

REGOLAMENTO

Art. 1.

CARATTERISTICHE

Il curling è un'attività sportiva svolta sul ghiaccio a scopo agonistico senza finalità di lucro, ed alla quale partecipano indistintamente donne e uomini.

Art. 2

APPARTENENZE

La specialità del curling è parte integrante della Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG), rappresentata in seno al Consiglio Federale come previsto dall'art. 24 dello Statuto.

In campo internazionale la FISG, tramite rappresentante da essa nominato, aderisce e fa parte dei seguenti organismi:

- World Curling Federation (WCF)
- European Curling Federation (ECF)
- Royal Caledonian Curling Club.

Art. 3

AFFILIAZIONI E TESSERAMENTO

Le Società che intendono svolgere attività agonistica nazionale ed internazionale devono affiliarsi alla FISG.

Con tale atto le società accettano, senza riserva, per sé e per i propri associati ed atleti, lo Statuto ed i Regolamenti Federali.

Detta affiliazione va annualmente rinnovata entro il 30 settembre e comunque prima di ogni attività agonistica secondo le disposizioni emanate in merito dal Consiglio Federale (C.F.).

Art. 4

TECNICI ED AUSILIARI

4.1 La Commissione Tecnica o Commissario Unico (CTNC) è l'organismo incaricato di disciplinare l'attività agonistica e organizzativa del settore.

I suoi compiti sono riportati negli artt. 162 e 163 del "Regolamento Organico Federale" (ROF).

4.2 Per una migliore conduzione tecnica, previa delibera del C.F., su proposta della CTNC, il Settore può avvalersi di un Direttore Tecnico Sportivo (DTS) con i compiti stabiliti all' art. 164 del R.O.F.

4.3 Istruttori sono quei tecnici che dopo aver frequentato i corsi federali previsti superano positivamente i relativi esami.

La loro formazione e successiva attività è trattata nel "Regolamento per la formazione degli istruttori di curling" Ed. 1999.

4.4 I Giudici fanno parte del Gruppo Ufficiali di Gara della FISG ed hanno la sovrintendenza della competizione a loro assegnata.

Le loro incombenze sono regolate nel "Regolamento G.U.G. Settore Curling" in armonia con quanto dettato dal "Regolamento Internazionale della WCF".

4.5 L' 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.

Art. 5

CATEGORIE ATLETI

La specialità è suddivisa in cinque categorie di atleti :

5.1 Master: appartengono alla categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° Luglio dell' anno di tesseramento abbiano compiuto il 45° anno d'età.

5.2 Senio : 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.

5.3 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.

Art. 6

ATTIVITA' AGONISTICA ED ATTI CONSEGUENTI .

Per attività agonistica s'intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui all'art. 3 del ROF e per atti conseguenti le disposizioni dell' art. 5/11 del ROF e dagli artt. 8c e 16 comma 4° dello Statuto Federale.

6.1 In campo nazionale le società partecipano alle seguenti manifestazioni:

Campionato Italiano Assoluto Maschile (qualificazione e finali) (C.I.As.M.)

Campionato Italiano Assoluto Femminile (qualificazione e finali) (C.I.As.F.)

Campionato Italiano Juniores Maschile (qualificazione e finali) (C.Ju.M.)

Campionato Italiano Juniores Femminile (qualificazione e finali) (C.Ju.F.)

Campionato Italiano Ragazzi (qualificazione e finali) (C.I.R.)

Campionato Italiano Esordienti (qualificazione e finali) (C.I.E.)

Campionato Italiano Misto (qualificazione e finali) (C.I.M.)

Campionato Italiano Individuale (qualificazione e finali) (C.I.In.)

Coppa Italia (Cop.It.)

Previo delibera federale, la CTNC può affidare l'organizzazione delle suddette competizioni a società e/o comitati che ne fanno richiesta

6.2 In armonia con l'art. 149 del R.O.F. è compito dei Comitati Regionali la promozione e l'organizzazione dei campionati regionali.

Le società, con l'autorizzazione della FISG possono organizzare la Cop.It., tornei nazionali ed internazionali.

