FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT DEL GHIACCIO

FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

Federazione Sportiva Paralimpica riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

REGOLAMENTO
TECNICO SPORTIVO
Curling e Wheelchair Curling

Stagione Sportiva 2026/2027

Approvato con delibera n° 147 del Consiglio Federale del 03/07/2026

SOMMARIO

Premessa **3**
TITOLO I — DISPOSIZIONI GENERALI **4**
ART. 1 - Oggetto e ambito di applicazione 4
TITOLO II — SOGGETTI DELL'ATTIVITÀ **4**
ART. 2 - Atleti 4
ART. 3 - Tecnici 5
ART. 4 - Ufficiali di Gara 5
ART. 5 - Ice Maker 5
TITOLO III — ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ **6**
ART. 6 - Attività federale 6
ART. 7 - Iscrizioni 6
ART. 8 - Composizione e gestione delle squadre 8
TITOLO IV — REGOLE DI GARA **9**
ART. 9 - Applicazione del Regolamento World Curling 9
ART. 10 - Comportamento in campo e divise 10
ART. 11 - Svolgimento delle gare 10
ART. 12 - LSD (Last Stone Draw) 12
ART. 13 - Convalida risultati 12
ART. 14 - Scope 13
ART. 15 - Arbitraggio 13
ART. 16 - Impianti e Società ospitante 14
TITOLO V — CAMPIONATI ITALIANI **15**
ART. 17 - Disposizioni comuni 15
ART. 18 - Campionato Assoluto Maschile 20
ART. 19 - Campionato Assoluto Femminile 21
ART. 20 - Campionato Serie B Maschile 21
ART. 21 - Campionato Mixed Doubles Assoluto 21
ART. 22 - Campionato Mixed Doubles Serie B 22
ART. 23 - Campionato Mixed Doubles Junior 22
ART. 24 - Campionato Mixed 23
ART. 25 - Campionato Junior Maschile 23
ART. 26 - Campionato Junior Femminile 23
ART. 27 - Campionato Ragazzi 23
ART. 28 - Campionato Esordienti 24
ART. 29 - Campionato Over 50 Maschile e Femminile 24
ART. 30 - Campionato Spirit of Curling 25
TITOLO VI — WHEELCHAIR CURLING **25**
ART. 31 - Requisiti degli atleti Wheelchair 25
ART. 32 - IPA (Ice Player Assistant) 25
ART. 33 - Composizione squadre Wheelchair 25
ART. 34 - Campionato Wheelchair Curling a Squadre 26
ART. 35 - Campionato Wheelchair Curling Mixed Doubles 26
TITOLO VII — TUTELA SANITARIA **26**
ART. 36 - Idoneità agonistica 26
ART. 37 - Antidoping 27
ART. 38 - Primo soccorso 27
ART. 39 - Defibrillatore 27
TITOLO VIII — DISPOSIZIONI FINALI **27**
ART. 40 - Rinvio normativo 27
ART. 41 - Entrata in vigore 27

PREMESSA

Questo Regolamento Tecnico Sportivo Settore Curling e Wheelchair Curling (di seguito R.T.S.) disciplina gli aspetti tecnici e normativi dei campionati a calendario FISG.

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

Per eventuali argomenti non espressamente normati in questo R.T.S., si dovrà fare riferimento al vigente Regolamento di Gioco e delle Competizioni della World Curling, che è da considerarsi parte integrante del presente documento e allegato tecnico dello stesso.

In caso di nuove regole, sia sperimentali che definitive, pubblicate dalla World Curling dopo la pubblicazione definitiva del presente documento, in sede di Consiglio Federale e sentito il parere del Direttore Tecnico, se ne valuterà l'applicazione o meno per i Campionati Italiani. In questo caso verrà predisposto documento apposito ad integrazione di quanto già pubblicato.

TITOLO I — DISPOSIZIONI GENERALI

ART. 1 - OGGETTO E AMBITO DI APPLICAZIONE

Il presente Regolamento disciplina l'attività agonistica di Curling e Wheelchair Curling organizzata dalla Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG) e si applica a tutte le Società affiliate, agli atleti, ai tecnici e agli ufficiali di gara che partecipano alle competizioni federali.

Le Disposizioni Organizzative Annuali (D.O.A.), emanate dal Consiglio Federale, disciplinano gli aspetti variabili della stagione sportiva: calendari, sedi, scadenze, quote, formule di gara effettive ed eventuali deroghe.

TITOLO II — SOGGETTI DELL'ATTIVITÀ

ART. 2 - ATLETI

2.1 Categorie degli atleti

La disciplina Curling è suddivisa nelle seguenti categorie anagrafiche.

CATEGORIA	REQUISITO ANAGRAFICO
OVER 50	Atleti che abbiano compiuto il 49° anno di età prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento
SENIOR	Atleti che abbiano compiuto il 21° anno di età prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento
JUNIOR	Atleti che abbiano compiuto il 16° anno di età prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento
RAGAZZI	Atleti che abbiano compiuto il 14° anno di età prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento
ESORDIENTI	Atleti che abbiano compiuto l'8° anno di età prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento

2.2 Tesseramento e requisiti di partecipazione

Possono partecipare all'attività sportiva organizzata o autorizzata dalla FISG esclusivamente gli atleti regolarmente tesserati per una Società affiliata alla Federazione per la stagione sportiva di riferimento.

La partecipazione ai Campionati Italiani e alle altre competizioni federali è subordinata al possesso dei requisiti previsti dal presente Regolamento, dalle D.O.A. e dalle altre normative federali vigenti.

Gli atleti devono essere in regola con le disposizioni relative alla tutela sanitaria e con ogni altro adempimento previsto dalla normativa federale.

L'iscrizione e la partecipazione alle competizioni comportano l'accettazione integrale dello Statuto federale, dei regolamenti federali e delle disposizioni emanate dalla FISG e dalla World Curling.

2.3 Atleti stranieri

Gli atleti di cittadinanza non italiana possono partecipare all'attività sportiva federale nel rispetto delle disposizioni della World Curling, delle normative federali vigenti e dei requisiti previsti per il tesseramento.

Ogni squadra, previa verifica con la Segreteria FISG della disponibilità di un numero sufficiente di visti sportivi sulla base dell'assegnazione fatta da parte del CONI o del CIP, potrà schierare nella propria formazione massimo 1 atleta proveniente da Federazione straniera comunitaria o extracomunitaria, in quanto dovrà obbligatoriamente schierare almeno 4 giocatori di formazione italiana per vivaio e nazionalità (giocatori di primo tesseramento in Italia o provenienti da federazione straniera in possesso di cittadinanza italiana che abbiano disputato almeno due Campionati in Italia).

Gli atleti provenienti da Federazione straniera, comunitari o extracomunitari, potranno essere tesserati solo dall'Ufficio Tesseramenti Federale secondo le circolari annuali di tesseramento e dovranno allegare copia del visto regolamentare. Il tesseramento dovrà essere richiesto all'Ufficio Tesseramento almeno 5 giorni prima dell'inizio del Campionato.

Per quanto riguarda il Campionato Spirit of Curling, ogni squadra potrà schierare giocatori stranieri di primo tesseramento in numero illimitato, in regola con il tesseramento agonistico FISG.

ART. 3 - TECNICI

Gli 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 tesserati CNA.

ART. 4 - UFFICIALI DI GARA

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

ART. 5 - ICE MAKER

L'Ice Maker è il tecnico competente e garante della praticabilità dei campi e degli attrezzi di gioco (stones, 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 per il gioco. Deve essere abilitato alla pratica di Ice Maker dalla World Curling o da altro organismo espressamente riconosciuto dalla FISG.

