



Mattcurlingregler

2025-07-01



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

	Sida
1. Allmänna bestämmelser	2
2. Klassindelning	3
3. Grenar	6
4. Utrustning / redskap	6
5. Curlingspelare	7
6. Utspel	7
7. Poängberäkning	9
8. Domare	9
9. Protest	10
10. Spelform	10
11. Spelplan Mattcurling	12

MATTCURLING

Tävlingssäsong 1/7 – 30/6

Svenska Parasport förbundet och Sveriges Paralympiska kommittés
(Parasport Sverige) Allmänna tävlingsbestämmelser, *gäller oavsett
hänvisning till andra förbunds regler.*

1. ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

- 1.1. Tävlände ska vara ansluten till i Parasport Sverige registrerad förening och inneha tävlingslicens utfärdad av Parasport Sverige.
- 1.2. Alla föreningar som arrangerar tävlingar ska söka sanktion hos Parasport Sverige.
- 1.3. Tävlingsarrangören kan välja att tävlingen är utan licenskrav förutsatt att det inte är en mästerskapstävling.
- 1.4. Tävlände får under samma kalenderår endast representera en förening i DM och SM.
- 1.5. Tävlingsarrangör är skyldig att utse domare (start- och måldomare), samt en tävlingsjury (bestående av en överdomare en föreningsrepresentant och en spelarrepresentant). Deras uppgift är att övervaka att regler följs, avgöra tvister samt godkänna banor och redskap. Juryns beslut är slutgiltigt.
- 1.6. Om tävlände lag/spelare ej inom 3 minuter efter utsatt starttid/domare kallat till start, infinner sig till spel döms motparten som segrare med målkvoten 2 – 0.
- 1.7. Tvister som rör spelet avgörs av de båda domarna (start- och måldomare). Måldomaren kan till sin hjälp tillkalla överdomare om sådan finns. Överdomaren kan eventuellt rådgöra med de båda lagkaptenerna.
- 1.8. Protokoll skall föras över varje match. Protokoll skall förutom matchresultat uppta de spelandes föreningsnamn och vid inlämnandet till tävlingssekretariatet vara undertecknat av båda lagkaptenerna.
Vid mästerskapstävlingar, DM och SM, ska arrangören spara samtliga matchprotokoll i ett (1) år efter tävlingen.
- 1.9. Före tävling får banan inte, utan tävlingsledningens medgivande, användas för spel eller provkast.

- 1.10. Enhetlig klubbdräkt /tävlingsdräkt ska bäras vid tävlingar sanktionerade av Parasport Sverige. Tävlingsdräkt ska innefatta jacka/t-shirt, kjol/byxor.
- 1.11. Av Parasport Sverige sanktionerad tävling skall spelas av Parasport Sveriges fastställda regler.
- 1.12. Spelplan och redskap skall vara godkända av Parasport Sverige.

2. KLASSINDELNING

2.1. Klassificering och licensiering:

Tävlingslicenser för alla klasser Rörelsenedsättning (R), Synnedsättning (S), Intellectuell funktionsnedsättning (I), Öppen (Ö) samt Ungdom (U) och Junior (J) i dessa fyra klasser söks i www.paralicens.se där det framgår vilken typ av intyg som krävs för olika typer av funktionsnedsättningar.

Spelare som kan intyga att de uppfyller Parasport Sveriges krav på "minsta funktionsnedsättning" (enligt kapitlet "[Riktlinjer Klassificering](#)" i [Allmänna Tävlingsbestämmelserna](#)), kan få licens i klasserna Rörelsenedsättning (R), Synnedsättning (S) & Intellectuell funktionsnedsättning (I).

Spelare som inte har en funktionsnedsättning enligt Parasport Sveriges krav på minsta funktionsnedsättning får söka licens i Öppen klass (Ö). Licens för Öppen klass söks i www.paralicens.se till samma kostnad som övriga licenser

Spelare som innehar godkänd licens äger rätt att delta i SM- och DM-tävlingar.

Spelare med giltig licens men utan lägsta krav på funktionsnedsättning (klass Ö) får delta i SM- och DM-tävlingar i en separat klass, där de tävlar om tävlingsmedaljer inte om officiella SM-medaljer.

- ### 2.2
- Curling spelas i fyra klasser, (R, S, I, Ö). Individuellt spel sker uppdelat för damer och herrar samt ungdom (U) och junior (J) i respektive klass. Lag får spelas med mixade lag (dam/herre) som tillhör samma klass.

