualificano per i WCC, le squadre sono selezionate in ordine di piazzamento, secondo regole WCF
7 o più iscrizioni	UN gruppo + Round robin per determinare le prime 4 classificate + Play-off	Sistema play-off Olimpico tra le prime 4 classificate come mostrato a pagina 59	A seconda del numero di squadre che si qualificano per i WCC, le squadre sono selezionate in ordine di piazzamento, secondo regole WCF

CAMPIONATI EUROPEI DI CURLING (ECC)

- I Campionati Europei di Curling qualificano le squadre europee ai Campionati Mondiali (WCC).
- Per i Mondiali 2018 la zona Europa riceve 8 posti disponibili
- Dai Mondiali 2019, la zona Europa riceve 8 posti disponibili, inclusa la nazione ospitante, ma perde un posto se una delle sue squadre si è qualificata ultima ai Mondiali precedenti
- “Challenge per il Mondiale” - l’ultima squadra non retrocessa del Gruppo A gioca un challenge al meglio delle tre partite contro la vincente del Gruppo B (se una di queste due è la nazione ospitante dei prossimi Mondiali, il challenge viene giocato dalla squadra successiva in classifica). La vincente si qualifica al WCC.
- La World Curling Federation si riserva il diritto di modificare il sistema di gioco. Se non ci sono iscritti al Gruppo C, B9 + B10 Femminile e B15 + B16 Maschile restano nel Gruppo B.

ISCRIZIONI	SISTEMA DI GIOCO	PLAY-OFF	CLASSIFICA FINALE
Gruppo A Uomini e Donne 10 Squadre A1 – A8 + B1 – B2 Classifica presa dai precedenti ECC	UN gruppo + Round robin per determinare le prime quattro squadre + Play-off	Sistema play-off Olimpico tra le prime 4 classificate come mostrato a pagina 59	A1 - A10 secondo il metodo di classifica della WCF. A9 + A10 retrocedono in Gruppo B nel prossimo ECC L’ultima squadra non retrocessa del gruppo A gioca il Challenge per il Mondiale al meglio delle tre partite contro la vincitrice del Gruppo B (B1).
Gruppo B Donne 10 Squadre A9 + A10 + B3 – B8 + C1 + C2 Classifica presa dai precedenti ECC	UN gruppo + Round robin per determinare le prime quattro squadre + Play-off	Sistema play-off Olimpico tra le prime 4 classificate come mostrato a pagina 59	B1 - B10 secondo il metodo di classifica della WCF. B1 + B2 sono promosse in Gruppo A nel prossimo ECC B9 + B10 sono retrocesse in Gruppo C B1 gioca il Challenge Mondiale al meglio delle tre partite contro l’ultima squadra non retrocessa del gruppo A
Gruppo B Uomini 16 Squadre A9 + A10 + B3 – B14	DUE Gruppi di 8 squadre Round robin dei gruppi per determinare le	La 1° classificata di ciascun gruppo va direttamente in semifinale; A2 vs B3 e A3 vs B2 per determinare le ultime due squadre in	B1 – B16 secondo il metodo di classifica della WCF. B1 + B2 promosse in Gruppo A al prossimo ECC

<p>+ C1 + C2</p> <p>Classifica presa dai precedenti ECC</p>	<p>prime 3 classificate di ciascun gruppo + Play-off</p>	<p>semifinale. Per la semifinale: se ci sono 2 squadre per ciascun gruppo, allora A1 gioca contro la qualificata del gruppo B, mentre B1 contro la qualificata del gruppo A. Se ci sono 3 squadre da un gruppo, allora la 1° classificata di quel gruppo gioca contro la 3° classificata di quel gruppo e la 1° classificata dell'altro gruppo gioca contro la 2° classificata del gruppo con 3 squadre qualificate. La retrocessione è determinata come segue: - MA7 vs MB7: il vincente non è retrocesso. - MA8 e MB8: il perdente è retrocesso - il perdente tra MA7vsMB7 e il vincente tra MA8vsMB8 non è retrocesso, mentre il perdente è retrocesso. Non ci sono tie break prima delle partite di retrocessione, la classifica è data dai soli risultati del round robin</p>	<p>B15 + B16 retrocedono in Gruppo C.</p> <p>B1 gioca il Challenge Mondiale al meglio delle tre partite contro l'ultima squadra non retrocessa del gruppo A</p>
<p>Gruppo C Uomini</p> <p>B15 + B16 + altri iscritti</p> <p>Gruppo C Donne</p> <p>B8 + B10 + altri iscritti</p>	<p>UN gruppo in caso di 11 o meno squadre, DUE gruppi in caso di 12 o più squadre + Round robin + Play-off</p>	<p>Classifica determinata dal 1° al 4° posto. Il vincente 1 vs 2 è medaglia d'oro e si qualifica per l'Europeo B. Il perdente 3 vs 4 è classificato al 4° posto. Il perdente 1 vs 2 ed il vincente 3 vs 4 si giocano la medaglia d'argento e la qualifica per l'Europeo B.</p>	<p>Squadre classificate secondo procedura di classifica WCF.</p> <p>C1 + C2 promosse nel Gruppo B per i prossimi ECC</p>