TITOLO III — ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ

ART. 6 - ATTIVITÀ FEDERALE

6.1 Attività nazionale

In campo nazionale le Società possono partecipare alle seguenti manifestazioni:

- Campionato Italiano Assoluto Maschile (CIM)
- Campionato Italiano Assoluto Femminile (CIF)
- Campionato Italiano Junior Maschile (CJM)
- Campionato Italiano Junior Femminile (CJF)
- Campionato Italiano Ragazzi (CIR)
- Campionato Italiano Esordienti (CIE)
- Campionati Italiani Mixed Doubles — Assoluto, Serie B, Junior (CMD)
- Campionato Italiano Mixed (CIX)
- Campionato Italiano Over 50 (CIO)
- Campionato Italiano Wheelchair Curling a squadre
- Campionato Italiano Wheelchair Curling Mixed Doubles
- Tornei Regionali, Nazionali e di Promozione

6.2 Attività internazionale

Le Società che intendano partecipare a manifestazioni internazionali che si svolgono fuori dai confini nazionali dovranno essere preventivamente autorizzate dalla FISG, così come indicato nel Regolamento Affiliazione e Tesseramento della stagione di riferimento. La richiesta di autorizzazione deve essere inviata alla Segreteria di Settore (curling@fisg.it).

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

6.3 Attività giovanile

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

6.4 Attività di sviluppo

Le Società, con l'autorizzazione della FISG, per il tramite dei Comitati Regionali, possono organizzare tornei regionali, nazionali ed internazionali.

ART. 7 - ISCRIZIONI

7.1 Modalità di iscrizione

Le iscrizioni delle squadre ai vari campionati dovranno essere effettuate esclusivamente attraverso la piattaforma FISGonline entro i termini indicati nelle D.O.A. della stagione di riferimento. Non verranno accettate iscrizioni pervenute oltre il termine.

Ogni squadra viene identificata con un ID univoco e un nome che può richiamare il nome della Società e/o dei giocatori. Una stessa squadra può essere iscritta a un solo campionato. In caso di

partecipazione a più campionati della medesima Società, sarà necessario iscrivere squadre con ID diversi. Non è necessario differenziarle per nome.

In fase di iscrizione non è necessario dichiarare la rosa dei giocatori della squadra.

È responsabilità delle Società verificare che le iscrizioni siano andate correttamente a buon fine.

7.2 Deposito cauzionale

Requisito fondamentale per la regolarità dell'iscrizione della Società ai Campionati è il versamento alla FISG di un deposito cauzionale per un importo pari a 500,00 € per le società di Curling e 250,00 € per le Società di Wheelchair Curling da effettuare, attraverso procedura su fisgonline, tassativamente entro le date di termine iscrizione ai singoli Campionati indicate nelle D.O.A. della stagione di riferimento, e comunque prima dell'inizio del primo turno di campionato.

Per il versamento di tali importi si fa riferimento alle "Disposizioni e quote affiliazione e tesseramento" dell'anno sportivo di riferimento.

7.3 Quote di iscrizione

Per le quote di iscrizione a ciascun campionato si rimanda a quanto indicato sulle Disposizioni e quote di tesseramento della stagione sportiva di riferimento, pubblicate sul sito www.fisg.it, e a quanto specificato nelle D.O.A. della stagione di riferimento.

7.4 Mancata partecipazione

Il ritiro di una squadra iscritta a un qualsiasi Campionato in programma dopo il termine delle iscrizioni comporterà l'incameramento del deposito cauzionale da parte della FISG. Per la definizione del termine delle iscrizioni si rimanda alle D.O.A. della stagione di riferimento.

A parziale deroga, per le squadre composte da giocatori extracomunitari del Campionato Spirit of Curling, in caso di ritiro motivato da un effettivo stato di necessità non saranno applicate le sanzioni previste.

Per i Campionati Ragazzi ed Esordienti non sarà prevista alcuna penale in caso di rinuncia alla partecipazione se questa perverrà, tramite mail (campionaticurling@fisg.it), entro il 15° giorno antecedente l'inizio del campionato di riferimento.

7.5 Mancata partecipazione alle fasi finali

In caso di ritiro di una squadra prima della fase finale di un qualsiasi campionato verranno applicate le sanzioni di cui al paragrafo precedente. Per completare il numero di squadre previste per la fase finale, laddove possibile secondo i tempi di preavviso del ritiro, l'Ufficio Campionati provvederà a ripescare la prima squadra esclusa dalla fase di qualificazione. Qualora la squadra ripescata rinunci, entro 48 ore dalla comunicazione, alla partecipazione alla fase finale, non sarà applicata alcuna sanzione. La squadra ripescata dovrà comunicare per iscritto (campionaticurling@fisg.it) accettazione o rinuncia entro 48 ore dalla comunicazione di ripescaggio. In ogni caso non si procederà con ulteriori ripescaggi.

Nel caso in cui una squadra ammessa alla fase finale non si presenti, senza preavviso, alla prima partita della suddetta fase con la formazione corretta secondo regolamento, oltre all'incameramento della cauzione, la stessa sarà esclusa definitivamente dalla fase finale interessata e sarà esclusa dalla partecipazione allo stesso campionato per la stagione successiva. La formula di gioco della fase finale rimane invariata; qualora necessario si adotterà la formula del "bye".

ART. 8 - COMPOSIZIONE E GESTIONE DELLE SQUADRE

8.1 Composizione squadre

Le squadre devono essere composte da almeno 4 giocatori (2 in caso di Mixed Doubles). Qualora una squadra non si presenti in campo con almeno 3 giocatori (ad eccezione dei Campionati Mixed Doubles per i quali l'obbligo è di schierare entrambi i giocatori), verrà inviato rapporto arbitrale agli Organi di Giustizia che potranno infliggere la sconfitta a tavolino per 2-0 e disporre una sanzione fino a € 500,00 per le squadre di Curling o fino a € 250,00 per le squadre di Wheelchair Curling.

In caso di mancato pagamento entro 7 giorni la FISG procederà ad incassare il deposito cauzionale, che dovrà poi essere ripristinato entro lo svolgimento delle successive partite di Campionato. Per le categorie Esordienti e Ragazzi non è prevista l'escussione di tale somma come pena accessoria; resta la sola sanzione sportiva della partita persa a tavolino per 2-0.

Alla seconda mancata presenza in campo della medesima squadra, o alla non ricostituzione della cauzione prima della successiva partecipazione, verrà inviato rapporto agli Organi di Giustizia che potranno disporre l'estromissione dai Campionati in corso. Le Società estromesse per questa casistica non saranno ammesse al Campionato la stagione successiva.

8.2 Accreditamento

Le squadre, all'inizio di ogni turno di gioco, dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 4 giocatori più 2 riserve.

Per il campionato Mixed la scheda accredito deve prevedere 2 giocatori per genere e fino a 1 riserva per genere.

Per il campionato Wheelchair a squadre sono previsti 4 giocatori più 3 riserve.

Per il campionato Mixed Doubles e Mixed Doubles Wheelchair si possono schierare 2 giocatori, 1 per genere, e non sono ammesse riserve.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione titolare presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno. Alla fase finale non potranno essere schierati giocatori che non siano mai stati inseriti nella scheda accredito dello stesso Campionato.

