



Regolamento Curling



Regolamento Curling, versione ottobre 2023

Special Olympics
Switzerland





Sommario

1 Disposizioni generali	3
1.1 Diritto di partecipazione.....	4
1.2 Atleti con handicap sensoriale.....	4
1.3 Limitazioni.....	4
2 Discipline	5
3 Regole delle competizioni	5
3.1 In generale	5
3.2 Terreno di gioco	6
3.3 «Spirit of Curling» / Verhaltenskodex für Curling Spieler	9
3.4 Materiale	9
3.5 Regole di gioco.....	10
4 Advancement	13
5 Divisioning	13
5.1 Filosofia	13
5.2 Criteri di suddivisione.....	14
5.3 Il Divisioning nel Curling	14
5.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo	15
5.5 Responsabilità del coach	15
6 Unified Sport	16
7 Regolamento e applicazione	16



1 Disposizioni generali

Special Olympics è la maggiore organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale¹. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) è un mondo inclusivo, alimentato dal potere dello sport, dove le persone con disabilità intellettiva vivono una vita attiva, sana e gratificante.

Special Olympics si impegna ad offrire discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare²
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei³

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto “Article 1” di SOI. Il documento è presente all’indirizzo: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>.

Questo regolamento si basa sul regolamento della World Curling Federation (WCF) e di SWISSCURLING. Queste possono essere consultate ai seguenti link:

- WCF: <http://worldcurling.org/competitions/rules/>
- SWISSCURLING: www.curling.ch/downloads

Il curling non è una disciplina ufficiale di Special Olympics, motivo per cui non esiste un regolamento internazionale SOI per questo sport. Il presente documento è stato sviluppato da Special Olympics Switzerland (SOSWI) sulla base delle esperienze degli ultimi anni e si basa sul regolamento della WCF, sul regolamento di gioco SWISSCURLING (versione 17 agosto 2022), sul regolamento per le competizioni popolari di SWISSCURLING (versione 17 agosto 2022) e sullo Spirit of Curling.

In caso di divergenze o conflitti con le regole ufficiali della WCF, si applica dapprima il “Reglement Meisterschaften Breitensport” di SWISSCURLING (“Règlement pour les championnats et qualifications du sport pour tous” in francese) ed in seguito il regolamento di SOSWI

Il presente regolamento si applica a tutti i tornei di curling di SOSWI. Durante meeting e manifestazioni internazionali si applicano le regole dei rispettivi Paesi.

In tutti i casi non contemplati, decide la competente commissione di SOSWI. Il regolamento viene pubblicato in diverse lingue. In caso di divergenze, fa stato la versione originale in tedesco.

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti, quindi, si intenderanno sempre anche le atlete.

¹ Con questa definizione si intendono persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.

² Vedi capitolo 4.

³ Vedi capitolo 5.



1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
- giocatori a partire da 8 anni

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola di pedagogia curativa o altri enti.

Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

1.2 Atleti con handicap sensoriale

Gli atleti con handicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili. Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa 1.5 %) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (di seguito: AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi ad un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

SOI ha pubblicato delle nuove regole nel 2015 che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non hanno un'AAI, non devono fare ulteriori analisi. Gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI a partire dal 01.01.2016 devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.

Informazioni più approfondite su questo tema sono presenti nell'"Article 1" (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Nel curling, gli atleti con AAI o "Spinal Cord Compression" devono indossare il casco durante le partite.



2 Discipline

A seguire vengono indicate le discipline che possono essere praticate e offerte nelle gare ufficiali di SOSWI. La panoramica non pretende di essere esaustiva e vincolante.

Discipline ufficiali:

Competizioni con squadre di 4 giocatori:

- Tradizionale: 4 atleti con disabilità (questi devono essere seguiti da un Coach sul posto)
- Unified Sport: 3 atleti con disabilità e un Unified Partner senza disabilità (Unified Team)

Le squadre possono essere miste (m/f).