QUALIFICAZIONI - LA ZONA AMERICANA

CHALLENGE

La 2° Federazione classificata della Zona Americana ai precedenti WCC, se non ospita il prossimo Campionato, deve effettuare un "challenge" contro eventuali altre Federazioni della Zona Americana.

Se la Federazione 2° classificata ospita il prossimo Campionato, l'altra Federazione della Zona Americana presente al Campionato precedente deve effettuare un "challenge" contro eventuali altre Federazioni della Zona Americana.

Il "challenge" segue i criteri qui esposti:

1. La Federazione soggetta al "challenge" viene determinata al termine di ogni WCC sulla base della classifica finale, considerando anche qual è la Federazione che ospiterà i prossimi WCC.
2. Le altre Federazioni della Zona Americana che desiderano effettuare il "challenge" per la qualificazione al WCC devono inviare il modulo di partecipazione alla segreteria della WCF entro il 31 luglio dell'anno precedente il prossimo WCC. Entro la stessa data anche la Federazione proveniente dal precedente WCC deve inviare il modulo di partecipazione alla segreteria della WCF per confermare la partecipazione e di ospitare il "challenge". I moduli di partecipazioni vengono inviati dalla WCF alle Federazioni della Zona Americana entro il 1° maggio.
3. Se entro il termine si iscrive solamente una Federazione, questa si qualifica automaticamente per il prossimo WCC. Se nessuna Federazione invia il modulo di partecipazione, il posto libero viene assegnato alla Zona Europea o del Pacifico secondo decisione del Comitato Esecutivo della WCF.
4. L'evento viene ospitato dalla Federazione che è stata sfidata. La struttura e la data del challenge devono essere approvate dalla WCF entro il 31 ottobre dell'anno precedente il prossimo WCC.
5. Il challenge deve essere effettuato durante il mese di gennaio precedente al WCC, salvo altra data concordata tra la WCF ed i due sfidanti.
6. Alle Federazioni che devono ospitare più di un challenge non è richiesto di svolgere questi challenge nella stessa struttura e nello stesso periodo.

7. Il Capo Giudice e il Capo Ice Maker devono essere nominati dalla federazione ospitante con l'approvazione della WCF. La Federazione ospitante è responsabile per le loro spese.
8. Ogni Federazione partecipante al challenge per il WCC è responsabile delle spese di vitto e alloggio per la propria squadra e per i giudici.
9. La WCF non rimborsa alcuna spesa di viaggio per il challenge WCC.

Sistema di Gioco:

Due squadre partecipanti - al meglio delle 5 partite

Giorno Uno - Team Meeting + Allenamento Ufficiale + 1 partita

Giorno Due - 2 partite

Giorno Tre - 2 partite (se necessario)

Tre squadre partecipanti - round robin di andata e ritorno

Giorno Uno - Team Meeting + Allenamento Ufficiale + 1 vs 2 e 1 vs 3

Giorno Due - 2 vs 3 e 1 vs 2 e 1 vs 3

Giorno Tre - 2 vs 3

Quattro squadre partecipanti - round robin di andata e ritorno

Giorno Uno - Team Meeting + Allenamento Ufficiale + Turni 1 e 2

Giorno Due - Turni 3 e 4 e 5

Giorno Tre - Turno 6

Cinque o sei squadre partecipanti - round robin unico e play-off 1 vs 2

Giorno Uno - Team Meeting + Allenamento Ufficiale + Turni 1 e 2

Giorno Due - Turni 3 e 4 e 5

Giorno Tre - Play-off 1 vs 2

Date di riferimento:

- Termine dei WCC - determinazione Federazioni sfidabili
- 1° maggio - scadenza invio modulistica da parte della segreteria WCF
- 31 luglio - scadenza invio iscrizioni alla segreteria WCF
- 31 ottobre - scadenza approvazione WCF della struttura e date
- Gennaio (o altro periodo concordato) - svolgimento challenge

REQUISITI MINIMI

RICHIESTI ALLE FEDERAZIONI AFFILIATE PER PARTECIPARE AI CAMPIONATI MONDIALI DI CURLING

- a) **Periodo di attività su ghiaccio:** minimo di tre mesi.
- b) **Capacità di gioco:** la World Curling Federation può giudicare se lo standard di gioco di una Federazione affiliata è adeguato alla partecipazione ai Campionati del Mondo di Curling
- c) **Pagamenti:** nessuna Federazione che non abbia pagato l'iscrizione annuale e gli arretrati alla World Curling Federation entro il 1° settembre di ogni anno ha diritto di partecipare ai Campionati Mondiali di Curling dell'anno seguente

ELEGGIBILITA'

- 1) Gli atleti devono avere la cittadinanza della Nazione che essi rappresentano - la loro residenza può essere ovunque

oppure

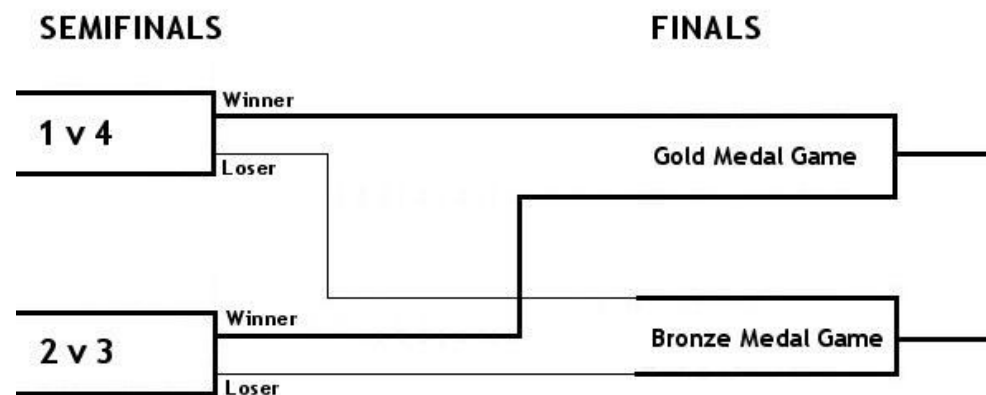
gli atleti devono essere residenti nella Nazione che essi rappresentano da almeno due anni consecutivi immediatamente prima dell'inizio della competizione.

2. Se un atleta ha rappresentato un paese nelle competizioni WCF, o giocato in una qualificazione internazionale per un evento WCF, questo atleta non può rappresentare un'altra Nazione in altre competizioni WCF o qualificazioni internazionali per un evento WCF fino a che l'atleta non acquisisca uno dei criteri di cui sopra E sia trascorso un periodo di due anni consecutivi.
3. Questa eleggibilità non si applica agli atleti dei Giochi Olimpici / Giochi Paralimpici Invernali, che fanno capo alle norme del Comitato Olimpico Internazionale / Comitato Paralimpico.

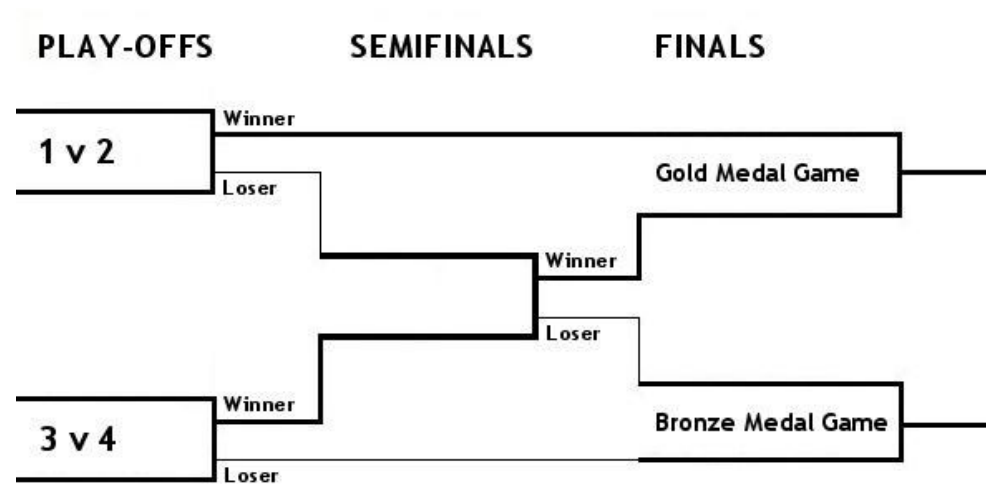
4. Il Consiglio Esecutivo WCF è incaricato di risolvere qualsiasi disputa relativa a quale Nazione un atleta possa rappresentare alle competizioni WCF