L'Ufficiale di Gara verificherà con il referente della Società il corretto accreditamento della squadra, che dovrà essere effettuato tramite procedura online prima dell'inizio del turno di gioco. L'Ufficiale di Gara potrà richiedere al referente i documenti di riconoscimento degli atleti (in originale o fotocopia) o tesserini con foto autenticata da autorità pubblica o sportiva. Il mancato accredito provocherà lo svolgimento della prima partita del turno di gioco sub-judice; il non completamento della procedura di accredito entro la partita successiva dello stesso turno avrà come conseguenza il deferimento agli organi di giustizia che potranno infliggere la sconfitta a tavolino di tutte le partite del turno.

Prima di effettuare la prova sassi di ciascuna partita, le squadre dovranno comunicare all'Ufficiale di Gara la formazione della squadra che giocherà la partita in essere.

8.3 Formazione ridotta

Le squadre che fossero impossibilitate a schierare 4 giocatori durante un turno di campionato potranno disputare comunque gli incontri con formazione ridotta (3 giocatori). Il numero totale delle partite disputate con formazione ridotta non dovrà superare il 50% del numero totale delle partite (nel novero vengono comprese anche eventuali finali). Qualora una Squadra superi il 50%

di partite disputate con formazione ridotta, la stessa verrà estromessa dal Campionato e perderà ogni partita disputata e da disputare.

Queste regole non si applicano alle squadre di Mixed Doubles che, una volta presentata la prima scheda accredito, non possono variare formazione. Per i Campionati Mixed Doubles la coppia deve essere sempre la stessa per tutta la durata del campionato, salvo i casi espressamente previsti dal presente Regolamento.

8.4 Passaggi di serie

Un giocatore, all'interno della stessa Società, può passare durante l'anno dal Campionato di serie inferiore al Campionato di serie superiore. Il passaggio è irreversibile e non è consentito il contrario.

Il passaggio non è consentito dal Campionato Italiano Assoluto Maschile al Campionato Italiano Serie B Maschile e Spirit of Curling, né dal Campionato Italiano Mixed Doubles Assoluto al Campionato Italiano Mixed Doubles Serie B.

I giocatori inseriti nelle liste degli atleti di interesse nazionale, nella lista della Squadra Nazionale/P.O. (Probabili Olimpici) e i giocatori inseriti nelle schede accredito dei Campionati Assoluti (Maschile, Femminile e Mixed Doubles) e nel Campionato Junior non potranno essere inseriti nelle schede accredito del Campionato Spirit of Curling.

In caso di mancato rispetto di questa norma verrà inviata segnalazione agli Organi di Giustizia che potranno infliggere alla Società la perdita a tavolino della/e partita/e con punteggio di 2-0 e una multa fino a € 500,00.

8.5 Cambio squadra

Un giocatore che sia stato inserito nella scheda di accredito in una o più partite di un Campionato con una squadra non potrà più essere inserito in una scheda accredito di un'altra squadra (anche se della stessa Società) nel medesimo Campionato, sia nella fase di qualificazione che nella fase finale. In caso di mancato rispetto di questa norma verrà inviata segnalazione agli Organi di Giustizia che potranno infliggere alla Società la perdita a tavolino della/e partita/e con punteggio di 2-0 e una multa fino a € 500,00 per le squadre di Curling o fino a € 250,00 per le squadre Wheelchair.

TITOLO IV — REGOLE DI GARA

ART. 9 - APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO WORLD CURLING

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

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 World Curling in vigore e successive modificazioni, salvo quanto eventualmente disposto dalle D.O.A. pubblicate prima dell'inizio di ogni stagione sportiva.

ART. 10 - COMPORTAMENTO IN CAMPO E DIVISE

10.1Comportamento in campo

I giocatori dovranno mantenere in campo un linguaggio ed un atteggiamento consoni. L'Ufficiale di Gara ammonirà il giocatore che utilizzi un linguaggio scurrile o irrispettoso o che sbatta ripetutamente e con violenza la scopa per terra. Alla seconda ammonizione nella stessa partita il giocatore sarà espulso dalla partita in corso e potrà essere sostituito dall'alternate solo all'inizio della mano successiva. In entrambi i casi il rapporto arbitrale sarà inviato agli Organi di Giustizia per successivi provvedimenti.

10.2 Divise

I giocatori dovranno presentarsi in campo con la stessa divisa (felpa e/o maglia).

La divisa, che potrà essere sociale o di squadra, dovrà essere indossata per tutta la durata della partita da tutti gli atleti in campo. Le caratteristiche che definiscono la divisa sono:

- le maglie indossate dai giocatori di una stessa squadra devono avere la stessa grafica, intesa come insieme di disegni e colori che caratterizzano la maglia;
- le felpe indossate dai giocatori di una stessa squadra devono avere la stessa grafica; la grafica può essere diversa da quella delle maglie della stessa squadra;
- le felpe e le maglie appartenenti alla divisa sociale devono riportare il logo e/o il nome della società;
- gli elementi aggiuntivi quali i loghi di sponsor possono essere diversi sulle divise della stessa squadra;
- in caso di due squadre della stessa società, queste potranno usare la stessa divisa;
- è espressamente vietato utilizzare come divisa di gioco abbigliamento in dotazione delle nazionali (sia italiane che estere), comprese quelle degli anni passati e non più in uso. Sono concessi capi utili ad aumentare la protezione dal freddo, quali ad esempio maglie termiche, purché eventuali parti visibili non riportino loghi/scritte della nazionale;
- gli Skip, qualora indossando l'intera divisa sociale abbiano la necessità di un'ulteriore copertura, potranno indossare una felpa o giacca sportiva aggiuntiva non necessariamente appartenente alla divisa sociale, purché non appartenente a divise delle nazionali;
- gli allenatori e/o accompagnatori dovranno indossare un capo di abbigliamento con logo o scritta che li identifichi come appartenenti alla società.

Per i Campionati Spirit of Curling ed Esordienti, l'obbligo di indossare la stessa divisa sarà applicato alle sole fasi finali.

La non ottemperanza sarà annotata nel referto dell'Ufficiale di Gara e sarà sanzionata con una multa di € 20,00.

ART. 11 - SVOLGIMENTO DELLE GARE

11.1 Turno di gioco

Si intende per turno di gioco ogni weekend di gara (dal venerdì alla domenica).

Le fasi finali sono considerate turno unico e potranno avere una durata maggiore.

Le eventuali singole partite infrasettimanali sono considerate come turno a sé stante.

11.2 Modalità di disputa delle partite

Le partite si disputano su 8 mani. In caso di parità alla fine dell'ultima mano, per determinare il vincitore si giocherà un extra end definitivo. Per il Campionato Esordienti le mani sono 6.

Il tempo di gioco per ciascuna partita è fissato in 2 ore. Fanno eccezione:

- Le partite del Campionato Esordienti il cui tempo di gioco è 1h 30'.
- Le partite del Campionato Mixed Doubles e Wheelchair Mixed Doubles il cui tempo di gioco è di 1h 40'.
- Le partite del Campionato Wheelchair a squadre il cui tempo di gioco è di 2h 20'.

È obbligatorio fare una pausa a metà gara, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti (10 minuti per il Campionato Wheelchair a squadre). Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.

È prevista la possibilità di richiedere 1 time out per ciascuna squadra, della durata di 1'30" (comprensivo di travel time). In caso di extra end, ad ogni squadra è concesso un ulteriore time out. Per i Campionati Esordienti e Ragazzi i time out a disposizione per ciascuna squadra sono 2, durante i quali possono entrare in campo i Tecnici/Accompagnatori tesserati di entrambe le squadre.