R = idrottare med någon av följande typer rörelsenedsättning (som spelar antingen stående- eller sittande)

S = idrottare med synnedsättning

I = idrottare med intellektuell funktionsnedsättning,

1. Nedsatt muskelkraft
2. Nedsatt passivt rörelseomfång
3. Avsaknad av och/eller förkortning av extremiteter
4. Kortväxthet
5. Koordinationsnedsättningar
6. Synnedsättning
7. Intellectuell funktionsnedsättning

För samtliga av ovan typer av funktionsnedsättning krävs att tillståndet är permanent och beror på en underliggande hälsodiagnos, samt dessutom att spelare uppnår sk ”minsta funktionsnedsättning”. Nedan är ett antal exempel på vad som bedöms som minsta funktionsnedsättning.

Muskelsvaghet, t.ex. pga. ryggmärgsskada eller muskelsjukdom. Minsta tillåtna muskelsvaghet skall vara sådan att det innebär en tydlig nackdel i utövandet av den specialidrott som vederbörande önskar delta i.

Amputation av hel hand eller hel fot, eller motsvarande kongenitala skador/dysmelier m.fl.). Hand- eller fotrester får finnas om detta enligt gemensam medicinskteknisk bedömning inte ger fördelar i den specialidrott personen önskar delta i. Förkortning av nedre extremitet skall vara minst 7 cm.

Ledstelhet som t.ex. innebär total rörelseoförmåga i endera axel, armbåge, handled, höft, knä eller fotled, eller nedsatt rörlighet i flera leder
Enligt Parasport Sveriges riktlinjer i Allmänna Tävlingsbestämmelserna.

Synskärpa t o m 0,1 (6/60) med bästa korrektion och/eller synfält högst 20°.
Enligt Parasport Sveriges riktlinjer i Allmänna Tävlingsbestämmelserna.

Enligt Världshälsoorganisationens (WHO) definition; Intellectuell funktionsnivå klar under det genomsnittliga (IQ högst 75). Samtidigt förekommande brister i adaptiv funktionsförmåga i minst två avseenden: Kommunikation, ADL-färdigheter, Boende, Socialt/interpersonellt, Nyttjande av offentliga resurser, Målinriktning, Studier, Arbete, Fritid, Hälsa och personlig säkerhet. Debut före 22 års ålder.
Enligt Parasport Sveriges riktlinjer i Allmänna Tävlingsbestämmelserna.

Ö = för personer som inte uppfyller minsta krav på funktionsnedsättning R, S, I enligt riktlinjer ”Klassificering” i Allmänna Tävlingsbestämmelserna.

U = Ungdom är man till det t.o.m. det kalenderår under vilket vederbörande fyller 16 år

J = Junior är man till fr.o.m. det kalenderår under vilket vederbörande fyller 17 år t.o.m. det kalenderår under vilket vederbörande fyller 20 år.

- 2.3 Arrangören har rätt att slå ihop klasser i det fall där det endast är tre eller färre spelare i en klass.

I de fall klasser slås ihop gäller följande för ungdom och juniorer: i första hand efter funktionsnedsättning och i andra hand efter ålder.

I de fall klasser slås ihop för seniorer gäller följande: upp till tre spelare/lag i en klass får de slås ihop med en annan klass. De ska i första hand slås ihop med klass R, S eller I och i andra hand med klass Ö.

Vid behov av i hopslagning av klasser ansvarar arrangören tillsammans med kommittén för det.

Därefter räknas resultaten för spelare/lag i respektive klass utifrån den placering de har, därefter inbördes möten.

Vid mästerskap (DM, SM) delas medaljer ut enligt följande i alla klasser

1 spelare/lag – ingen medalj

2 spelare/lag – guld

3 spelare/lag - guld och silver

4 spelare/lag - guld, silver, brons

3. GRENAR

- 3.1 Curling spelas individuellt och i lag om 2- och 3-mannalag.

4. UTRUSTNING / REDSKAP

- 4.1 Spelplan för seniorspel ska vara nålfiltmatta med måtten 2 800 mm x 14 000 mm och vara uppmärkt enligt bandiagram på sista sidan.

Spelplan för ungdom- och juniorer ska vara nålfiltmatta med måtten 2 000 mm x 10 000 mm

- 4.2 I individuellt spel och 3-mannalag ingår 3 gula/vita och 3 blåa/ röda stenar.

I 2-mannalag ingår 4 gula/vita och 4 blåa/ röda stenar.

Seniorstenar har vikten 4,2 kg +/- 0,1 kg.

Ungdom- och Juniorstenarna har vikten 3,0 kg +/- 0,1 kg.