6.3 Le rappresentative nazionali, in armonia con le disposizioni dei competenti organi internazionali, partecipano alle seguenti manifestazioni:

- Giochi Olimpici Invernali a cura del C.I.O.
- Campionati del Mondo Maschile e Femminile a cura della W.C.F.
- Campionato del Mondo Juniores Maschile e Femminile a cura della W.C.F.
- Campionato d' Europa Maschile e Femminile a cura della E.C.F.
- World Junior Challenge Game a cura della Nazione ospitante.

CAPO II - REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING

Art. 7

APPLICAZIONE

Tutte le regole e norme sono applicate entro la giurisdizione della W.C.F., della E.C.F. e della FISG

Art. 8

CAMPO DA GIOCO

8.1 Ove possibile, il campo di gioco (rink) viene tracciato in una struttura coperta con refrigerazione artificiale in accordo con il diagramma (allegato 1)

8.2 La staffa, con doppio appoggio, di modello e misura omologati dalla W.C.F., è collocata sulla linea del piede (foot-line) con il bordo interno a cm 7,6 dalla linea centrale (center-line) in maniera che tutti gli stones siano posizionati in fase di lancio sulla linea di centro.

8.3 Il tabellone segnapunti è posizionato fuori dal campo ed è composto da tre fasce orizzontali. In quella centrale sono scritti i numeri dall' 1 al 20 e rappresentano il punteggio. Su quella superiore ed inferiore, una per squadra, si posizionano dei cartellini numerati che rappresentano le mani fatte e vengono collocati in corrispondenza del punteggio conseguito.

Art. 9

CARATTERISTICHE DELLO STONE

Lo stone è di un particolare granito di forma circolare con una parte concava ai due poli. La circonferenza può raggiungere i 91,44 cm e l'altezza non può essere inferiore a cm 11,43.

Completo di impugnatura e bullone lo stone non dovrà superare Kg. 19,96.

Art. 10

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

10.1 All'inizio di una competizione ogni squadra dovrà comporsi di quattro giocatori tesserati con la stessa società e ciascuno di essi lancerà, alternativamente con l'avversario, due stones per ogni mano.

Nel caso in cui siano iscritti cinque giocatori essi potranno essere utilizzati alternativamente ogni qualvolta lo skip o l'allenatore lo ritenga necessario, limitatamente alle norme di sostituzione (art.22)

Non è concesso iniziare una competizione schierando meno di quattro atleti e non è concesso in nessun caso continuare il gioco con meno di tre giocatori.

10.2 La successione dei giocatori stabilita da una squadra durante la prima mano, dovrà essere rispettata per tutta la durata della partita.

10.3 Alla prima mano, l'inizio del gioco viene deciso tramite sorteggio tra le squadre avversarie successivamente l'inizio toccherà alla squadra che avrà vinto ogni precedente mano.

La squadra che inizia il gioco sceglie le stones che manterrà per tutta la partita.

10.4 Quando un giocatore, per malessere o infortunio, oppure per qualsiasi altra ragione pertinente, è impossibilitato a continuare il gioco in una partita, il suo skip può:

- terminare la partita in corso ed iniziare ogni successiva partita con i rimanenti giocatori, nel qual caso i primi due dovranno lanciare tre stones ciascuno;

- avvalersi di una riserva qualificata (5° iscritto) per la partita in corso all'inizio della mano successiva, o all' inizio della partita successiva;

10.5 Per riserva qualificata s'intende un atleta tesserato con la medesima società.

La riserva, se entra a partita iniziata, dovrà giocare nel ruolo del sostituito.

10.6 Un giocatore che ha lasciato la partita per malattia, incidente o altra valida emergenza, potrà rientrare nella propria squadra in qualsiasi momento della partita, se però nel frattempo è stato rimpiazzato da una riserva, il giocatore potrà rientrare solo nella partita successiva.

10.7 Nessuna squadra potrà fare più di una sostituzione in una partita (art. 22.2).

10.8 Nessun giocatore potrà utilizzare calzature ed equipaggiamento che possano danneggiare la superficie del ghiaccio.

10.9 Qualora una società partecipa con più di una squadra, ai fini dei voti plurimi, viene considerata solo quella meglio classificata.

Art. 11

I GIOCATORI

11.1 Nella squadra sono quattro ed assumono i ruoli di:

- lead è il primo giocatore al lancio
- second lancia per secondo
- third lancia per terzo

- skip è il capo squadra ed ha l'esclusiva direzione del gioco; può giocare nel ruolo che desidera rispettando l'art. 10.2

11.2 Quando è il suo turno di gioco, lo skip dovrà scegliere uno dei propri giocatori perché agisca in sua vece (viceskip) ; costui dovrà conservare tale compito per tutta la durata della partita. Allo skip è concesso di ritornare in casa (house) per brevi consultazioni.

