



# Regolamento Tecnico Sportivo Settore Curling

## Premessa

Approvato con delibera n. 117 del 26 luglio 2019 dal Consiglio della Federazione Italiana Sport del Ghiaccio.

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

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

# INDICE

---

CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI .....	3
Articolo 1. Attori partecipanti.....	3
Articolo 2. Attività agonistica .....	3
CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING.....	4
Articolo 7. Applicazione .....	4
Articolo 8. Regole di gioco .....	4
Articolo 9. Arbitraggio.....	5
Articolo 10. Norme ed adempimenti per la tutela salute.....	6
CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI.....	6
Articolo 11. Premessa .....	6
Articolo 12. Partecipazione .....	6
Articolo 13. Svolgimento.....	7

# CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI

---

## Articolo 1. ATTORI PARTECIPANTI

### 1.1. CATEGORIE ATLETI: La disciplina è suddivisa in cinque categorie di atleti.

#### 5.1.1. Over 50:

Appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto il 49° anno d'età.

#### 5.1.2. Senior:

Appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto il 21° anno d'età.

#### 1.1.3. Junior:

Appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto il 16° anno d'età.

#### 1.1.4. Ragazzi:

Appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto il 14° anno di età.

#### 1.1.5. Esordienti:

Appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto l'8° anno di età.

### 1.2. CATEGORIA TECNICI

#### 1.2.1. Allenatori:

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

### 1.3. GIUDICI DI GARA

#### Giudici:

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

### 1.4. TECNICI GHIACCIO

#### Ice-maker:

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

## Articolo 2. ATTIVITÀ AGONISTICA

Per attività agonistica s'intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui e per atti conseguenti le disposizioni dell'Art. 6 dello Statuto Federale.

In campo nazionale i club possono partecipare alle seguenti manifestazioni:

- a. Campionato Italiano Maschile (CIM)
- b. Campionato Italiano Femminile (CIF)
- c. Campionato Italiano Juniores Maschile (CJM)
- d. Campionato Italiano Juniores Femminile (CJF)
- e. Campionato Italiano Ragazzi (CIR)
- f. Campionato Italiano Esordienti(CIE)
- g. Campionato Italiano Mixed Doubles (CMD)
- h. Campionato Italiano Mixed (CIX)
- i. Campionato Italiano Over 50 (CIO)
- k. Tornei Regionali, Nazionali e di Promozione.

6.2 In armonia con l'Art.29 del R.O.F. la promozione dell'attività giovanile è in capo ai Comitati Regionali

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

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

## CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING

---

### Articolo 7. APPLICAZIONE

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

### ARTICOLO 8. REGOLE DI GIOCO

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

#### 8.1 LSD

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

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

<b>N. partite round robin</b>	<b>N. tiri di LSD</b>	<b>N. tiri minimi per ciascun giocatore</b>
4	8	1 tiro (indifferente se in in o in out )
5	10	1 tiro (indifferente se in in o in out )
6	12	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
7	14	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
8	16	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
9	18	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
10	20	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
11	22	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
12	24	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
13	26	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
14	28	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
15	30	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
16	32	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
17	34	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
18	36	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
19	38	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
20	40	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
21	42	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
22 e oltre		6 tiri, 3 in senso orario + 3 in senso antiorario

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

## ARTICOLO 9. ARBITRAGGIO

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

9.2 Il capo giudice ha la generale sovrintendenza e gestione della competizione, è responsabile delle classifiche e risultati di gara e della disciplina che i giocatori sono tenuti ad osservare in campo. Deve risolvere ogni questione che può insorgere tra le due squadre, anche se il problema non è trattato dal Regolamento.

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

## ARTICOLO 10. NORME ED ADEMPIMENTI PER LA TUTELA SALUTE

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

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

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

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

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

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

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

## CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI

---

### Articolo 11. PREMESSA

11.1 Il Consiglio Federale stabilisce l'ordinamento dei singoli Campionati, ne determina inoltre con le "Disposizioni Organizzative Annuali" (in seguito DOA) i calendari e date, località di svolgimento. Le DOA, in caso di necessità, potranno andare in deroga ai criteri di composizione e modalità di qualsiasi fase di qualsiasi campionato.