11.3 Prova sassi e riscaldamento

30 minuti prima di ogni partita le squadre effettuano la prova ghiaccio e l'eventuale lancio dei tiri LSD. Prima dell'inizio delle fasi finali il sito organizzatore dovrà prevedere la possibilità di una prova di almeno 10 minuti per pista per ogni singola squadra.

Prima di ogni partita verrà effettuato 1 minuto di raffreddamento delle suole sul ghiaccio (o, per il wheelchair, pulizia ruote e 2 minuti di raffreddamento). Questa operazione dovrà essere effettuata dietro la staffa di lancio. Al termine, inizierà il riscaldamento degli atleti sul ghiaccio (prova sassi) che avrà sempre la durata di 9 minuti, ad eccezione delle gare del Campionato Mixed Doubles dove la prova sassi sarà di 7 minuti.

Al termine dei minuti di prova, l'Ufficiale di Gara comunicherà alle squadre che hanno 1 minuto di tempo per effettuare il primo LSD (in). A misurazioni avvenute e annotate, l'Ufficiale di Gara inviterà le squadre a procedere con il secondo LSD (out) da effettuarsi anch'esso nel tempo cronometrato di un minuto ulteriore. Ogni tiro correttamente eseguito ma senza rispettare l'ordine del movimento (prima in e poi out) sarà considerato nullo e comporterà l'annotazione della misura di 199,6 cm. Entrambi i lanci dovranno essere eseguiti partendo dal lato tabellone segnapunti verso la house ad esso opposta.

11.4 Ordine svolgimento prova sassi

La squadra con i sassi scuri farà prova sassi per prima. Nelle fasi finali dei Campionati, hammer/martello e colore dei sassi saranno assegnati secondo le modalità descritte nella tabella al successivo Art. 17.8.

Salvo diverse indicazioni, la squadra con l'hammer/martello farà la prova sassi per prima e tirerà il secondo sasso della partita. La squadra senza hammer farà la prova sassi per seconda e tirerà il primo sasso della partita. I sassi non possono essere spostati di sheet nell'arco delle fasi di gioco.

ART. 12 - LSD (LAST STONE DRAW)

L'LSD sarà tirato, quando necessario, seguendo quanto previsto dall'Art. C8 del Regolamento di Gioco e delle Competizioni della World Curling.

Ad implementare quanto stabilito dal suddetto articolo, ogni giocatore che viene schierato dall'inizio della partita deve tirare un numero minimo di tiri come indicato dalla seguente tabella:

N° PARTITE RR GIOCATE	N° TIRI LSD TOTALI	N° TIRI MINIMI PER CIASCUN GIOCATORE
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 'in' + 1 in 'out'
7	14	2 tiri, 1 in 'in' + 1 in 'out'
8	16	2 tiri, 1 in 'in' + 1 in 'out'
9	18	2 tiri, 1 in 'in' + 1 in 'out'
10	20	3 tiri, almeno 1 in 'in' + almeno 1 in 'out'
11	22	3 tiri, almeno 1 in 'in' + almeno 1 in 'out'
12	24	3 tiri, almeno 1 in 'in' + almeno 1 in 'out'
13	26	3 tiri, almeno 1 in 'in' + almeno 1 in 'out'
14	28	4 tiri, 2 in 'in' + 2 in 'out'
15	30	4 tiri, 2 in 'in' + 2 in 'out'
16	32	4 tiri, 2 in 'in' + 2 in 'out'
17	34	4 tiri, 2 in 'in' + 2 in 'out'
18	36	5 tiri, almeno 2 in 'in' + almeno 2 in 'out'
19	38	5 tiri, almeno 2 in 'in' + almeno 2 in 'out'
20	40	5 tiri, almeno 2 in 'in' + almeno 2 in 'out'
21	42	5 tiri, almeno 2 in 'in' + almeno 2 in 'out'
22 e oltre	44 e oltre	5 tiri, almeno 2 in 'in' + almeno 2 in 'out'

Per i giocatori che abbiano giocato meno di 4 partite, è sufficiente che abbiano tirato almeno 1 LSD.

I tiri effettuati dal singolo giocatore dovranno essere sempre alternati tra senso orario (in) e senso antiorario (out). Al termine del round robin, in ambito federale, verrà effettuata la verifica del rispetto di tali regole da parte delle Squadre. Per le squadre che non avranno rispettato quanto sopra indicato, verrà applicata una sanzione pari a € 50,00. Tali sanzioni saranno utilizzate per le attività promozionali giovanili.

ART. 13 - CONVALIDA RISULTATI

Al termine di ogni partita, l'Ufficiale di Gara farà firmare agli skip delle squadre, in formato cartaceo o digitale, il foglio gara riportante il risultato finale, quale convalida del risultato. Per le squadre giovanili, al momento della convalida del risultato, sul foglio dello score dovrà essere presente la firma degli skip e, se questi sono minorenni, anche la firma dei Tecnici o Dirigenti o atleti maggiorenni che seguono le squadre.

ART. 14 - SCOPE

14.1Utilizzo scope

Per i Campionati Italiani non si applicano le regole World Curling riguardanti il divieto di scambiarsi la scopa tra i giocatori.

14.2 Scope ammesse

Nei Campionati Assoluti e Junior i giocatori dovranno utilizzare in fase di sweeping i panni approvati dalla World Curling con apposito codice identificativo stampato sopra.

L'elenco ufficiale è consultabile sul sito della Federazione Mondiale all'indirizzo www.worldcurling.org/brushes.

Per tutti gli altri Campionati sono vietate le seguenti scope/tipologie di panno nella sola fase di sweeping:

- scope con setole/pelo;
- inserti in plastica o materiale similare posti all'interno del panno.

Sono sempre ammessi, indipendentemente da marca e modello, tutti i panni approvati dalla World Curling con apposito codice stampato sopra. I GUG potranno effettuare, a loro discrezione, controlli a campione durante le partite per accertare eventuali violazioni.

14.3 Sanzioni

In caso di violazione, verrà inviato il rapporto arbitrale agli Organi di Giustizia che potranno applicare le seguenti sanzioni:

- prima infrazione da parte di un giocatore della squadra: il giocatore è squalificato dal Campionato in atto e la squadra perde la partita in corso con punteggio 2-0 e LSD di 399,20 cm;
- seconda infrazione da parte di un altro giocatore della stessa squadra (anche in partite di turni successivi): l'intera squadra è squalificata dal Campionato in atto e tutte le partite, disputate e no, perse con punteggio 2-0 e LSD di 399,20 cm.

ART. 15 - ARBITRAGGIO

15.1Designazioni

Il Responsabile del Gruppo Ufficiali di Gara del Settore Curling deve nominare un Capo Giudice ed eventualmente uno o più Giudici Assistenti per ogni competizione di Campionato.

Nessuna partita potrà avere inizio senza la presenza di almeno un Ufficiale di Gara, ad eccezione delle partite dei Campionati di Serie B Maschile e Mixed Doubles Serie B dove, in casi eccezionali e dopo esplicita autorizzazione del Responsabile GUG, è consentita la presenza di un Tecnico tesserato o atleta maggiorenne tesserato che svolga funzioni di GUG. I referti di gara, debitamente compilati, saranno trasmessi al Responsabile GUG che provvederà ad inserirli sul sito FISG. Qualora non sia possibile individuare alcun Tecnico tesserato o atleta tesserato maggiorenne, su indicazione del Responsabile GUG, le partite saranno rinviate a data da destinarsi.