11.3 Solamente gli skip o colui che momentaneamente ha tali funzioni (viceskip), possono stare dentro la casa (house). Lo skip che dirige la squadra che sta giocando ha la scelta del piazzamento che non dovrà essere impedito dallo skip avversario; dietro la linea del bersaglio (tee-line), invece, per quanto riferibile all'azione di scopa (sweeping), entrambi godono degli stessi diritti.

11.4 I giocatori, eccetto lo skip ed il vice, non possono sostare dietro la house, bensì devono piazzarsi tra le due linee (hog-line) che limitano le zone protette (free guard zone), tranne ovviamente quando devono agire di scopa o lanciare il proprio stone.

11.5 Per uscire momentaneamente dal rink un giocatore deve informare il giudice di campo e naturalmente il proprio skip. La partita non subirà comunque nessuna interruzione.

Può essere prevista un'interruzione a metà partita per la pulizia del rink in competizioni in cui il tempo disponibile non è precedentemente determinato.

Art. 12

LO STONE :

MODALITA' DI LANCIO ED APPLICAZIONI

12.1 Un giocatore destro dovrà eseguire il lancio dalla staffa (hack) sull'appoggio a sinistra della center-line, mentre un mancino dovrà eseguirlo su quella che sta alla destra della stessa linea.

12.2 Nella fase di lancio lo stone deve essere abbandonato dalla mano prima che esso tocchi la più vicina hog-line. Se il giocatore viola tale linea, lo stone dovrà essere rimosso dalla squadra impegnata o dal giudice di linea che ha rilevato il fallo. Se lo stone ha colpito un altro stone, quello lanciato sarà rimosso dal gioco ed ogni stone spiazzato dovrà essere rimesso al punto d'origine a soddisfazione dello skip avversario. Lanciare lo stone in modo corretto significa anche permettere al giudice di linea di verificare il momento del distacco della mano.

12.3 Nel caso di violazione della hog line, vanno applicate le seguenti procedure: primo ed unico avviso sarà dato dal Capo Giudice all' inizio della gara (art. 27.9).

Successivamente ogni infrazione che può verificarsi durante la partita farà sì che lo stone debba essere eliminato dal gioco secondo le disposizioni del giudice.

12.4 Uno stone che nel lancio non sia stato abbandonato dalla mano del giocatore e che non abbia raggiunto la vicina tee-line, potrà essere lanciato nuovamente dalla staffa.

12.5 Ciascun giocatore dovrà essere sollecitato a lanciare non appena gli tocchi il turno senza riservarsi troppo tempo per farlo. Qualora il Giudice ritenga che il gioco ristagni senza motivo avviserà lo skip della squadra in difetto di effettuare i lanci entro 30" pena l'eliminazione dello stone.

12.6 Qualora un giocatore lanci uno stone della squadra avversaria, lo sostituirà sul posto con uno della propria squadra.

12.7 Se un giocatore lancia uno stone fuori turno, questo sarà immediatamente rimosso dal gioco e restituito al giocatore per essere lanciato al proprio turno. Quando l'errore viene rilevato dopo che lo stone si è fermato o ha colpito un altro stone, la mano (end) continuerà come se non ci fosse stato errore.

Il giocatore che ha saltato il turno lancerà lo stone rimasto come ultimo stone della mano per la propria squadra.

12.8 Qualora non si riesca ad individuare il giocatore causa dell'errore di turno, allora il lead della squadra in fallo dovrà lanciare in quella mano per la propria squadra, per ultimo, lo stone rimasto.

12.9 Qualora due stones di una squadra fossero lanciati in successione nella stessa mano, lo skip avversario rimuoverà l'ultimo stone giocato, rimpiazzando ogni stone mossa a sua completa soddisfazione. Lo stone rimosso potrà essere rilanciato in quella mano, per ultimo, dal medesimo giocatore.

12.10 Qualora un giocatore lanci tre stones nella stessa mano, questa continuerà come se non ci fosse stato errore ed il quarto giocatore della squadra in fallo giocherà un solo stone.