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

11.3 Ogni campionato di categoria può svolgersi solo se vi partecipano almeno 4 squadre, salvo eventuali deroghe concesse dalla Commissione Campionati

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

### ARTICOLO 12. PARTECIPAZIONE

12.1 Gli atleti di ambo i sessi che intendono partecipare dovranno appartenere a club affiliati alla FISG e risultare in regola con il tesseramento per l'anno di svolgimento della competizione, pena la non ammissibilità o l'esclusione dalla stessa.

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

12.3 Ad ogni Campionato di categoria possono partecipare squadre composte da atleti di quella categoria o della categoria immediatamente inferiore. Agli Assoluti sono ammessi anche atleti della categoria Over 50. Sono ammesse formazioni miste nei campionati ragazzi ed esordienti.

## **ARTICOLO 13. SVOLGIMENTO**

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

13.1.1 Sono definiti a girone unico nazionale i seguenti Campionati:

- ☒ CAMPIONATO SERIE A FEMMINILE E MASCHILE
- ☒ CAMPIONATO JUNIORES FEMMINILE E MASCHILE
- ☒ CAMPIONATO WHEELCHAIR
- ☒ CAMPIONATO OVER 50 FEMMINILE E MASCHILE
- ☒ CAMPIONATO RAGAZZI
- ☒ CAMPIONATO ESORDIENTI
- ☒ CAMPIONATO MIXED DOUBLES ELITE (a partire dalla stagione sportiva 2020/2021 )

13.1.2 Sono definiti a girone di qualificazione territoriale i seguenti Campionati:

- ☒ CAMPIONATO SERIE B MASCHILE E FEMMINILE
- ☒ CAMPIONATO SERIE C
- ☒ CAMPIONATO MIXED
- CAMPIONATO MIXED DOUBLES QUALIFICAZIONE

### **13.2 CAMPIONATO SERIE A M/F**

#### **13.2.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a numero chiuso e vi possono prendere parte 8 squadre di società diverse:

- le prime 6 formazioni classificate dello stesso campionato dell'anno precedente.
- le migliori 2 squadre aventi diritto promosse al termine del campionato di serie B
- in caso di ripescaggio verranno inserite le formazioni classificate dopo il 2° posto del torneo di serie B.

Ogni società ha diritto alla partecipazione alla Serie A solamente per una squadra. Qualora dovesse iscriverne squadre alla Serie B queste non potranno conseguire il diritto di promozione salvo la sostituzione nel caso in cui la squadra che ha partecipato al campionato serie A retroceda in serie B.

#### **13.2.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase** di qualificazione round robin con partite di A/R alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla finale per le prime quattro e la retrocessione per le ultime due.

Se il campionato sarà disputato da un numero inferiore alle 8 squadre si procederà come segue:  
4 squadre: triplo girone A/R – 5 o 6 squadre: doppio girone A/R - 7 squadre: girone A/R singolo. Sino a quando non verranno raggiunte le otto squadre iscritte non sono previste retrocessioni.

**Seconda fase**, finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto. Prima dell'inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

### **13.2.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

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

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

### **13.2.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più una riserva.

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

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

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



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

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

### **13.3 CAMPIONATO JUNIOR M/F**

#### **13.3.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi nazionali divisi per genere se gli iscritti saranno minimo 8 team per sesso, nel caso in cui in uno dei due raggruppamenti non si raggiunga il numero minimo di team iscritti si disputerà un girone unico nazionale

In caso di campionato unico M/F nazionale tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

#### **13.3.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin alla fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le prime quattro formazioni maschili e le prime quattro formazioni femminili.