5. CURLINGSPELARE

- 5.1 För att tillåtas ställa upp till start, ska lag/spelare senast 15 minuter före tävlingens början till tävlingssekretariatet meddela sin ankomst, namnge spelare samt ska inneha utfärdad tävlingslicens av Parasport Sverige om det är ett krav.
I mästerskapstävlingar (DM, SM) ska arrangören inhämta uppgifter på att spelare/lag har godkänd licens.
- 5.2 I 3-mannalag ska lag bestå av tre spelare för att tävlingen skall kunna påbörjas.
I 2-mannalag ska lag bestå av två spelare för att tävlingen skall kunna påbörjas.
Lagen spelar en sten vardera, omväxlande med motståndare i andra laget.

I mästerskapstävling ska samtliga spelare i laget tillhöra samma förening.
Reserv behöver ej anmälas till bestämt lag.
- 5.3 Under match äger endast de för tillfället tävlande samt domare rätt att uppehålla sig vid och på banan.
- 5.4 Lagspel (2- eller 3-manna), får laget endast spela i en (1) klass under samma tävling.

6. UTSPEL

- 6.1 Arrangören lottar spelordningen för utkast. Hemmalaget med blå/röd sten börjar omgång 1, 3 och 5. Bortalaget med gul/vit sten börjar omgångarna 2, 4 och 6. Spelordningen är valfri inom laget.
I 2-mannalag, har lagen 4 stenar vardera. Spelordningen är valfri, men spelarna ska spela 2 stenar vardera i varje omgång.
- 6.2 Om första stenen ligger mellan guardlinjen och baklinjen, men utanför målområdet, kan den inte slås ut av motståndarlagets första sten.
Om detta sker ska den första stenen som slogs ut läggas tillbaka på ursprungsläget.
Motståndarens sten som slog ut första stenen ska tas ur spel.
Första stenen kan däremot slås fram till sidan eller in i målområdet av motståndarens sten.
Om den första stenen ligger i målområdet är den spelbar och kan slås ut.
- 6.3 Curlingsten spelas mot målområdet med eller utan ansats. Sten får släppas såväl bakom som framför startlinjen, samt även utanför gränslinjen.
- 6.4 För spelare i rullstol gäller att kastsidans hjul måste vara inom start- och

gränslinjer.

- Undantag:**
- Spelare med käpp eller annat stöd får stödja framför och/eller vid sidan av start- och gränslinje.
 - Rullstolsburen kan ta hjälp av coach/tränare för att lyfta klotet samt för att placera rullstolen i ett annat läge i utkastområde samt fixera rullstolen.

- 6.5 Om spelare vidrör/överträder start- eller gränslinje i utkastögonblicket döms övertramp. Vid övertramp tilldelas motståndaren/motståndarlaget 1 poäng vid sammanräkningen för matchen. Bedöms övertrampet som avsiktligt, av måldomaren, döms varning + 1 poäng till motståndarna. Vid andra varningen döms uteslutning från hela tävlingen.
- 6.6 Spelad sten som rullar på spelplan eller utanför och in i målområdet ska tas ur spel.
- 6.7 Om felaktig spelad sten krockar andra stenar i målområdet äger måldomaren ensam rätt att återställa stenarna till sitt ursprungliga läge i målområdet. Om måldomaren inte anser sig kunna återställa stenarna i sitt ursprungliga läge, äger måldomaren rätt att beordra omspel av den aktuella omgången.
- 6.8 Sten, som ej helt passerat guardlinje, ska omedelbart tas ut spel.
- 6.9 Sten, som helt passerat baklinje eller helt passerat utanför mattan, ska omedelbart tas ur spel.
- 6.10 Spelar den tävlande en sten tillhörande motståndarlaget, ska den egna stenen, av måldomaren, placeras på motsvarande plats. Motståndarlaget får tillbaka sin sten.
- 6.11 Om i samma omgång två stenar spelas i följd av ettdera laget, ska måldomaren ta bort den felaktiga stenen/den andra stenen, samt återställa ordningen i målområdet. Den felaktigt spelade stenen tas ur spel.
- 6.12 Sten som välter i målområdet ska resas upp i handtagets längdriktning. Om utrymme ej medges, placeras stenen kant i kant, om möjligt på samma avstånd från tee.
- 6.13 Spelare som skadats eller av annat skäl tillfälligt lämnar banan äger rätt att när som helst återtag sin plats i laget.

Om spelare på grund av sjukdom eller annat vägande skäl blir förhindrad att fullfölja pågående match ska hans lag:

- Sätta in reserv i pågående match, och vid behov till matchens slut, eller

- Avsluta matchen med två spelare och två stenar.

Vid individuellt spel tillåts tävlande under match maximalt 5 minuters avbrott.

- Överskrids denna tid, förloras matchen med 0 – 2.
- Upprepas att spelaren uteblir en andra gång stryks lagets/ spelarens samtliga matchresultat.