12.11 Se uno stone dovesse rompersi durante il gioco, sarà posizionato un altro stone al posto del frammento maggiore in modo che il punto più vicino al bersaglio (button) sia coperto dal nuovo stone che il giocatore potrà usare nelle successive mani (ends).

12.12 Uno stone che si rovesci nella sua corsa o che si fermi sul fianco o sull' impugnatura sarà immediatamente rimosso dal gioco.

12.13 Quando un' impugnatura si sgancia durante il lancio, il giocatore è autorizzato a ripetere il lancio.

12.14 Uno stone lanciato che non giunge a superare completamente la linea del maiale opposta (hog line), sarà rimosso immediatamente dal gioco, a meno che nella sua corsa non abbia toccato un altro stone in posizione di gioco valida.

12.15 Uno stone che oltrepassi completamente la linea di fondo (back line) sarà immediatamente rimosso dal gioco.

12.16 Uno stone che tocchi la linea o bordo laterale (side line o side board), sarà immediatamente rimosso dal gioco.

12.17 Uno stone che oltrepassi la side line e termini la sua corsa entro il rink rimarrà in gioco.

12.18 Nessuno stone potrà essere misurato con lo strumento finché l' ultimo stone della mano si sia fermato. Sarà soltanto il giudice di campo, se richiesto, a misurare e a decidere. Unica eccezione : può essere richiesto l'intervento del giudice di campo per stabilire la posizione o meno di uno stone in zona protetta (free guard zone).

Art. 13

STONES TOCCATI

13.1 Se uno stone in movimento viene toccato da un giocatore della squadra che lo ha lanciato, o dal loro equipaggiamento, esso sarà rimosso immediatamente.

Se lo skip avversario ritiene che la rimozione possa costituire un vantaggio per la squadra in difetto, allora può piazzare lo stone nella posizione di potenziale arrivo.

Inoltre può mettere in nuova posizione qualsiasi stone che sarebbe stata spiazzata dallo stone in movimento se non fosse stato toccato.

13.2 Se uno stone in movimento è toccato da un giocatore della squadra avversaria o dal suo equipaggiamento, lo skip della squadra in gioco può piazzare lo stone nella posizione di potenziale arrivo.

13.3 Se la posizione di qualsiasi stone viene alterata da uno stone lanciato irregolarmente "bruciato", lo skip avversario può:

- rimuovere lo stone "bruciato" e ricollocare tutti gli altri nella posizione che egli consideri come originaria;
- lasciare lo stone "bruciato" e tutti quelli spiazzati nella posizione in cui sono. In questo caso lo stone "bruciato" ritorna in gioco.

13.4 Se uno stone fermo, che avrebbe potuto deviare uno stone in movimento, viene toccato dalla squadra che è in gioco, a discrezione dello skip avversario, lo stone in movimento può essere rimosso dal gioco o lasciato nella posizione di arrivo:

- se lo stone in movimento viene rimosso dal gioco, allora tutti gli stones eventualmente spiazzati dovranno essere ricollocati nella posizione originaria dallo skip avversario;
- se lo stone in movimento è lasciato nella posizione di arrivo, anche gli stones eventualmente spiazzati dovranno rimanere dove si sono fermati.

13.5 Gli stones lanciati dal primo giocatore (lead) in free-guardzone non possono essere spiazzati dal lead avversario. In caso lo stone in difetto viene rimosso e lo stone spiazzato ricollocato nella posizione originaria a discrezione dello skip avversario.

Art. 14

AZIONE DI SCOPA (sweeping)

14.1 Tra le due tee-lines, uno stone lanciato o uno stone messo in movimento da uno stone lanciato, può essere soggetto ad azione di scopa da parte di uno o più giocatori della squadra in gioco. Uno stone fermo deve essere colpito e messo in movimento da un altro stone prima di essere soggetto ad azione di scopa.

14.2 Tra le due tee-lines nessun atleta può agire di scopa per lo stone avversario.

14.3 Superata la tee-line lo sweeping è consentito ai soli skip o viceskip. Essi potranno iniziare l'azione solo dopo che lo stone avversario abbia raggiunto tale linea.

14.4 L'azione di sweeping deve svolgersi in modo ortogonale al senso di direzione, anteriormente a tutta la superficie coperta dallo stone e l'ultimo movimento della scopa deve essere rivolto verso l' esterno.