15.2 Compiti del GUG

Il Capo Giudice ha la generale sovrintendenza e gestione della competizione. È responsabile delle classifiche e dei risultati di gara, nonché 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 espressamente trattato dal Regolamento. Ai Giudici sono conferiti tutti i poteri e le facoltà indicati nel Regolamento World Curling.

15.3 Team Meeting

Entro 15 giorni dall'inizio del primo Campionato a calendario verrà pubblicato ed inviato alle Società il documento Team Meeting con le indicazioni specifiche utili alle squadre per lo svolgimento dei Campionati.

Le squadre dovranno presentarsi all'Ufficiale di Gara almeno 15 minuti prima della prima prova sassi per la verifica di tutti gli adempimenti necessari.

Per i Campionati giovanili, durante il pre-gara del primo turno di campionato, il GUG darà lettura e spiegazione del Team Meeting. Entro 15 giorni dall'inizio della prima fase finale a calendario di un Campionato, verrà predisposto il documento Team Meeting Finali.

ART. 16 - IMPIANTI E SOCIETÀ OSPITANTE

16.1Campo di gioco

Il campo di gioco della fase di qualificazione dei Campionati Italiani deve essere al coperto. Per tutte le fasi dei Campionati il campo di gioco deve essere dedicato alla sola disciplina del Curling/Wheelchair Curling, ad eccezione del Campionato Spirit of Curling, che potrà essere disputato in un campo non dedicato. In ogni caso dovrà sempre essere garantita una qualità del ghiaccio idonea allo svolgimento delle gare.

16.2 Omologazione

Ogni impianto di gioco utilizzato per i Campionati dovrà essere omologato dalla Commissione Impianti nel rispetto del Regolamento Federale ed inoltre dovrà essere dotato di:

- un orologio programmabile per indicare il tempo di gioco;
- tabelloni segnapunti;
- strumentazione necessaria per le misurazioni da parte degli ufficiali di gara.

La qualità del ghiaccio sarà considerata come parametro per la designazione delle fasi finali di ogni Campionato.

16.3 Responsabile sito

Ogni sito di gioco dovrà comunicare, entro l'inizio dei Campionati, all'Ufficio Campionati (campionaticurling@fisg.it) e per conoscenza alla Segreteria FISG (curling@fisg.it) i recapiti del referente che garantirà gli aspetti organizzativi relativi all'impianto (apertura, chiusura, preparazione ghiaccio, ecc.). Ogni sito di gioco dovrà garantire la presenza di cartelli indicanti i nomi delle squadre coinvolte nei turni di campionato ospitati.

16.4 Connessione internet

Ogni sede di gioco deve garantire la disponibilità di una connessione internet per lo svolgimento dei vari compiti dei GUG.

TITOLO V — CAMPIONATI ITALIANI

ART. 17 - DISPOSIZIONI COMUNI

17.1 Premessa

Il Consiglio Federale stabilisce l'ordinamento dei singoli Campionati e ne determina, con le D.O.A., i calendari, le date, le sedi e le formule di gioco effettive della stagione. Le D.O.A., in caso di necessità, potranno derogare ai criteri di composizione e modalità di qualsiasi fase dei Campionati.

Ogni Campionato può svolgersi solo se vi partecipano almeno 4 squadre.

Il Consiglio Federale valuterà eventuali deroghe in caso di non raggiungimento del numero minimo di squadre richieste.

17.2 Categorie di appartenenza e ammissione ai campionati

Ad ogni Campionato di categoria possono partecipare squadre composte da atleti della categoria di appartenenza o della categoria immediatamente inferiore, secondo la seguente tabella:

CATEGORIA	CAMPIONATI A CUI SI PUÒ PARTECIPARE
ESORDIENTI	Ragazzi, Esordienti, Spirit of Curling
RAGAZZI	Assoluto Maschile, Assoluto Femminile, Serie B Maschile, Mixed Doubles Assoluto, Mixed Doubles Serie B, Mixed Doubles Junior, Junior, Ragazzi, Spirit of Curling
JUNIOR	Assoluto Maschile, Assoluto Femminile, Serie B Maschile, Mixed Doubles Assoluto, Mixed Doubles Serie B, Mixed Doubles Junior, Mixed, Junior, Spirit of Curling
SENIOR	Assoluto Maschile, Assoluto Femminile, Serie B Maschile, Mixed Doubles Assoluto, Mixed Doubles Serie B, Mixed, Spirit of Curling
OVER 50	Assoluto Maschile, Assoluto Femminile, Serie B Maschile, Mixed Doubles Assoluto, Mixed Doubles Serie B, Over 50, Spirit of Curling

In caso di partecipazione a più di un campionato, gli atleti dovranno prendere in considerazione l'ordine di priorità con il quale i calendari degli stessi verranno stilati. Non verranno prese in considerazione richieste di spostamento date per sovrapposizione gare di campionati diversi.

Si garantisce che i calendari dei Campionati Assoluti (Femminile, Maschile e Mixed Doubles), Juniores e Mixed non verranno sovrapposti tra di loro in sede di programmazione generale.

Al Campionato Spirit of Curling non potranno partecipare atleti inseriti nelle liste di interesse nazionale (junior e senior) e della Squadra Nazionale/P.O. (Probabili Olimpici) per la stagione di riferimento e gli atleti che partecipano, durante la stessa stagione sportiva, ai Campionati Italiani Assoluti (Maschile, Femminile e Mixed Doubles) e al Campionato Junior.

17.3 Composizione squadre per campionato

Ai Campionati Mixed, Mixed Doubles, Spirit of Curling, Ragazzi ed Esordienti, sono ammesse formazioni miste. Per tutti gli altri campionati, sono previste squadre o solo maschili o solo femminili.

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.

Per le squadre dei campionati Ragazzi ed Esordienti, in caso sia presente l'Accompagnatore al posto del tecnico, questi può accedere al campo durante il time out e la pausa.

17.4 Rotazione rink

L'assegnazione delle partite nei rink dovrà prevedere, per quanto possibile, una rotazione tra le squadre.

17.5 Partecipazione più squadre della stessa Società

Ciascuna Società può partecipare, se avente diritto, a tutti i campionati con una o più Squadre, senza alcun limite numerico di partecipazione. In caso di attivazione di più gironi nazionali, le Squadre della stessa Società verranno distribuite, laddove possibile, in gironi diversi. In caso di partecipazione di più Squadre della stessa Società all'interno del medesimo Campionato, il calendario gare prevederà che le partite tra queste Squadre si svolgano all'inizio del Campionato.

17.6 Classifiche e punteggi

Le classifiche dei singoli campionati saranno stilate sulla base delle regole riportate all'Art. C del Regolamento di Gioco e delle Competizioni della World Curling.

Ad ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto.

17.7 LSD, Hammer e colore dei sassi per le fasi finali

Per le fasi finali, a seconda del formato con cui si svolgeranno, LSD, Hammer e colore dei sassi saranno definiti come di seguito riportato. In tutte le formule, la squadra con l'hammer affronta la prova sassi per prima; la squadra che ha assegnato/scelto il colore delle stone effettua la prova sassi per seconda.