3 Regole delle competizioni

3.1 In generale

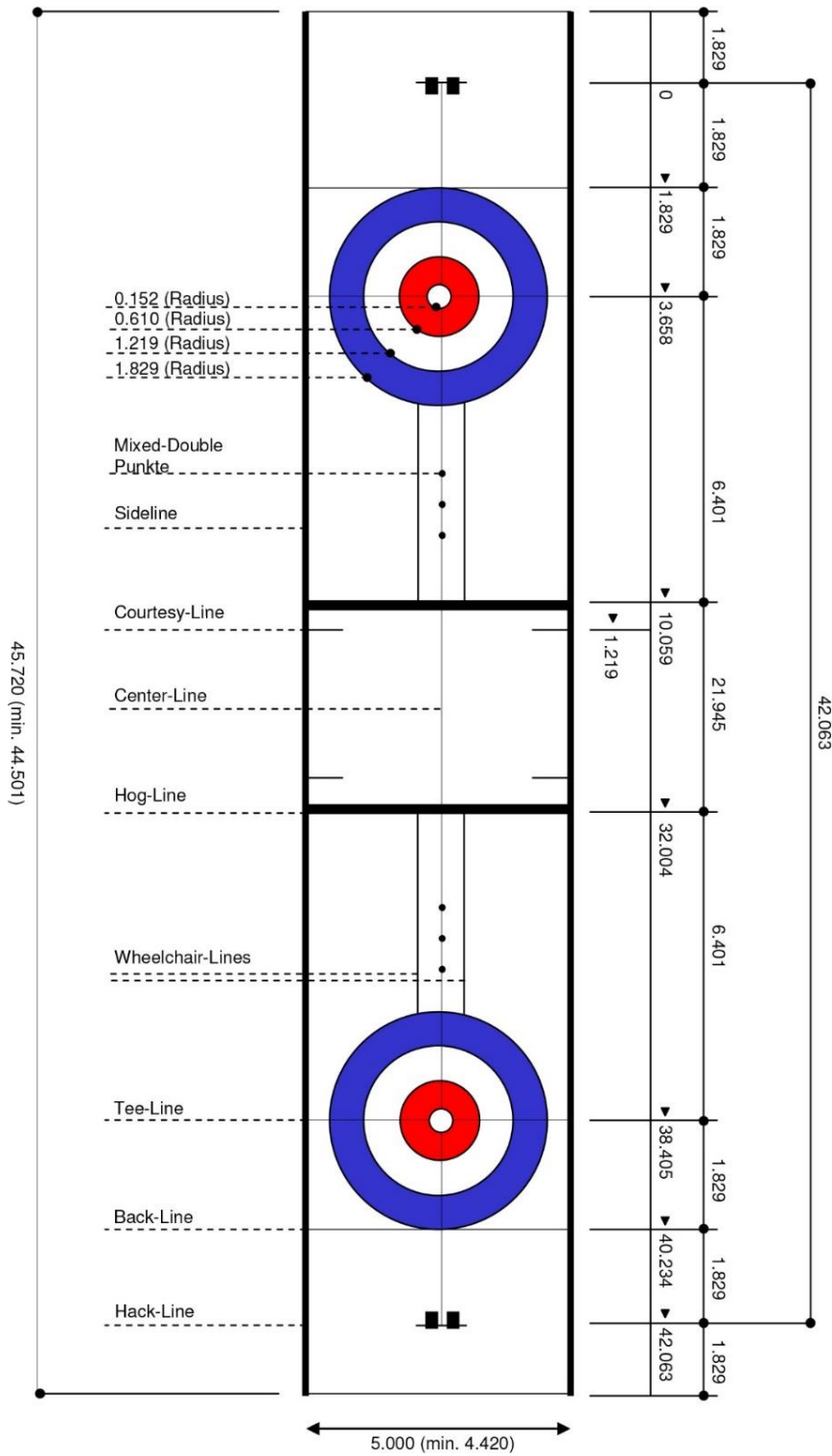
Il regolamento ufficiale di Special Olympics Switzerland (SOSWI) disciplina tutti i tornei di curling organizzati da quest'ultima. In quanto programma sportivo nazionale, la SOSWI ha basato queste regole sui regolamenti stabiliti dalla World Curling Federation (WCF) e da SWISSCURLING Association (SCA).