SISTEMA PLAY-OFF

SISTEMA OLIMPICO PLAY-OFF



SISTEMA PAGE PLAY-OFF



SISTEMA PLAY-OFF DEI QUARTI DI FINALE

QUALIFICATION GAME
(if required)

2nd best DSC
of 3rd ranked teams
Winner

3rd best DSC
of 3rd ranked teams

QUARTER-FINALS

Best DSC of 1st ranked teams
Winner



2nd best DSC of 1st ranked teams
Winner



3rd best DSC of 1st ranked teams
Winner

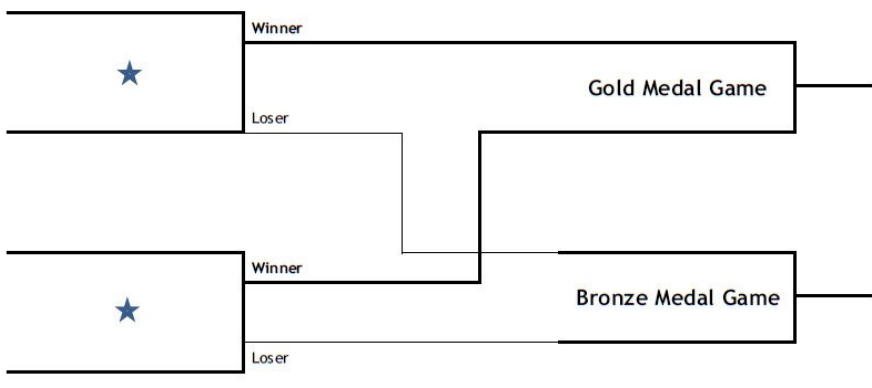


Best DSC of 2nd ranked teams
Winner



SEMI-FINALS

FINALS



★ Dove possibile, gli avversari sono selezionati in modo da non avere squadre dello stesso gruppo che giocano contro. Se necessario, gli avversari saranno determinati tramite sorteggio al team meeting post round robin.

CODICE DEL VESTIARIO

Articolo

Regolamento

Scarpe

Nessuna restrizione, preferenza personale

Calzini

Se indossati sotto i pantaloni, nessuna restrizione

Scaldamuscoli

Inclusi calzini indossati sopra i pantaloni, tutta la squadra deve indossarli uguali

Pantaloni

Stessi loghi/crests/colore per tutta la squadra, possono essere di marche differenti

Cinture

Se visibili, tutta la squadra deve indossarle uguali

Gonne

Stesso colore tra loro, stesso colore dei collants, può esserci un misto tra gonne e pantaloni indossati dalla squadra

Sottomaglie

Possono essere visibili (manica lunga sotto quella corta), ma i colori devono essere coordinati

Magliette

Possono essere indossate dentro o fuori dei pantaloni

Giubbotti

Sono ammessi, devono avere colore coordinato (nome, Federazione, etc), possono indossarlo uno o più componenti della squadra

Giacche

Devono rispettare le linee guida della WCF (nome, Federazione, etc). Di un colore predominante e visibile.

Giacche con cappuccio il cappuccio non può essere mostrato, tenere arrotolato o ripiegato all'interno

Cappelli

Sono ammessi, se l'indossa più di un giocatore devono essere tutti uguali, visiera in avanti, loghi = Federazione o dell'evento. Vale anche per i componenti della squadra che siedono sulla panchina degli allenatori

Sciarpe

Sono ammesse, se l'indossa più di un giocatore, devono essere tutte uguali

Fasce/polsini

Sono ammesse, se l'indossa più di un giocatore, devono essere tutte uguali, se hanno grandi loghi = Federazione o dell'evento

Gioielleria

Nessuna restrizione, preferenza personale

Guanti

Nessuna restrizione, preferenza personale

Bretelle

Non devono essere visibili, indossarle sotto la maglia o sotto la giacca

Crest/patch

Non sono permessi crest/patch di eventi precedenti.