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Round robin A/R
- Nel caso in cui unificando i gironi maschile e femminile non si raggiungessero comunque le 7 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase**, finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto. Prima dell'inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

#### **13.3.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

#### **13.3.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più una riserva.

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

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

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

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

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

#### **13.4 CAMPIONATO WHEELCHAIR**

Le indicazioni saranno normate annualmente dalle D.O.A.

#### **13.5 CAMPIONATO OVER 50 M/F**

##### **13.5.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi nazionali divisi per genere se gli iscritti saranno minimo 5 team per genere, nel caso in cui in uno dei due gironi non si raggiunga il numero minimo di team iscritti si disputerà un raggruppamento unico nazionale

In caso di girone unico M/F nazionale tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

##### **13.5.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le prime quattro formazioni maschili e le prime quattro formazioni femminili.

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 6 squadre round robin A/R
- Oltre le 6 squadre iscritte round robin solo andata
- Nel caso in cui unificando i gironi maschile e femminile non si raggiungessero comunque le 6 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase** - finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto. Prima dell'inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

Nel caso in cui non vi siano quattro squadre per genere iscritte la modalità della finale sarà definita dalla Commissione Campionati

### **13.5.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

### **13.5.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più una riserva.

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

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

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

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

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

## **13.6 CAMPIONATO RAGAZZI**

### **13.6.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con un girone unico nazionale con squadre miste senza un numero predefinito di atleti di diverso genere.

### **13.6.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le prime quattro formazioni.

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 10 squadre round robin A/R
- Oltre le 10 squadre iscritte round robin solo andata
- Nel caso in cui unificando non si raggiungessero le 7 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase** - finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto.

### **13.6.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

E' prevista la possibilità di richiesta di 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi ( comprensivo di "travel time") . In caso di extra end ad ogni squadra è concesso un ulteriore time out. Durante il Time Out, a prescindere da quale squadra ne ha fatto la richiesta, potranno entrare in campo i tecnici/accompagnatori di entrambe le squadre.

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

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

### **13.6.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più due riserve.

Tutti i giocatori segnati sulla scheda di accredito dovranno giocare un minimo di tre mani per ogni turno di gioco.

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

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

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

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

Possono accedere al campo per conferire con la squadra durante il time out e la pausa solo il Tecnico/Accompagnatore o l'Alternate indicati sulla scheda di accredito

## **13.7 CAMPIONATO ESORDIENTI**

### **13.7.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con un girone unico nazionale con squadre miste senza un numero predefinito di atleti di diverso genere.

### **13.7.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le prime quattro formazioni.

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 10 squadre round robin A/R
- Oltre le 10 squadre iscritte round robin solo andata
- Nel caso in cui unificando non si raggiungessero le 7 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase** - finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto.

### **13.7.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 6

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

Tempo di gioco: 1h30'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

E' prevista la possibilità di richiesta di 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi (comprensivo di "travel time"). In caso di extra end ad ogni squadra è concesso un ulteriore time out. Durante il time out, a prescindere da quale squadra ne ha fatto la richiesta, potranno entrare in campo i tecnici/accompagnatori di entrambe le squadre.

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

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

#### **13.7.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più 3 riserve.

Tutti i giocatori segnati sulla scheda di accredito dovranno giocare un minimo di tre mani per ogni turno di gioco

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

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

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

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

Possono accedere al campo per conferire con la squadra durante il time out e la pausa solo il Tecnico/Accompagnatore o l'Alternate indicati sulla scheda di accredito

#### **13.8 CAMPIONATO MIXED DOUBLES ELITE**

**Il regolamento del presente campionato sarà applicato a partire dall' anno sportivo 2020/2021, per quanto riguarda il campionato 2019/2020 farà fede il regolamento pubblicato nel DOA**

### 13.8.1 SQUADRE PARTECIPANTI

Il Campionato è un torneo a numero chiuso e vi possono prendere parte 8 squadre di società diverse:

- A partire dalla stagione 2020/21 saranno ammesse le migliori 8 formazioni finaliste del Campionato 2019/20. In caso di rinuncia, non avendo un ranking definito, il torneo verrà limitato nel numero dei partecipanti.
- le prime 4 formazioni classificate dello stesso campionato dell'anno precedente.
- le migliori 4 squadre aventi diritto promosse al termine del Challenge disputato alla fine della stagione precedente.
- in caso di ripescaggio verranno chiamate le formazioni classificate dopo il 4° posto del Challenge.