Art. 15

PUNTEGGIO DELLA PARTITA

15.1 Ad una squadra è assegnato un punto per ciascuno stone, nella casa, più vicino al centro (button) rispetto al più vicino stone avversario. La somma dei punti ottenuti nelle otto mani darà il punteggio della partita.

15.2 Ogni stone che tocchi il cerchio esterno (183 cm.) è in casa (house) ed assegnabile come punto.

15.3 Le misure devono essere prese dal centro dei cerchi alla parte più vicina dello stone.

15.4 Una mano sarà dichiarata conclusa nel momento in cui gli skips o i vice, sono d'accordo circa il punteggio.

15.5 Se due o più stone sono parimenti vicini al centro da rendere impossibile l'impiego del compasso misuratore, la mano sarà considerata nulla ovvero l'ulteriore punto non sarà assegnato.

Art. 16

ARBITRAGGIO

16.1 Il Giudice Capo (Chief Umpire) ha la generale sovrintendenza e gestione della competizione, è responsabile delle classifiche e risultati di gara.

16.2 E' coadiuvato dal Giudice di Campo a cui competono le misurazioni e le decisioni sulle controversie tra gli skip e dal Giudice di Linea che osserva le violazioni della Hog Line durante il lancio.

16.3 Compiti e attribuzioni sono enunciati nel "Regolamento dei Giudici Ufficiali di Gara - settore curling" in conformità agli artt. 171 e 172 del R.O.F..

Art. 17

SERVIZIO SANITARIO

Il servizio sanitario è subordinato all'applicazione delle norme enunciate nel "Regolamento Sanitario " Ed. 1995 della FISG a mente dell'art. 169 del R.O.F.

Tutti gli atleti praticanti attività sportiva agonistica devono sottoporsi agli accertamenti per il rilascio dell' idoneità, secondo quanto stabilito dal D.M. 18.2.1982 e successive modificazioni ed integrazioni.

Art. 18

SOSTANZE E METODI PROIBITI - DOPING

18.1 Le procedure in casi di doping sono pubblicate sul "Regolamento antidoping" della FISG che proibisce l'assunzione di sostanze che possono influenzare le condizioni fisiche o mentali dell' individuo e la resa dei giocatori. Per sostanze proibite si intendono quelle sostanze elencate di volta in volta nelle liste stilate dal C.O.N.I. .

18.2 Un giocatore può essere sottoposto prima, dopo e durante una gara alle analisi antidoping.

18.3 Un giocatore che risulti positivo al test sarà espulso dalla gara successiva, e deferito alle competenti autorità federali.

18.4 Al giocatore che si rifiuti di sottoporsi al test antidoping sarà vietata la partecipazione alla gara successiva e deferito alle competenti autorità federali.

18.5 E' richiesta l'autorizzazione dei genitori per eseguire le analisi su di un minore. Ogni atleta che non fornirà conferma scritta di tale consenso quando richiesto, verrà giudicato come obietto e sarà soggetto ai provvedimenti di cui al precedente paragrafo 4.

CAPO III - CAMPIONATI NAZIONALI ASSOLUTI

Qualificazioni

Art. 19

PREMESSA

19.1 Le gare di qualificazioni sono aperte a tutte le Società affiliate FISG. Per accedere alle Finali dei Campionati Assoluti è obbligatoria la partecipazione ad almeno due fasi.

19.2 Con riferimento alle classifiche finali dell'anno precedente, le squadre saranno suddivise in due gruppi A e B.

19.3 Regolamenti e nuove norme, programmi e diritti acquisiti devono essere divulgati alle Società entro il 30 agosto di ogni anno.

19.4 L'organizzazione è di pertinenza della CTNC.

19.5 Per quanto non menzionato, vige il regolamento Internazionale della W.C.F.

Art. 20

PARTECIPAZIONE

20.1 Gli atleti di ambo i sessi che intendono partecipare dovranno appartenere a società affiliate 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.

20.2 Possono partecipare a squadre composte da giocatori di varie categorie master, senior, junior ed un massimo di due

atleti della categoria Ragazzi per quadra, appartenenti alla stessa società o ceduti in prestito. Non possono partecipare squadre a formazione mista maschile e femminile.