FORMULA FINALI	LSD	HAMMER E SASSI
PAGE	NO	Nella fase finale con sistema Page, per le Semifinali 1vs2 e 3vs 4 la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra meglio classificata al termine della fase Round Robin del girone di qualificazione (Squadra 1 e Squadra 3). Per la semifinale di recupero il diritto di scelta è assegnato alla squadra che arriva dalla semifinale 1vs2. Per la finale oro il diritto di scelta spetterà alla squadra vincitrice della semifinale 1vs2; mentre per la finale bronzo il diritto di scelta spetta alla squadra che arriva dalla semifinale di recupero. La squadra meglio classificata avrà diritto di scelta per prima: potrà scegliere il colore delle stone o potrà scegliere se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.
ROUND ROBIN + SISTEMA OLIMPICO	SI solo nel round robin	Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Nella fase finale la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra meglio classificata al termine della fase Round Robin. In tutte le fasi della finale la squadra che avrà diritto di scelta per prima potrà scegliere il colore delle stone o potrà scegliere se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.

FORMULA FINALI	LSD	HAMMER E SASSI
ROUND ROBIN + PAGE	SI solo nel round robin	Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Nella fase finale con sistema Page, per le Semifinali 1vs2 e 3vs 4 la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra meglio classificata al termine della fase Round Robin. Per la semifinale di recupero il diritto di scelta è assegnato alla squadra che arriva dalla semifinale 1vs2. Per la finale oro il diritto di scelta spetterà alla squadra vincitrice della semifinale 1vs2; mentre per la finale bronzo il diritto di scelta spetta alla squadra che arriva dalla semifinale di recupero. La squadra meglio classificata avrà diritto di scelta per prima: potrà scegliere il colore delle stone o potrà scegliere se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.
ROUND ROBIN + FINALE ORO	SI solo nel round robin	Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Nella finale ORO la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra prima classificata al termine della fase Round Robin che potrà scegliere quindi il colore delle stone o se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.
ROUND ROBIN + SEMIFINALI 2vs3 + FINALE ORO	SI solo nel round robin	Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Nella semifinale 2 vs 3 la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra meglio classificata al termine della fase Round Robin che potrà scegliere quindi il colore delle stone o se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. Nella finale oro avrà diritto di scelta la squadra prima classificata al termine della fase Round Robin. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.
"BEST OF"	NO	Nelle finali con formula "Best of", la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alternativamente a tutte e due le squadre. Per la prima partita alla squadra prima classificata al termine della fase Round Robin del girone di qualificazione, che potrà scegliere quindi il colore delle stone o se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.
FINALE A 6	NO	Nelle qualificazioni 3vs6 e 4vs5, la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer sarà data alla squadra meglio classificata al termine della fase Round Robin del girone di qualificazione, che potrà scegliere quindi il colore delle stone o se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. Per le fasi finali (semifinali, finale oro e finale bronzo) il diritto di scelta sarà assegnato sempre alle squadre meglio classificate al termine del girone di qualificazione. La squadra che avrà diritto di scelta per prima potrà scegliere il colore delle stone o potrà scegliere se avere l'ultima stone nella prima mano. Di conseguenza, all'altra squadra verrà assegnato ciò che non è stato scelto. La squadra con l'hammer affronterà la prova sassi per prima. La squadra che avrà assegnato/scelto il colore delle stone effettuerà la prova sassi per seconda.

17.8 Formule di gioco — principi generali

Le formule di gioco (numero di gironi, numero di squadre per le fasi finali, numero di concentramenti per il Wheelchair, eventuali gironi territoriali) sono indicate nelle D.O.A. della stagione di riferimento in funzione del numero di squadre iscritte.

Principi permanenti per le fasi di qualificazione:

- fino a 5 squadre iscritte: round robin con partite di andata e ritorno;
- da 6 squadre iscritte in su: round robin con partite di sola andata.

17.9 Attivazione e formazione gironi nazionali

Per i Campionati che lo prevedono (secondo quanto indicato nelle D.O.A.), in caso di iscrizione di più di 11 squadre verranno attivati due o più gironi nazionali (fino a 4) equamente composti per numero di squadre.

In questo caso i gironi verranno stabiliti secondo sorteggio e secondo i criteri di seguito riportati:

- squadre della stessa Società: verranno distribuite in gironi diversi.
- squadre dello stesso territorio: verranno distribuite equamente in gironi diversi

17.10 Attivazione e formazione gironi territoriali

Per i Campionati che lo prevedono (secondo quanto indicato nelle D.O.A.), le suddivisioni territoriali saranno o su base regionale o per macro-territori, come qui di seguito indicato:

- Nord-Est e Nord-Ovest: in base alla suddivisione convenzionale del territorio italiano, si collocano nel girone Nord-Est le squadre del Friuli-Venezia Giulia, del Trentino-Alto Adige e del Veneto; nel girone Nord-Ovest le squadre del Piemonte, della Lombardia e della Valle d'Aosta.

  A parziale eccezione di quanto sopra indicato, le squadre del territorio della Valtellina e della Valchiavenna, per la loro posizione geografica, in fase di iscrizione ai campionati, nel campo "note" del modulo di iscrizioni, potranno scegliere se partecipare al girone Nord-Est o Nord-Ovest laddove previsti.

- Gironi regionali: in base al criterio di vicinanza regionale, i gironi regionali si dividono in 4 macroregioni: Piemonte/ Valle d'Aosta; Lombardia; Trentino-Alto Adige; Veneto/Friuli-Venezia Giulia.

17.11 Determinazione squadre migliori

Laddove siano attivati più gironi per le fasi di qualificazione, a seconda del numero di gironi attivati e del numero di squadre previste per le fasi finali, le squadre ammesse alle fasi finali saranno stabilite come da tabella seguente.

	SE PREVISTE 4 SQUADRE PER LA FASE FINALE	SE PREVISTE 5 SQUADRE PER LA FASE FINALE	SE PREVISTE 6 SQUADRE PER LA FASE FINALE
1 GIRONE DI QUALIFICAZIONE	si qualificano le prime 4 classificate del girone	si qualificano le prime 5 classificate del girone	si qualificano le prime 6 classificate del girone
2 GIRONI DI QUALIFICAZIONE	si qualificano le prime 2 classificate di ciascun girone	si qualificano le prime 2 classificate di ciascun girone + la miglior 3^ assoluta	si qualificano le prime 3 classificate di ciascun girone
3 GIRONI DI QUALIFICAZIONE	si qualifica la 1^ classificata di ciascun girone + la miglior 2^ assoluta	si qualifica la 1^ classificata di ciascun girone + le 2 migliori 2^ assolute	si qualificano le prime 2 classificate di ciascun girone
4 GIRONI DI QUALIFICAZIONE	si qualifica la 1^ classificata di ciascun girone	si qualifica la 1^ classificata di ciascun girone + la miglior 2^ assoluta	si qualifica la 1^ classificata di ciascun girone + le 2 migliori 2^ assolute

17.12 Premiazioni

Per ogni Campionato verranno premiate le prime 3 squadre risultanti dalla fase finale con medaglie FISG. Alle squadre vincitrici delle fasi finali verrà assegnato il titolo di Campione Italiano.

17.13 Casi particolari fasi finali

È facoltà dell'Ufficio Campionati valutare e proporre alternative alle formule indicate nelle D.O.A., qualora si presentino casi particolari.