Ogni società ha diritto alla partecipazione alla Serie A solamente per una squadra, ma sarà possibile avvalersi del "doppio utilizzo" assegnando la titolarità ad una seconda squadra. Qualora dovesse iscriverne altre squadre al campionato di qualificazione queste non potranno conseguire il diritto di promozione salvo la sostituzione nel caso in cui la squadra che ha partecipato al campionato serie A retroceda in qualificazione.

### 13.8.2 SVOLGIMENTO

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin con partite di A/R alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla finale per le prime quattro e la partecipazione al Challenge per le restanti 4 (per le modalità di svolgimento del Challenge vedi regolamento campionato di qualificazione).

**Seconda fase**, finali disputate con sistema Page 1° vs 2°, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3° vs 4° per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3° posto. Prima dell'inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

### 13.8.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 1h40'

È obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

#### **13.8.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 2 giocatori (uno per genere ).

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

Solo il Tecnico indicato sulla scheda di accredito può accedere al campo per conferire con la squadra durante il time out e la pausa.

#### **13.9 CAMPIONATO SERIE B MASCHILE E FEMMINILE**

##### **13.9.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo su base territoriale( Nord Ovest e Nord Est) a iscrizione libera fino al raggiungimento delle 10 squadre e si disputerà con gironi divisi per genere se gli iscritti saranno minimo 6 team per sesso, nel caso in cui in uno dei due concentramenti non si raggiunga il numero minimo di team iscritti si disputerà un girone unico territoriale.

Se in una delle zone non si raggiungesse il limite minimo di 4 squadre iscritte le formazioni potranno iscriversi all' altro girone territoriale.

In caso di girone unico M/F la classifica sarà unica e tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

##### **13.9.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin gironi territoriali alla fine del quale verranno stilate le classifiche che determineranno l'accesso alle finali per sei squadre per genere in proporzione al numero delle squadre iscritte nei gironi territoriali con un minimo di due squadre per ogni zona.

Le ultime due squadre classificate retrocederanno al campionato di serie C (se previsto nella zona di competenza).

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 10 squadre round robin A/R
- Oltre le 10 squadre iscritte round robin solo andata
- Nel caso in cui unificando i gironi maschile e femminile non si raggiungessero comunque le 6 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase** – La formula delle finali sarà stabilita di anno in anno usando come parametro la proporzione matematica delle squadre iscritte nei vari gironi territoriali.

Le prime due squadre classificate, se aventi diritto, saranno promosse in serie A. Nel caso in cui le squadre classificate al primo e secondo posto non avessero titolo a partecipare alla serie A verranno ripescate le squadre che hanno partecipato alla finale in base alla classifica. Se fosse impossibile stabilire la priorità per il ripescaggio tra due o più squadre sarà disputato un challenge tra le squadre interessate con le modalità che saranno definite di volta in volta dalla Commissione Campionati.

##### **13.9.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**



Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di

, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

#### **13.9.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più una riserva.

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

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

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

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

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

#### **13.10 CAMPIONATO SERIE C**

##### **13.10.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi territoriali unici M/F o Misti.

##### **13.10.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin al fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le prime quattro formazioni maschili e le prime quattro formazioni femminili.

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 10 squadre round robin A/R
- Oltre le 10 squadre iscritte round robin solo andata
- Nel caso in cui unificando i gironi maschile e femminile non si raggiungessero comunque le 7 squadre iscritte sarà disputato un round robin con doppia A/R

**Seconda fase** - finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto.

Nel caso in cui non vi siano quattro squadre per genere iscritte la modalità della finale sarà definita dalla Commissione Campionati

Le prime due squadre classificate saranno promosse alla serie B per la stagione successiva.