L'approvazione degli sponsor va richiesta ad ogni evento.

GLOSSARIO DEI TERMINI

A punto (counter)	Ogni stone che tocca la casa ed è considerata un potenziale punto.
Acquisire punti (scoring)	Una squadra acquisisce un punto per ogni sua stone che è all'interno della casa e più vicina al centro della house di ciascuna stone della squadra avversaria.
Apertura (peel)	Un colpo progettato per eliminare una guardia.
Appoggio (freeze)	Un tipo di lancio che si ferma esattamente davanti ad un'altra stone.
Bastone di lancio (delivery stick)	Un dispositivo che si attacca alla maniglia della stone e agisce come un'estensione del braccio/mano durante il processo di rilascio.
Biter	Una stone a punto che tocca appena il bordo esterno del cerchio al di fuori della casa.
Bocciata (take-out, hit)	La rimozione di una stone dall'area di gioco colpendola con un'altra.
Boccia e sposta (hit and roll)	Una stone che colpisce una stone avversaria rimuovendola dal gioco e poi si sposta in un'altra posizione restando in gioco.
Bonspiel	Una competizione o un torneo di curling.
Button	Il cerchio più piccolo dentro alla casa.
Campo (sheet)	La superficie di ghiaccio specifico su cui si gioca una partita di curling.
Capitano (skip)	Il giocatore che dirige il gioco per ogni squadra.
Casa (house)	L'area all'interno dei cerchi concentrici ad ogni estremità del campo.
Causa esterna (external force)	Un evento non causato dai componenti delle squadre.
Centro della casa (tee)	Il centro esatto della casa.
Cerchi	Vedere la definizione: casa.
Come around	Un tiro che vada a terminare dietro ad un'altra stone.

Competizione	Un qualsiasi numero di squadre che giocano partite per determinare un vincitore.
Courtesy line	Una linea che indica dove gli sweepers del team in attesa sono autorizzati a stare al fine di garantire che il giudice possa visualizzare la hog line e per evitare di distrarre il giocatore avversario al momento del lancio.
Curl	Il percorso curvilineo di una stone mentre viaggia lungo il campo.
Detriti/sporcizia (debris)	Ogni sostanza, inclusa brina, neve o materiali provenienti da scope, scarpe o indumenti.
Divisorio (divider)	Materiale (ad esempio, gommapiuma o legno) utilizzati per separare i campi di curling.
Doppia bocciata (double takeout)	Un lancio che rimuove dal gioco due stone degli avversari dal gioco.
Draw Shot Challenge (DSC)	Il calcolo effettuato prendendo la distanza media degli LSD, escludendo il meno favorevole. Utilizzato per determinare, se necessario, la classifica dopo un round robin.
Eliminazione matematica	La situazione in cui si trova una squadra quando il numero totale di stone da lanciare e/o rimaste in gioco non è sufficiente a portare al pareggio o alla vittoria.
Equipaggiamento (equipment)	Tutto ciò che viene indossato o utilizzato da un giocatore.
Extra End	Una mano ulteriore giocata in caso di un pareggio al termine delle mani regolamentari per decretare un vincitore.
Forfait	Se una squadra non può iniziare o continuare una partita, l'avversaria vince l'incontro. Il punteggio finale è marcato con W-L.
“Forte” (hurry)	Un comando che incita i giocatori a spazzare più forte.
Forza “back house”	La velocità data ad una stone al momento del rilascio in modo che possa raggiungere il fondo della casa.
Forza di lancio (weight)	La quantità di forza/velocità data alla stone durante il rilascio.
Free Guard Zone (FGZ)	L'area nel lato di gioco compresa tra la hog line e la tee line escludendo la casa.
Ghiaccio “con eccessivo curl” (swingy ice)	Condizioni del ghiaccio o delle stone che provocano un'eccessiva parabola curvilinea.