Gli allenatori sono responsabili di prevedere degli allenamenti che corrispondono alle capacità degli atleti e di un adattamento individuale delle sequenze di movimento, nonché dell'utilizzo di eventuali ausili di gioco (stabilizzatori, Delivery Stick, ecc.). Lo sviluppo della capacità individuali è posto in primo piano e valorizzato. Tra i principali obiettivi troviamo, l'incoraggiamento agli atleti nella loro attività autonoma e indipendente e nel lavoro di squadra.



3.2 Terreno di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco corrispondono alle dimensioni ufficiali del curling.



Sheet-Masse
Dimensions du Sheet

metrisch
metricque



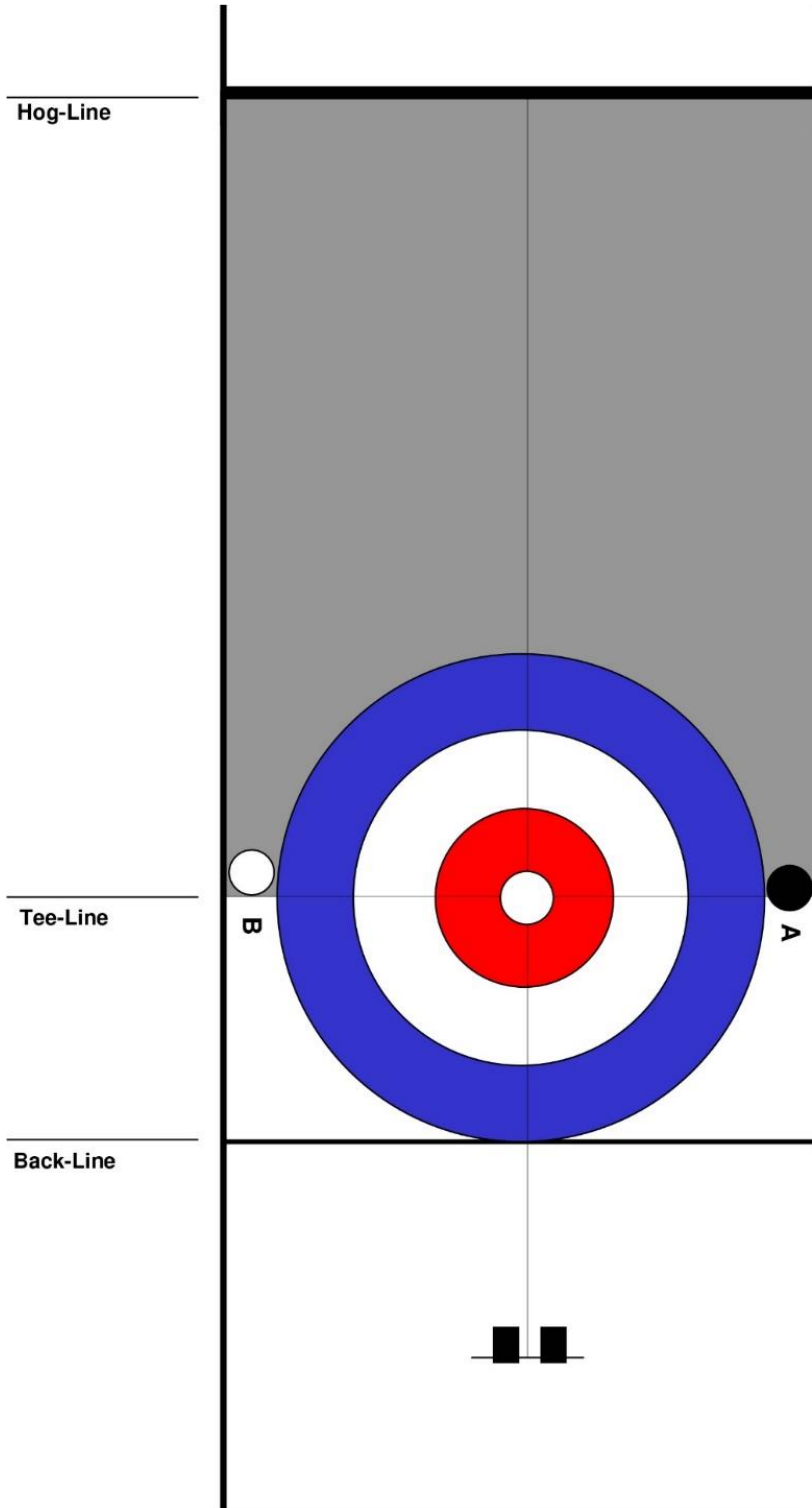
Interpretazione della Free Guard Zone

Interpretation Free Guard Zone Interprétation Free Guard Zone

A: Stein ist nicht mehr in der **Free Guard Zone**
B: Stein ist in der **Free Guard Zone**

 = **Free Guard Zone**

A: Pierre n'est plus dans la **Free Guard Zone**
B: Pierre est dans la **Free Guard Zone**