### **13.10.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

### **13.10.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più una riserva.

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

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

Le squadre che fossero impossibilitate a schierare 4 giocatori durante un turno di campionato potranno disputare comunque gli incontri, ma qualora durante la fase di qualificazione superassero il

50% delle partite disputate con formazione ridotta (3 giocatori) verranno estromesse dal campionato, perderanno ogni partita disputata e da disputare e saranno deferite agli organi di giustizia.

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

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

## **13.11 CAMPIONATO MIXED**

### **13.11.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi territoriali per zona nord ovest e nord est se gli iscritti saranno minimo 4 team per zona, nel caso in cui in uno dei due gironi non si raggiunga il numero minimo di team iscritti si disputerà un girone unico nazionale con sede di gara sul territorio con il maggior numero di team iscritti.

### **13.11.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi:

**Prima fase di qualificazione** - round robin alla fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alle finali per le quattro formazioni in proporzione matematica al numero di iscritti nei singoli gironi

In base al numero delle squadre che comporranno i gironi il round robin sarà disputato come segue:

- Fino a 6 squadre round robin A/R
- Oltre le 6 squadre iscritte round robin solo andata

**Seconda fase**, finali disputate con sistema Page 1<sup>o</sup> vs 2<sup>o</sup>, la vincente avanza in finale, la perdente gioca la semifinale contro la vincente di 3<sup>o</sup> vs 4<sup>o</sup> per l'ammissione alla finale. Le due perdenti giocano la finale per il 3<sup>o</sup> posto. Prima dell'inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

### **13.11.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h00'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

#### **13.11.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all' inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 2 giocatori per genere più una riserva per genere.

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

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

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

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

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

#### **13.12 CAMPIONATO MIXED DOUBLES QUALIFICAZIONE**

**Il regolamento del presente campionato sarà applicato a partire dall' anno sportivo 2020/2021, per quanto riguarda il campionato 2019/2020 farà fede il regolamento pubblicato nel DOA**

##### **13.8.1 SQUADRE PARTECIPANTI**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con un girone unico nazionale.

##### **13.8.2 SVOLGIMENTO**

Il campionato si svolgerà in due fasi una zonale e un challenge unico nazionale per la promozione al campionato Elite:

##### **Prima fase di qualificazione:**

Sarà disputata su base zonale secondo quattro zone di riferimento che saranno Piemonte e Valle d' Aosta, Lombardia, Trentino e Alto Adige e Veneto e Friuli Venezia Giulia con un round robin svolto con le seguenti modalità:

- fino a 6 squadre partecipanti doppio girone di A/R alla fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso al Challenge

- Da 7 a 12 partecipanti girone di A/R alla fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso al Challenge.
- Oltre 12 squadre partecipanti girone di sola andata alla fine del quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso al Challenge.

### **Seconda fase, challenge promozione campionato Elite:**

Il Challenge sarà disputato a 8 squadre. Potranno partecipare le squadre classificate dal 5 all' 8 posto del Campionato Elite e le prime squadre classificate nei gironi territoriali.

Il Challenge sarà disputato con il metodo del double knockout .Nel primo turno le squadre provenienti dal campionato Elite incontreranno le squadre del campionato di qualificazione definite secondo sorteggio.

Prima dell' inizio della finale il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova campi di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

Le prime 4 squadre qualificate, se aventi diritto, saranno promosse al campionato Elite in caso di necessità di ripescaggi farà fede la classifica generale del Challenge

### **13.8.3 MODALITA' DISPUTA PARTITE**

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 1h40'

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti a metà gara.

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

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

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

### **13.8.4 COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 2 giocatori ( uno per genere ).

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

Solo il Tecnico indicato sulla scheda di accredito può accedere al campo per conferire con la squadra durante il time out e la pausa.

Approvato con delibera 5-19/117 del Consiglio Federale del 26 luglio 2019