6.14 Lagkapten skall efter avslutad match underteckna protokoll.

6.15 Protokoll ska skrivas med varaktig skrift.

7. POÄNGBERÄKNING

- 7.1 En match spelas i fyra eller sex spelomgångar och startdomaren meddelar poängställning efter varje avslutad omgång.
I 3-mannalag spelas matcherna i 6 omgångar.
I 2-mannalag spelas matcherna i 4 omgångar.
Individuellt spelas matcherna i 6 omgångar.
- 7.2 Sten som ligger på eller inom målcirkeln räknas som giltig.
- 7.3 Ett lag erhåller 1 poäng för varje giltig sten som är närmare tee än motståndarens närmaste sten. Är avståndet till tee lika mellan stenar av olika färg ger dessa en poäng vardera.
- 7.4 Poängen från de sex, (fyra i 2-mannalag), omgångarna sammanräknas och det lag som uppnått högsta poäng vinner matchen, (match kan sluta oavgjord, dock ej i cup-spel, se 10.2).

8. DOMARE

- 8.1 Match leds av två domare, en startdomare och en måldomare, måldomaren är tillika banans huvuddomare.
- 8.2 Startdomaren skall tillse att lagen/spelarna är rätt placerade samt övervaka övertramp. Startdomaren skall föra matchprotokoll och meddela aktuell ställning efter varje omgång.
- 8.3 Om någon av domarna uppmärksammar att lagen/spelarna placerats fel, avbryts spelet omgående och matchen börjar om.
- 8.4 Måldomaren dömer inom målområdet samt tar bort stenar som ej är

spelbara. Måldomaren är skyldig att se till att spelet ej onödigt fördröjs. Om så sker ska måldomaren uppmana ”spela inom en minut”. Sker inte utkast inom en minut, döms: Varning. Vid andra varningen döms uteslutning från hela tävlingen, och dess samtliga resultat stryks.

- 8.5 På begäran från lagkapten är måldomaren skyldig att ange stenarnas position i målområdet. Lagkaptenen kan även begära mätning av stenar. Endast måldomaren äger rätt att beträda målområdet samt spelplanen framför startlinjen.

Undantag 1: Personer med synnedsättning: dess ledsagare/ medspelare får endast vid egna utkast stå i målområdet och med ljud, ljus eller annan markering för att orientera spelare om riktpunkt eller att medhjälpare står bakom spelaren vid utkastet och muntligt dirigerar riktning samt visualisera stenarnas läge på annat sätt.

Undantag 2: Personer med intellektuell funktionsnedsättning, äger rätt till hjälp i form av taktisk rådgivning under hela matchen. Hjälparen skall under hela matchen befinna sig bakom laget/spelaren, samt i hela sitt uppförande ej störa motståndaren/laget.

Lagkapten/spelare som behöver en hjälpare skall meddela överdomare/ tävlingsansvarig före tävlingens början.

9. PROTEST

- 9.1 Skriftlig protest mot domslut ska undertecknas av lagkapten och ska inlämnas till tävlingsjuryn senast 30 minuter efter avslutad match. Ej undertecknat matchprotokoll ska ha matchdomarens notering om matchtidens slut. Protest kan ej inlämnas efter att matchprotokollet har undertecknats. Tävlingsjuryns beslut är slutgiltigt.
- 9.2 Protestavgiften, 200 kronor, återbetalas endast om protesten godkänns.

10. SPELFORM

- 10.1 Seriespel, SM och DM spelas i serieform med ev. indelning i kvalgrupper.
- Delningstal: 2 – 6 lag spelar dubbelserie
7 – 12 lag spelar enkelserie
13- och uppåt lag spelarkvalgrupper

Finalspel bör omfatta minst 6 lag där alla möter alla.

- 11 Efter seriespel vinner lag/spelare som uppnått
högsta matchpoäng.
Vunnen match ger 3 poäng
Oavgjord match ger 1 poäng
Förlorad match ger 0 poäng

Vid lika poäng räknas:

- 1) högsta stenskillnad totalt i serien.
- 2) vid lika stenskillnad, de spelare/lag som har flest ”+stenar”
- 3) högsta stenskillnad totalt i inbördes möte/möten
- 4) utdelning av dubbla medaljer

I cup-spel, där slutresultatet är oavgjort, fortsätter matchen med var sin omgång, om oavgjort resultat fortfarande råder, tillämpas centimeterkastning.

Utkastordningen vid centimeterkastning lottas. För lag får utkastet ske av valfri spelare inom laget.

- 10.3 I allt tävlingsspel ska stenarna behandlas före var femte match.

SPELPLAN MATTCURLING