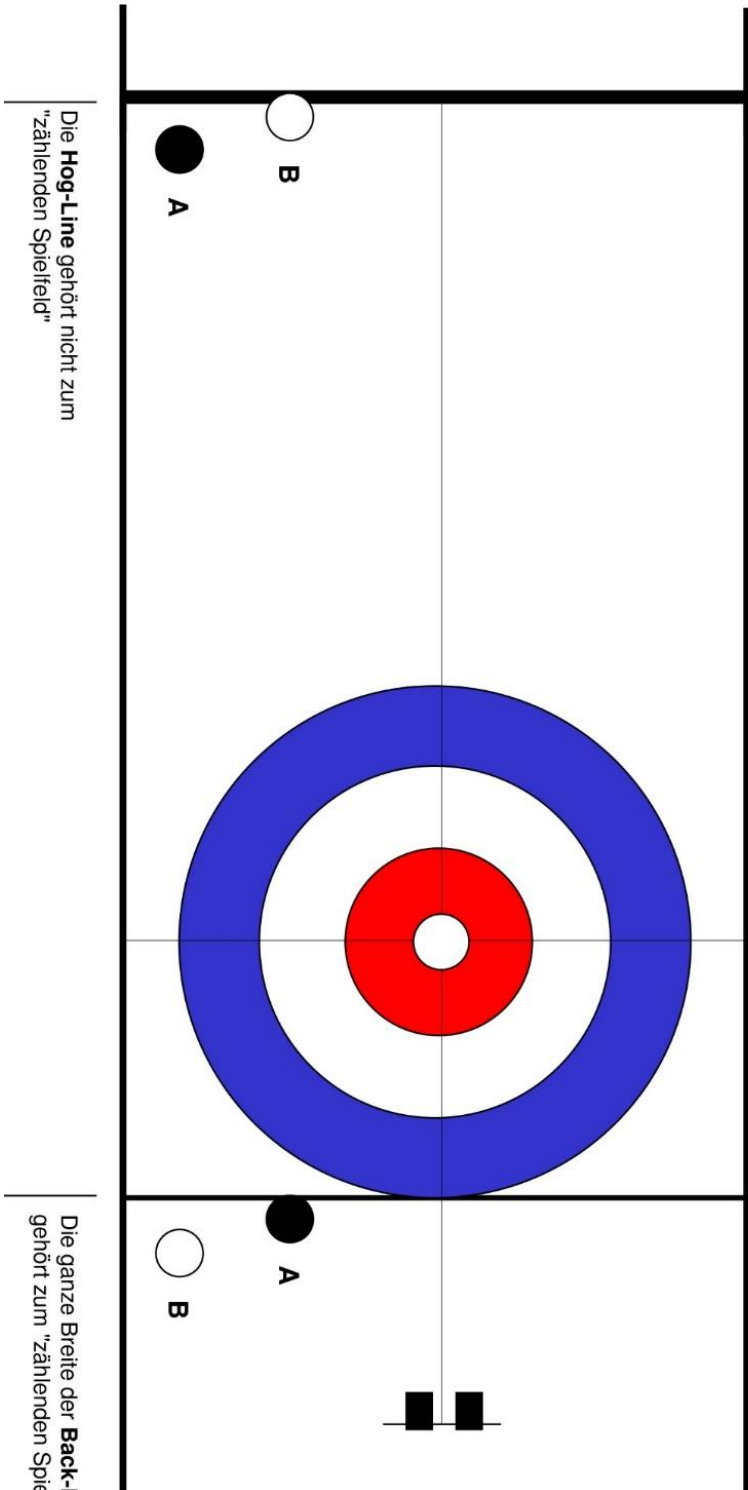




Interpretation Back-Line & Hog-Line Interprétation Back-Line & Hog-Line

A: Stein im Spiel
B: Stein nicht im Spiel

A: Pierre dans le jeu
B: Pierre hors du jeu



Interpretazione della Back-Line e della Hog-Line



3.3 «Spirit of Curling» / Verhaltenskodex für Curling Spieler

Lo "Spirit of Curling" è un supplemento ufficiale alle regole di gioco, stabilito all'origine del gioco dall'Associazione Canadese di Curling. Lo "Spirit of Curling" è il codice di condotta e di onore per i Curler di tutto il mondo ed è valido a qualsiasi livello.

Un Curler...

- ... si comporta in modo schietto, corretto e con camerateria
- ... gioca per vincere e non per mortificare l'avversario
- ... evita di distrarre o impedire il gioco dell'avversario
- ... evita di trarre vantaggi con altri mezzi se non con le capacità di gioco
- ... deve imparare a perdere prima di essere degno di vincere
- ... preferisce una disfatta piuttosto che una vittoria ingiusta
- ... non infrange intenzionalmente regole e usanze scritte e tacite
- ... non farà mai nulla che non si aspetti dai suoi compagni di gioco
- ... in caso d'incertezza, decide sempre in favore dell'avversario
- ... riconosce e rispetta una buona prestazione dell'avversario
- ... non critica ne insulta un avversario o un proprio compagno
- ... si concentra sul gioco e dà il massimo di sé