Giudice (umpire)	La persona responsabile della condotta di gioco secondo le regole.	Mano nulla (blank end)	Una mano che non riporta nessun punteggio per entrambe le squadre.
Guardia (guard)	Una stone che si trovi in una posizione tale da proteggere un'altra stone.	Martello (hammer)	Un termine usato per descrivere la stone che sarà l'ultima rilasciata di quella mano.
Hog Line	Una linea che si estende per tutta la larghezza del campo; è parallela e situata a 6,40 m. (21 piedi) da ogni tee line.	Misuratore (measuring device)	Uno strumento che determina quale stone sia più vicina al centro della casa o se una stone sia in casa.
Lancio (delivery)	L'azione che un giocatore compie quando lancia una stone verso il lato opposto del campo.	Paraurti (bumper)	Materiale (es. gommapiuma o legno) posto alla fine di ogni campo.
Last Stone Draw (LSD)	Una prova effettuata al termine della prova sassi durante la quale due giocatori differenti di ciascuna squadra lanciano due stone, una in senso orario e l'altra in senso antiorario verso il centro della casa del lato di gioco. Le distanze misurate sono utilizzate per determinare quale squadra abbia la scelta di lancio della prima o della seconda stone nella prima mano.	Parte alta della casa (top of the house)	L'area all'interno della casa che si trova tra la hog line e la tee line.
Lato di gioco (playing end, away end)	La parte del campo verso cui le stone vengono lanciate.	Parte bassa della casa (back of the house)	L'area all'interno della casa che si trova tra la tee line e la back line.
Lato di lancio (delivering end, home end)	La parte del campo da cui le stone vengono lanciate.	Partita (game)	Due squadre che giocano un determinato numero di mani per determinare un vincitore.
Lead	Il primo giocatore che lancia due stone di una squadra.	Pebble	Le goccioline d'acqua applicate sul campo di gioco prima di iniziare la partita. Queste gocce congelate fanno sì che l'attrito tra il ghiaccio e le stones venga ridotto.
Linea della staffa (hack line)	Una piccola linea di 0,457 m. (1 piede, 6 pollici), parallela alla tee line, ad ogni estremità della center line.	Porta/Passaggio (port)	Un'apertura, o gap, tra le stone.
Linea di centro (centre line)	La linea che divide la superficie di gioco a metà. Unisce i punti medi delle tee line e si estende 3,658 m. (12 piedi) al di là del centro di ciascuna di esse.	Posizione originale delle stone	La posizione sul ghiaccio dove una stone era ferma prima di essere mossa.
Linea di fondo (back line)	Una linea al termine della casa, che si estende per tutta la larghezza del campo; è parallela e si trova a 1,829 m. (6 piedi) dalla tee line.	Posizione fuori dal gioco	La posizione di una stone che non è in gioco (es. che ha toccato la linea laterale o attraversato la linea di fondo).
Linea laterale (side line)	Una linea posta sui lati di ogni campo di gioco.	Primo giocatore	Il primo a lanciare due delle stones di una squadra.
Linee del wheelchair	Due linee che corrono dalla hog line al bordo esterno del cerchio più esterno della casa. Nel Wheelchair curling si può iniziare il rilascio con la stone posta tra queste linee.	Processo di lancio	La sequenza di gioco che inizia quando il giocatore è posizionato sulla staffa e si conclude quando viene effettuato il rilascio.
Manico (handle)	La parte superiore di una stone che i giocatori impugnano per effettuare il lancio.	Promozione (raise)	Un tipo di lancio che fa muovere in avanti un'altra stone.
Mano (end)	Una porzione del gioco che viene completata quando entrambe le squadre hanno lanciato le rispettive otto stone e/o hanno deciso il punteggio.	Promozione e bocciata (raise takeout)	Una stone lanciata che ne colpisce una stazionaria, che quindi inizia a muoversi e ne colpisce una terza rimuovendola dal gioco.
		Punteggio (score)	Il numero dei punti ottenuti da una squadra in una mano.
		Punto (draw)	Una stone lanciata che si ferma all'interno alla casa.