17.14 Formule di gioco

- Round Robin (RR): girone all'italiana di sola andata. Ogni squadra affronta una volta ciascuna delle altre. Si adotta con 6 o più squadre iscritte.
- Round Robin andata e ritorno (RR A/R): girone all'italiana di andata e ritorno. Ogni squadra affronta due volte ciascuna delle altre. Si adotta con fino a 5 squadre iscritte.
- Page (4 squadre): 1ª vs 2ª e 3ª vs 4ª. La vincente del Page 1vs2 va direttamente in finale oro; la perdente del Page 3vs4 va direttamente in finale bronzo. Le altre due squadre (perdente 1vs2 e vincente 3vs4) disputano una semifinale di recupero: la vincente va in finale oro, la perdente in finale bronzo.
- Page 6 (6 squadre): le prime due accedono direttamente alle semifinali; le altre quattro disputano qualificazioni Page (6ª vs 3ª e 5ª vs 4ª). La vincente meglio classificata affronta la 2ª; la vincente peggio classificata affronta la 1ª. Vincenti in finale oro, perdenti in finale bronzo.
- Best of: serie al meglio di un predeterminato numero di partite partite (es. Best of 3: prima a 2 vittorie). Per la prima partita la priorità di scelta spetta alla squadra meglio classificata nel round robin; nelle successive si alterna.

- Round Robin + Finale oro: al termine del round robin la 1ª e la 2ª classificata si affrontano direttamente nella finale oro.
- Round Robin + Semifinali 2vs3 + Finale oro: al termine del round robin la 2ª e la 3ª disputano una semifinale; la vincente affronta la 1ª nella finale oro, la perdente vince il bronzo.
- Round Robin + Sistema Olimpico: fase finale con eliminazione diretta dopo il round robin. Hammer e sassi assegnati secondo Art. 17.7.
- Round Robin + Page: fase finale con sistema Page dopo il round robin. Hammer e sassi assegnati secondo Art. 17.7.

ART. 18 - CAMPIONATO ASSOLUTO MASCHILE

Il Campionato Assoluto Maschile è un torneo nazionale chiuso, composto da un massimo di 8 squadre.

Sono ammesse esclusivamente squadre maschili.

18.1 Squadre partecipanti

Per ogni stagione sportiva saranno ammesse le prime 7 squadre risultanti dalle classifiche finali della stagione precedente, più la squadra vincitrice del Campionato Serie B Maschile.

18.2 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale.
Le formule effettive di ciascuna fase sono indicate nelle D.O.A. della stagione di riferimento.

Nel caso in cui si iscrivano meno di 7 squadre in totale, si svolgerà direttamente la fase finale senza fase di qualificazione preliminare.

18.3 Titolo

La squadra vincitrice della fase finale acquisirà il titolo di Campione Italiano Assoluto Maschile.

18.4 Retrocessioni e promozioni

La squadra risultata ultima al termine dell'eventuale girone di qualificazione sarà retrocessa al Campionato di Serie B Maschile per la stagione successiva.

Qualora la squadra avente diritto di promozione dal Campionato Serie B Maschile rinunciasse, entro i termini di chiusura delle iscrizioni, alla partecipazione al Campionato Assoluto Maschile, verrà disputato un challenge con formula Best of 3 tra la squadra che sarebbe dovuta retrocedere dal Campionato Assoluto Maschile e la seconda classificata al Campionato Serie B Maschile della stagione appena conclusa. Il challenge dovrà disputarsi prima dell'inizio della stagione sportiva. La squadra vincitrice del challenge avrà diritto di partecipazione al Campionato Assoluto Maschile; la squadra perdente avrà diritto di partecipazione al Campionato Serie B Maschile.

Qualora un'altra squadra rinunciasse alla partecipazione al Campionato Assoluto Maschile non si procederà con ulteriori ripescaggi, ma si svolgerà il campionato con un numero inferiore di squadre.

ART. 19 - CAMPIONATO ASSOLUTO FEMMINILE

Il Campionato Assoluto Femminile è un torneo nazionale ad iscrizione libera.

Sono ammesse esclusivamente squadre femminili.

19.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. Le formule effettive di ciascuna fase sono indicate nelle D.O.A. della stagione di riferimento.

Nel caso in cui si iscrivano meno di 7 squadre in totale, il Campionato si svolgerà regolarmente con Fase di Qualificazione e Fase Finale con un numero ridotto di squadre, secondo quanto indicato nelle D.O.A.

19.2 Titolo

La squadra vincitrice della fase finale acquisirà il titolo di Campione Italiano Assoluto Femminile.

19.3 Retrocessioni e promozioni

Non sono previste retrocessioni.

ART. 20 - CAMPIONATO SERIE B MASCHILE

Il Campionato Serie B Maschile è un torneo nazionale ad iscrizione libera.

Sono ammesse esclusivamente squadre maschili.

20.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

20.2 Titolo

La squadra vincitrice della fase finale acquisirà il titolo di Campione Italiano Serie B Maschile.

20.3 Promozioni

La squadra Campione Italiana Serie B Maschile avrà diritto di partecipazione al Campionato Italiano Assoluto Maschile per la stagione successiva.

ART. 21 - CAMPIONATO MIXED DOUBLES ASSOLUTO

Il Campionato Mixed Doubles Assoluto è un torneo nazionale chiuso, composto da un massimo di 6 squadre.

Sono ammesse esclusivamente squadre miste.

21.1 Squadre partecipanti

Per ogni stagione sportiva saranno ammesse le prime 5 squadre risultanti dalle classifiche finali della stagione precedente, più la squadra vincitrice del Campionato Mixed Doubles Serie B.

21.2 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in un'unica fase finale, la cui formula effettiva è indicata nelle D.O.A. della stagione di riferimento.

21.3 Titolo

La squadra vincitrice della fase finale acquisirà il titolo di Campione Italiano Mixed Doubles Assoluto.

21.4 Retrocessioni e promozioni

La squadra risultata ultima in classifica al termine della stagione sarà retrocessa al Campionato Mixed Doubles Serie B per la stagione successiva. In caso di rinuncia di promozione da parte della squadra avente diritto, si applicano le stesse norme sul challenge, adattate al Mixed Doubles, previste all'Art. 18.4.

ART. 22 - CAMPIONATO MIXED DOUBLES SERIE B

Il Campionato Mixed Doubles Serie B è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre miste.

22.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

22.2 Titolo e promozioni

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Mixed Doubles Serie B e avrà diritto di partecipazione al Campionato Italiano Mixed Doubles Assoluto per la stagione successiva.

ART. 23 - CAMPIONATO MIXED DOUBLES JUNIOR

Il Campionato Mixed Doubles Junior è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre miste.

23.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

23.2 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Mixed Doubles Junior.

ART. 24 - CAMPIONATO MIXED

Il Campionato Mixed è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre miste.

24.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

24.2 Titolo e squadre nazionali

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Mixed. La Società vincitrice del Campionato Mixed avrà diritto a rappresentare la Nazionale Italiana al primo impegno internazionale utile successivo alla finale nazionale, se rappresentata almeno da 3 giocatori della squadra che ha disputato la fase finale del Campionato Italiano.

ART. 25 - CAMPIONATO JUNIOR MASCHILE

Il Campionato Junior Maschile è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre maschili.

25.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

Nel caso in cui non si raggiunga il numero minimo di squadre per poter disputare un Campionato indipendente, le squadre junior maschili giocheranno insieme alle squadre junior femminili in un unico Campionato.

In caso di Campionato unico, tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

25.2 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Junior Maschile.

ART. 26 - CAMPIONATO JUNIOR FEMMINILE

Il Campionato Junior Femminile è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre femminili.

Si applicano le stesse norme del Campionato Junior Maschile (Art. 25), inclusa la possibilità di campionato unico.

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Junior Femminile.

ART. 27 - CAMPIONATO RAGAZZI

Il Campionato Ragazzi è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse squadre maschili, femminili e miste.

27.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

27.2 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Ragazzi.