- ... se un Curler commette un errore, è il primo ad ammetterlo
- ... che tocca un sasso in movimento, lo annuncia immediatamente
- ... se vince, invita lo sconfitto ad una bicchierata
- ... se è sconfitto, non approfitterà dell'invito per farsi offrire una bevanda costosa
- ... si comporta sempre in modo corretto e sportivo

3.4 Materiale

- Il materiale utilizzato deve essere omologato e conforme alle norme. Per l'attrezzatura si applicano le regole della World Curling Federation.
- I Curler di ogni squadra devono indossare un abbigliamento adeguato per il ghiaccio. Tali indumenti includono pantaloni, giacca e maglietta abbinati.
- Le squadre non sono tenute a competere con una tenuta di squadra uniforme.
- L'uso del casco – non da ciclismo – è obbligatorio per tutti i giocatori.
- Per Special Olympics Svizzera è consentito l'uso di un ausilio per il Curling, comunemente chiamato Delivery Stick, che permette al giocatore di giocare un sasso senza dover mettere una mano sul manico.
- Le scope con le setole non sono autorizzate. Non ci sono altre limitazioni per la testa della scopa.



3.5 Regole di gioco

Il curling può essere praticato sia in forma tradizionale (unicamente da atleti con disabilità) sia come "Unified Sport". Ciò significa che offre la possibilità di formare squadre miste con persone con e senza handicap, sia in allenamento che nelle competizioni. Queste forme promuovono l'inclusione.