Punto (point)	Al termine di ogni mano, un punto è assegnato a una squadra per ognuna delle sue stone situate in casa più vicine al centro di ciascuna stones degli avversari.	wheelchair, per iniziare la scivolata necessaria a rilasciare una stone.
Quarto giocatore	Il quarto a lanciare due delle stone di una squadra.	Stone Conosciuta anche come rock, una stone è fatta di granito e viene lanciata dai giocatori in una partita di curling.
Riserva (alternate)	Un atleta registrato e non giocante che in caso di necessità può sostituire uno dei giocatori in competizione.	Stone bruciata (burned stone) Una stone in movimento toccata da un giocatore o con una qualsiasi parte dell'attrezzatura di un giocatore.
Rotazione antioraria (out-turn)	La rotazione applicata al manico di una stone che la fa ruotare in senso antiorario.	Stone "che tiene il punto" In qualsiasi momento durante una mano, la stone più vicina al centro.
Rotazione oraria (in-turn)	La rotazione applicata al manico di una stone che la fa ruotare in senso orario.	Stone in movimento (moving stone) Una stone in movimento poiché lanciata da un giocatore o colpita da un'altra stone.
Round robin	Svolgimento di una competizione in cui ogni squadra gioca contro tutte le altre.	Stone messa in movimento (stone set in motion) Una stone stazionaria colpita da un'altra stone che ne provoca lo spostamento.
Sasso	Vedere la definizione: stone	Stone "non arrivata" (hogged stone) Una stone che viene rimossa dal gioco per quella mano, perché dopo essere stata lanciata, non si ferma completamente oltre il bordo interno della hog line nel lato di gioco.
Scopa (brush/broom)	Un dispositivo utilizzato dai giocatori per spazzare/pulire il ghiaccio davanti ad una stone in movimento.	Stone spostata (displaced stone) Una stone stazionaria che è stata spostata in una nuova posizione.
Scivolo (slider)	Materiale scivoloso posizionato sotto alla suola della scarpa di scivolamento, che rende più facile scivolare sul ghiaccio.	Stone pre-posizionate Nel Mixed Doubles, le due stone che si trovano in posizioni designate prima dell'inizio di ciascuna mano.
Secondo giocatore	Il secondo a lanciare due delle stones di una squadra.	Stone ferma (stationary stone) Una stone in gioco che non è in movimento.
Sensori di Hog Line	Un dispositivo che indica se una stone è stata rilasciata da un giocatore prima che abbia raggiunto la hog line al termine del rilascio.	Stone "troppo forte" (heavy) Una stone rilasciata con una velocità maggiore del necessario.
Skip	Vedere la definizione: capitano	Superficie ghiacciata L'area ghiacciata che si trova all'interno del perimetro del campo di curling.
Spostamento (roll)	Il movimento laterale di una stone, dopo averne colpita una ferma.	Tee Line Una linea che si estende per tutta la larghezza del campo che passa attraverso il centro della casa ed è parallela alla hog line e alla backline.
Squadra (team)	Quattro atleti che giocano insieme. Una squadra può includere un quinto giocatore (la riserva) e un allenatore. Per il Mixed Doubles ci sono due giocatori: un maschio ed una femmina e può esserci un allenatore.	Terzo giocatore Il terzo a lanciare due delle stones di una squadra.
Squadra al lancio (delivering team)	La squadra che ha attualmente il controllo dell'area di gioco e si appresta al tiro.	Testa della scopa (broom head) La parte della scopa in contatto col ghiaccio durante la spazzata
Spazzata (sweeping)	L'azione di muovere la scopa avanti e indietro davanti al cammino della stone per pulire o lucidare la superficie del ghiaccio.	Tie break Una partita giocata in caso di parità tra due squadre in classifica al termine del round robin.
Staffa (hack)	Una staffa di partenza per il piede, posta ad ogni estremità del campo che viene utilizzata dai giocatori, eccetto quelli	Time-out di squadra (team time-out) Incontro sul ghiaccio di 60 secondi tra una squadra ed il proprio allenatore.

- Time-out tecnico (technical time-out)** Interruzione di gioco chiamata da una squadra o dall'arbitro per chiarimenti su regole, per un infortunio o per altre circostanze.
- Velocità front house (front house weight)** La forza da imprimere ad una stone lanciata per raggiungere la parte di house davanti alla tee line.
- Velocità punto (draw weight)** La forza da imprimere ad una stone lanciata per raggiungere la house dall'altro lato del campo.
- Velocità staffa (hack weight)** La forza da imprimere ad una stone rilasciata per raggiungere la staffa.
- Vicecapitano (vice skip)** Il giocatore che dirige il gioco quando il capitano è impegnato nel lancio.
- Violazione di hog Line** Una stone che viene rimossa dal gioco per quella mano, perché non è stata rilasciata prima di raggiungere la hog line.