ART. 28 - CAMPIONATO ESORDIENTI

Il Campionato Esordienti è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse squadre maschili, femminili e miste.

28.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

28.2 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Esordienti.

ART. 29 - CAMPIONATO OVER 50 MASCHILE E FEMMINILE

Il Campionato Over 50 è un torneo nazionale ad iscrizione libera. Sono ammesse esclusivamente squadre maschili e femminili.

29.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A.

Nel caso in cui sia per le squadre maschili che per le squadre femminili si raggiunga il numero minimo per poter attivare due Campionati distinti, verranno attivati il Campionato Over 50 Maschile e il Campionato Over 50 Femminile separatamente.

Non sono previste retrocessioni né promozioni.

29.2 Titolo e squadre nazionali

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Over 50. Le Società vincitrici dei Campionati Over 50 femminile e maschile avranno diritto a rappresentare la Nazionale Italiana al primo impegno internazionale utile, se rappresentate almeno da 3 giocatori della squadra che ha disputato la fase finale. Per la partecipazione alle rassegne mondiali della Categoria Over 50 tutte le spese saranno a carico dei partecipanti, salvo diverse disposizioni federali. Il Settore garantirà l'acquisto delle divise di gioco.

ART. 30 - CAMPIONATO SPIRIT OF CURLING

Il Campionato Spirit of Curling è un torneo ad iscrizione libera. Sono ammesse squadre maschili, femminili e miste.

30.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in una fase di qualificazione preliminare a gironi territoriali e in una fase finale. La formula di gioco effettiva è indicata nelle D.O.A

30.2 Titolo e promozioni

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Spirit of Curling.

La squadra vincitrice del Campionato Spirit of Curling che decidesse di partecipare al Campionato di Serie B non si vedrà addebitare la relativa tassa di iscrizione.

TITOLO VI — WHEELCHAIR CURLING

ART. 31 - REQUISITI DEGLI ATLETI WHEELCHAIR

Possono partecipare all'attività Wheelchair Curling, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto l'8° anno di età e che mantengano sostanziale dimostrabilità di menomazioni nelle funzioni di andatura degli arti inferiori. Non è richiesta la classificazione internazionale, salvo quanto previsto per specifiche manifestazioni o competizioni.

ART. 32 - IPA (ICE PLAYER ASSISTANT)

I giocatori al momento del tiro dello stone possono scegliere se:

- lanciare senza nessun compagno di squadra o assistente che trattenga la carrozzina;
- lanciare con il compagno di squadra che trattiene la carrozzina;
- lanciare con l'IPA (Ice Player Assistant) che trattiene la carrozzina.

Nel caso venga utilizzato l'IPA non possono essere presentati successivi reclami sulle modalità con cui l'IPA ha trattenuto la carrozzina.

ART. 33 - COMPOSIZIONE SQUADRE WHEELCHAIR

Per il Campionato Wheelchair a squadre: 4 giocatori e fino a 3 riserve. Per il Campionato Wheelchair Mixed Doubles: 2 giocatori, 1 per genere, senza riserve.

Il limite percentuale di atleti in doppio utilizzo ammissibili per squadra è indicato nelle D.O.A. della stagione di riferimento, fatta eccezione per gli atleti appartenenti ai gruppi sportivi militari che non rientrano in tale conteggio.

ART. 34 - CAMPIONATO WHEELCHAIR CURLING A SQUADRE

Il Campionato Wheelchair Curling a Squadre è un torneo ad iscrizione libera e si disputerà con un minimo di 4 squadre iscritte.

34.1 Svolgimento

Il Campionato si svolgerà in due fasi. Il numero di concentramenti, il numero di squadre ammesse alla fase finale e la formula effettiva delle fasi finali sono indicati nelle D.O.A. della stagione di riferimento.

Prima fase: girone di qualificazione round robin. La classifica finale determina l'accesso alla fase finale per le prime 4 o le prime 6 formazioni, secondo quanto indicato nelle D.O.A.

Seconda fase: fase finale disputata con sistema Page a 4 o a 6 squadre, secondo le modalità descritte nella tabella all'Art. 18.8 del presente Regolamento e specificate nelle D.O.A.

34.2 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Wheelchair Curling a Squadre. La Società vincitrice avrà diritto a rappresentare la Nazionale Italiana al primo impegno internazionale utile, se rappresentata almeno da 3 giocatori della squadra che ha disputato la fase finale.

ART. 35 - CAMPIONATO WHEELCHAIR CURLING MIXED DOUBLES

Il Campionato Wheelchair Curling Mixed Doubles è un torneo ad iscrizione libera e si disputerà con un minimo di 4 squadre iscritte. Si applicano le stesse formule di svolgimento del Campionato Wheelchair a Squadre (Art. 35.1), adattate al formato Mixed Doubles.

Per la stagione sportiva di riferimento, le eventuali deroghe sull'ammissione di coppie formate da giocatori dello stesso sesso (e relative condizioni di partecipazione alla fase finale) sono indicate nelle D.O.A.

35.1 Titolo

La squadra vincitrice acquisirà il titolo di Campione Italiano Wheelchair Curling Mixed Doubles.

TITOLO VII — TUTELA SANITARIA

ART. 36 - IDONEITÀ AGONISTICA

Gli atleti devono essere in possesso del certificato medico di idoneità all'attività agonistica rilasciato ai sensi del D.M. 18/02/1982 e successive modificazioni e/o integrazioni.

ART. 37 - ANTIDOPING

Gli atleti, i tecnici, i dirigenti societari e gli accompagnatori devono rispettare il Codice Sportivo Antidoping.

ART. 38 - PRIMO SOCCORSO

La Società ospitante dovrà comunicare orario e giornate delle manifestazioni alle autorità di pubblica sicurezza e al 118, o servizio equipollente, secondo le Normative Vigenti previste dalla disciplina sull'ordine pubblico e dal Servizio Sanitario Regionale o Provinciale.

Le società che gestiscono gli impianti, o l'ente organizzatore dell'evento, hanno la responsabilità civile di garantire a proprio carico gli adempimenti previsti dalla Circolare cautele minime primo soccorso FISG pubblicata in data 02/10/2018 e successive modificazioni e/o integrazioni e della compilazione del relativo modulo di conformità. Il documento sarà richiesto dai GUG. Gli incontri non potranno aver luogo se non sarà rispettata questa condizione minima.

ART. 39 - DEFIBRILLATORE

Le Società ospitanti, nel caso l'evento si svolga in un impianto sportivo, hanno la responsabilità di verificare la presenza di strumentazione per la rianimazione cardio-polmonare e defibrillatore semiautomatico esterno in adeguato stato di manutenzione e del personale adeguatamente formato al suo utilizzo (D.M. del 18/03/2011 e D.M. del 24/04/2013). Il referente dovrà essere indicato mediante comunicazione affissa in bacheca e costantemente aggiornata. In assenza di defibrillatore la gara non potrà essere disputata.

TITOLO VIII — DISPOSIZIONI FINALI

ART. 40 - RINVIO NORMATIVO

Per tutto quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento si fa rinvio alle norme indicate all'Art. 2, nonché alle D.O.A. della stagione sportiva di riferimento.

ART. 41 - ENTRATA IN VIGORE

Il presente Regolamento entra in vigore con la delibera del Consiglio Federale di approvazione e ha validità quadriennale, salvo modifiche deliberate dal Consiglio Federale nel corso del quadriennio. Sono da considerarsi abrogate tutte le edizioni precedenti del Regolamento Tecnico Sportivo Settore Curling e Wheelchair Curling.