3.5.1. Fondamenta del gioco

- Il curling è uno sport di squadra.
- Di regola, ciò avviene secondo il principio di un Unified Sport (vedi capitolo 2).
- Un UNIFIED TEAM è composto da tre giocatori con disabilità e da un Unified Partner senza disabilità che assume la guida della squadra.
- Un giocatore con disabilità può essere registrato come sostituto (Alternate).

3.5.2. Il Team

- La lista definitiva del Team è l'elenco completo di tutti i giocatori e Unified Partner iscritti alla squadra.
- La lista definitiva del Team comprende un minimo di 4 ed un massimo di 5 giocatori.
- Ogni giocatore elencato nella lista definitiva del Team deve poter giocare durante il torneo.
- Il Unified Partner gioca in posizione 2 e fornisce supporto tattico e mentale alla sua squadra durante la partita. Ciò significa che, nel contempo è il Teamcoach.
- I Teams sono composti da 3 giocatori ed 1 Unified Partner.
Per ogni Team è permesso annunciare al massimo un Alternate (riserva).
L'Alternate entra in gioco nelle situazioni seguenti :
A) quando un giocatore si ritira a causa di problemi di salute, oppure
B) in cambio di un altro giocatore, in modo che egli possa avere del tempo di gioco.
L'Alternate può essere inserito nel Team soltanto nella partita seguente ed assume unicamente la posizione 1, ossia la posizione del Lead!
L'impiego dell'Alternate deve essere comunicato per iscritto al termine della partita in corso allo Sport Official, rispettivamente al Technical Delegate (TD).
- I Coach sono delle persone che accompagnano e si prendono cura di un gruppo intero e non sono ammessi sul ghiaccio durante la partita, ossia non si trovano nella pista di curling durante le partite.

3.5.3. Formato degli eventi

- Le competizioni ufficiali di SOSWI si svolgono in forma di torneo.
- I tornei sono solitamente disputati da un minimo di 4 e un massimo di 18 squadre.
- La formazione delle squadre non è soggetta ad alcuna ripartizione di genere tra uomini e donne.
- Gli atleti giocano sia con il consueto movimento di scivolamento dalla posizione di sliding, sia scivolando in avanti dall'Hack in posizione eretta con l'ausilio di un Delivery Stick. La posizione viene adattata individualmente agli atleti.



- Nel caso l'atleta giochi il sasso in piedi con l'ausilio di un Delivery Stick, il sasso deve essere lasciato prima di aver oltrepassato la Hog-Line. Ciò significa che le regole del cosiddetto "Stirling" non si applicano.
- Atleti in carrozzina giocano il sasso dalla cosiddetta "Wheelchair Line".
- La partita si gioca con normali sassi e sulla distanza totale del terreno da gioco.
- Per ogni turno di gioco viene nominato un arbitro. Di regola, questo è uno Sport Official, oppure il TD (Technical Delegate) di SOSWI. Quest'ultimo supervisiona lo svolgimento della partita, registra il risultato ufficiale (Punti, End, Sassi) e, se necessario, misura le distanze dei sassi.

3.5.4. Durata della partita

- Una partita regolare è composta da 3 End e dura al massimo 45 minuti.
- Allo scoccare del quarantesimo minuto (40 min), non si può più dare inizio a un nuovo End ed il corrente End viene portato a termine.
- Dopo il completamento dei 3 End, è prevista una pausa di 5-10 minuti.
- È prevista una regola di clemenza nel caso in cui il prossimo turno di gioco è stato chiamato e una squadra è in vantaggio di 10 o più sassi su un'altra squadra.
- A metà partita non viene fatta alcuna pausa.
- Non ci sono Time-Out di squadra

3.5.5. Risultato

- Le partite vengono assegnate secondo il principio: Punti – End – Sassi.
- Se al termine sussiste una parità tra due o più squadre, fanno stato i confronti diretti e, alla fine, il sorteggio.

