

# CURLING

## MIXED DOUBLES

La World Curling Federation ha il piacere di comunicare che il Primo Campionato del Mondo di Doubles Mixed, **con 29 squadre** partecipanti, si terrà a Marzo 2008, a Vierumaki, in Finlandia. Questo documento è stato redatto per aiutare le Associazioni nella comprensione del regolamento di questa nuova competizione.

### Mixed Doubles (WCF Regolamento – Pag. 36)

Una squadra di Doubles Mixed è composta da due giocatori (un uomo e una donna).

L'alternate o ulteriori giocatori non sono ammessi al Campionato. Iniziata la competizione, se un giocatore si ammala o si infortuna, la squadra perde a tavolino ogni partita che non è in grado di disputare.

Un (1) allenatore è permesso per ogni squadra. Ciò significa che la formazione della squadra è composta da tre persone (1 atleta donna, 1 atleta uomo, e 1 allenatore).

### REGOLAMENTO:

1. Il sistema del punteggio è uguale al curling tradizionale.

Gli stone stazionari posizionati all'inizio di ogni mano si calcolano nella determinazione del punteggio. Quindi, sei punti è il punteggio massimo che una squadra può acquisire in una mano.

2. In ogni partita si giocano otto mani. Se al termine delle mani programmate il punteggio è in parità, il gioco continua con gli extra end necessari per determinare la squadra vincente.

Si devono completare un minimo di sei mani per ogni partita.

3. Per una partita di otto mani ogni squadra ha a disposizione 48 minuti di gioco effettivo. In caso di extra end, i cronometri si resettano ed ogni squadra ha a disposizione 6 minuti di gioco effettivo per ogni extra end.

Le pause tra le mani sono le stesse descritte dal Regolamento delle Competizioni, cap. 6, pag. 24:

- 1 minuto al termine di ogni mano;
- 7 minuti al termine della 4° mano (è permesso l'incontro dell'allenatore)
- 3 minuti prima dell'inizio del primo extra end (è permesso l'incontro dell'allenatore)
- 1 minuto tra ogni extra end supplementare.

Il Cronometraggio della partita è gestito nello stesso modo delle altre competizioni della WCF (Regolamento delle Competizioni, cap. 6, pagg. 23-25).

I Time-Out sono gestiti nello stesso modo delle altre competizioni della WCF (Regolamento delle Competizioni, cap. 7, pagg. 25-26). Sono permessi due time-out da 60 secondi durante una partita da 8 mani, e un time-out da 60 secondi per ogni extra end, quando sono utilizzati i cronometri.

4. Ogni squadra lancia cinque stone ciascuna mano. Il giocatore/la giocatrice che lancia il primo stone della mano deve lanciare anche l'ultimo stone di quella mano. L'altro membro della squadra lancia il secondo, il terzo ed il quarto stone di quella mano. Il giocatore che lancia il primo stone può variare ogni mano.

La sequenza di lancio viene determinata da ogni squadra all'inizio di ogni mano.

5. Nessuno stone, inclusi quelli in casa, può essere rimosso dal gioco prima del quarto stone della mano. In caso di violazione, lo stone appena giocato viene rimosso dal gioco ed ogni stone spostato deve essere ripristinato nella posizione originale dalla squadra avversaria.

Entrambi gli stone stazionari (quello in casa e quello davanti alla casa) sono inclusi in questa regola. Il 4° stone di ogni mano può rimuovere qualsiasi stone dal gioco.

Esempio: Il 1° stone della Squadra A non può rimuovere nessuno stone, il 1° stone della Squadra B non può rimuovere nessuno stone, il 2° stone della Squadra A non può rimuovere nessuno stone, **ora** il 2° stone della Squadra B può rimuovere qualsiasi stone dal gioco.

6. Prima dell'inizio di ogni mano, una squadra indica al capo arbitro la collocazione del proprio stone stazionario (1), e quella dello stone stazionario avversario (1), secondo le posizioni A o B:

A Uno stone sulla center-line, a metà tra la hog line e l'inizio della casa; oppure

B Uno stone sulla metà posteriore del button, sulla center-line, tangente alla tee-line.

Secondo le condizioni del ghiaccio, la posizione dello stone stazionario "A" davanti alla casa può variare. Se il ghiaccio è molto "dritto" lo stone può essere più vicino alla hog line, se il ghiaccio curla molto lo stone può essere più vicino alla casa.

La decisione dell'esatta posizione può variare da partita a partita, ma deve essere presa dal Capo Arbitro (dopo consultazione con il Capo Tecnico del Ghiaccio) prima dell'inizio dell'Allenamento Pre-Partita, e non può essere variata durante la partita.

La variazione massima di distanza dello stone rispetto alla posizione descritta dal Regolamento WCF è 0,914 m (3 feet) – questa distanza si misura dal bordo dello stone nella posizione originale al bordo più vicino dello stone nella posizione variata.

7. La squadra che ha la decisione del posizionamento degli stone stazionari, è:  
Se non predeterminato, le squadre devono effettuare il lancio della moneta per decidere quale squadra ha la decisione nella prima mano.

Dalla seconda mano, la squadra che perde la mano ha la decisione del posizionamento.

In caso di mano nulla, la squadra che non ha lanciato l'ultimo stone in quella mano ha il diritto di decisione per la mano successiva.

Per allineare le regole 7 e 9 con quelle delle altre competizioni della WCF: sarà indicato sul programma ufficiale della competizione la squadra che ha il primo allenamento pre-partita. Al termine di ogni allenamento, un giocatore lancia uno stone a punto (Draw Shot Distance). La squadra con il migliore DSD ha la scelta del posizionamento degli stone nella prima mano.

Per mantenere un ritmo ragionevole di svolgimento, la squadra che deve decidere il posizionamento della propria stone in "A" o in "B", deve riferire la decisione all'arbitro entro 30 secondi dal termine della mano. Così gli stone possono essere posizionati, e il cronometro appropriato può iniziare il conteggio al termine dei 60 secondi di pausa tra le mani.

8. La squadra, che possiede lo stone stazionario davanti alla casa, lancia il primo stone di quella mano; e la squadra, che possiede lo stone stazionario in casa, lancia il secondo stone di quella mano.

9. Prima dell'inizio di ogni partita in una competizione della WCF, ogni squadra ha a disposizione 5 minuti di prova sassi sul campo dove si svolgerà la partita. La squadra che ha l'ultimo stone della prima mano fa la prova sassi per prima.

Le squadre hanno a disposizione 5 minuti di allenamento, ma l'ordine di allenamento è spiegato nel chiarimento alla regola 7.

Sweeping: un giocatore lancia lo stone e l'altro deve posizionarsi all'interno della hog line del lato di gioco, durante il movimento della scivolata. Al termine della scivolata, uno o entrambi i giocatori possono scopare lo stone. Questa regola si applica a tutti i tiri, compreso il Draw Shot Challenge (DSC) e il Draw Shot Distance (DSD).

Draw Shot Challenge (DSC): ogni giocatore lancia solo uno stone (due stone in totale) che vengono utilizzati per determinare la distanza della squadra del DSC.