3.5.6. Formato dei tornei

- Di regola si gioca secondo la modalità del "Round Robin".
- In un torneo con un numero di teams fino a 10, il Divisioning consiste in un Round Robin. Le partite durano 3 Ends, per un massimo di 45 minuti.
- Nel caso di un torneo con più di 10 squadre, il Divisioning viene adattato. Durante il Divisioning ogni squadra gioca almeno 4 partite, allo scopo di poter effettuare una ripartizione omogenea dei teams.
- Dopo il cosiddetto Divisioning, viene stilata una classifica generale intermedia. Sulla base di tale classifica, viene stabilita una ripartizione in gruppi in base al livello di gioco e si definiscono gli accoppiamenti per i turni successivi e/o i turni finali.
- Le finali saranno giocate, a condizione che:
 - a) il numero di partecipanti lo consente, e
 - b) l'orario lo consente.



- Il turno finale, p.es. per un gruppo da 4, si svolge come segue:
 - a) 1° classificato contro 4° classificato e 2° classificato contro 3° classificato
 - b) Vincitore sfida 1°/4° - Vincitore sfida 2°/3° → finale 1° e 2° posto
Perdente sfida 1°/4° - Perdente sfida 2°/3° → piccola finale 3° e 4° posto

3.5.7. Protesti

a) Protesto sul terreno di gioco

Una squadra può presentare un protesta durante la partita (protesto sul terreno di gioco).

Si applica il seguente processo:

- Subito dopo l'incidente che si vuole contestare, la squadra informa lo Sport Official che vuole presentare un protesta. La parola "Protesto" deve essere usata.
- L'ufficiale di gara riporterà l'ora e le altre informazioni sulla Scorecard (foglio di partita).
- A conclusione della partita, le squadre firmano la Scorecard. L'ufficiale di gara prende nota dell'ora in cui la partita è stata conclusa.
- La squadra può conferma il protesta per iscritto entro un termine prestabilito (10 minuti dalla fine della partita). Deve essere fornita una dichiarazione dei motivi del protesta. Il protesta deve essere consegnato dallo Skip e dal Unified Partner della squadra all'ufficiale di gara.
- La giuria decide in merito al protesta e comunica la sua decisione entro un tempo ragionevole (ca. 15 minuti prima dell'inizio del turno successivo) a tutte le squadre del gruppo corrispondente.

b) Protesto dopo la partita

Se una squadra non accetta il risultato della partita e non firma la Scorecard, questa è considerata come un protesta. In seguito, viene applicata la seguente procedura:

- L'ufficiale di gara decreta la fine della partita e annota sullo Scoresheet punteggio e ora di conclusione.
- La squadra ha la possibilità di presentare un protesta per iscritto all'ufficiale di gara entro 15 minuti dalla conclusione della partita. Deve essere fornita una spiegazione dettagliata, comprese le circostanze e il motivo per cui non è stato possibile presentare un protesta sul terreno di gioco. Gli aspetti della partita in cui avrebbe potuto essere presentata un protesta sul terreno di gioco non contano come motivo di protesta.
- La giuria decide in merito al protesta e comunica la sua decisione entro un termine ragionevole.

c) Firma della Scorecard

Se la Scorecard è firmata da entrambe le squadre e non è stato presentato alcun protesta sul terreno di gioco durante la partita, il risultato è definitivo.



4 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è quello di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: è nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione di responsabilità della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI: www.specialolympics.ch

5 Divisioning

5.1 Filosofia

Quello del Divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto Divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il Divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti.

I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.



5.2 Criteri di suddivisione

All'interno delle singole discipline, la suddivisione degli atleti avviene per categorie sulla base dei seguenti criteri:

1. **Prestazioni**

In base alle prestazioni indicate all'iscrizione o in base ai risultati dei gironi preliminari.

2. **Sesso**

Normalmente gli atleti vengono suddivisi per sesso. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione per sesso.

3. **Età**

Se il numero di squadre e atleti è sufficiente, è possibile utilizzare le categorie d'età ufficiali: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre**. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione in categorie d'età.

I gruppi di livello omogenei devono comprendere un minimo di 3 e un massimo di 8 atleti. Di norma, la differenza di prestazioni all'interno del gruppo non deve superare il 15%. Lo Sport Official⁴ ha comunque la facoltà di applicare in maniera flessibile i criteri di suddivisione se ciò consente di formare categorie più eque. A seconda della quota di partecipanti, dell'organizzazione della gara e in un'ottica di creazione di gruppi omogenei, è possibile rinunciare a singoli criteri, in particolare ai criteri numero 2 (sesso) e 3 (età). Eventuali decisioni in merito sono prese dallo Sport Official.

SOSWI parte dal presupposto che non è necessario formare categorie di età nel curling, in quanto finora non vi è stata alcuna richiesta in tal senso da parte dei partecipanti.

L'esperienza dimostra anche che non è necessario una suddivisione in categorie di genere. Infatti, la maggior parte delle squadre preferisce giocare in squadre miste. Per questo motivo, SOSWI non prevede di offrire competizioni con categorie di genere nel prossimo futuro.

5.3 Il Divisioning nel Curling

Nel curling, i tornei si giocano sotto forma di sfide in gruppi. Il primo turno (vedi anche il punto 3.5) è nella maggior parte dei casi considerato come Divisioning e i risultati contano per la riassegnazione in gruppi di prestazione simili e per i successivi turni.

Se il formato del torneo lo consente, è possibile effettuare il Divisioning sotto forma di un "gioco di sassi" prima del primo turno. Questo avviene nella fase introduttiva del torneo (durata: 5 minuti) e consiste in un cosiddetto gioco di sassi, che si svolge nella maniera seguente:

Al termine del riscaldamento, due giocatori di una squadra giocano due sassi ciascuno. Questi vengono misurati e il risultato della misurazione viene registrato da un Umpire. La suddivisione delle squadre per il primo turno viene effettuato sulla base del risultato misurato.

Questa forma Divisioning non sarà pressoché mai utilizzata, solitamente per ragioni di tempo.

⁴ Lo Sport Official è il direttore tecnico di un evento, vedi <http://specialolympics.ch/it/funktionen/>.



5.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria. Il miglioramento della prestazione è sì auspicabile, ma non può superare i seguenti valori:

- 15% in tutte le discipline di ciclismo
- 20% in tutte le discipline Low Level Ability

Se la prestazione eccede tali limiti, è in contrasto con il miglioramento sportivo normalmente conseguibile: ciò significa che l'atleta è stato inserito in una categoria inadeguata. Se oltrepassa la tolleranza massima di prestazione, l'atleta viene squalificato (Maximum Effort Rule).

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

In occasione di tornei di un giorno, lo Sport Official prende la decisione finale (eventualmente a seguito di uno scambio verbale con il coach coinvolto) e stabilisce la suddivisione delle categorie.

In occasione di tornei su più giorni, il primo giorno ha luogo un Divisioning sotto la guida dello Sport Official. La giuria, diretta dallo sport Official, decide in merito alla suddivisione delle categorie.

I mezzi ausiliari, l'attrezzatura sportiva o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, devono essere utilizzati nella stessa misura sia durante il divisioning sia nelle fasi finali, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

5.5 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria troppo bassa, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il "Performance Improvement Form", reperibile presso l'ufficio di gara.

Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.



6 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre la formula "Unified Sport". L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed essere della stessa età.

Special Olympics Switzerland ha deciso di non sviluppare in modo particolare il tema dello Unified Sport nelle discipline individuali. Negli sport di squadra, può invece essere proposta la versione Unified Sport a complemento della versione di gioco tradizionale.

La disciplina sportiva del Curling viene solitamente offerta nella variante UNIFIED SPORT.

7 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator del curling⁵, d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a un torneo è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

Nel caso di divergenze tra i regolamenti nelle diverse lingue, fa stato la versione in tedesco.

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti. C'è la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo:
sport@specialolympics.ch.

⁵ Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi <http://specialolympics.ch/it/funktionen/>.