20.3 Ogni società ha il diritto di presentare minimo una squadra.

20.4 La partecipazione di squadre estere o di squadre con giocatori di altra nazionalità è permessa per il solo gruppo B. Ai fini dei conteggi, tali formazioni non figureranno nella classifica finale ufficiale.

20.5 La quota di iscrizione al Campionato è fissata dalle Disposizioni Organizzative Annuali della FISG .

Art. 21

SVOLGIMENTO

21.1 La qualificazione, per essere valida, deve svolgersi nell'arco della medesima stagione sportiva ed essere suddivisa in almeno in tre fasi. Ogni fase del gruppo A prevede un minimo di cinque partite di round robin mentre quella del gruppo B deve offrire un minimo di 4 partite con il sistema tradizionale.

21.2 Ogni partita è svolta in otto mani per un tempo massimo di 110 minuti segnalati con avviso acustico, oltre ai quali è consentito terminare la mano già iniziata.

21.3 Vengono assegnati 2 punti per ogni partita vinta 1 punto per il pareggio 0 punti per la sconfitta. Il pareggio viene conteggiato esclusivamente nel corso della qualificazione.

21.4 Tutte le fasi di qualificazione devono aver luogo su campo artificiale e coperto.

Solo nel caso eccezionale in cui le condizioni del ghiaccio non permettono un regolare svolgimento , la gara può essere sospesa e/o rinviata (art. 27.4).

21.5 Dopo ogni fase di qualificazione, le ultime due squadre classificate nel gruppo A retrocedono nel gruppo B e le prime due classificate nel gruppo B sono promosse in A.

Art. 22

SOSTITUZIONI

22.1 Le norme sono dettate al CAPO II Art. 10.4/5/6

22.2 S'intende per sostituzione l'atto che permette ad un atleta qualificato di giocare in una squadra della propria società al posto di un altro. L'atleta qualificato riserva non può essere più di uno per squadra e deve essere nominato all'atto dell'iscrizione alla Finale del C.I.As. (Art. 10.7)

22.3 Tra una fase e l'altra di qualificazione l'avvicendamento degli atleti nella stessa squadra avviene senza limitazioni, anche se hanno già militato in altre formazioni della stessa società in precedenti fasi.

22.4 La squadra che si trovi a dover giocare una o più partite (semprechè non sia la prima partita di ogni fase) in 3 atleti dovrà darne comunicazione scritta sul cartellino punteggi (score) al giudice di campo all'inizio di ogni partita.

22.5 Dopo 5 partite, anche non consecutive dell'annuale fase di qualificazione, giocate in soli 3 atleti, la squadra in difetto se appartenente al gruppo A verrà retrocessa d'ufficio al gruppo B.

Art. 23

PENALITA'

23.1 Per violazione delle norme di gioco alla squadra o atleta in difetto saranno comminati richiami o ammonizioni scritte e penalità di stones e mani.

23.2 Per violazione delle regole di partecipazione o di formazione alla squadra verrà data partita persa o la retrocessione di gruppo.

Partita persa è intesa con 0 punti 2/5 mani, 1 nulla, 2/5 stones. Per contro partita vinta all'avversaria, se presente e non in difetto anch' egli.

23.3 Per una squadra che si presenti in ritardo si avrà:

- allo scadere del 10' una penalità di 1 end e 2 stones;
- allo scadere del 20' una penalità di 2 ends e 4 stones;
- allo scadere del 30' partita persa.

23.4 Nel caso di ritiro di una squadra durante una partita della fase di qualificazione, ai fini della classifica finale della competizione stessa, tutti i risultati ottenuti nelle partite effettuate saranno invalidati e parificati per tutte le squadre con il punteggio di 2 punti, 5/2 ends, 5/2 stones.

23.5 Le partite della fase di qualificazione vanno giocate fino all'ottava mano. L'abbandono prima della 6a. mano provoca la perdita della partita, dopo la 6a mano, la penalità di 1 end e uno stone per mano.

23.6 La società e/o gli atleti che durante il Campionato (qualificazione e finali) assommano tre richiami scritti saranno deferiti alla Commissione di disciplina.

23.7 Per quanto non contemplato vige il "Regolamento di Giustizia" della FISG.

CI.As. - FINALE MASCHILE

Art. 24

PREMESSA

Il Campionato Italiano Assoluto Maschile, oltre a determinare la squadra Campione Nazionale di curling, serve quale elemento di selezione, tra atleti indipendentemente dalla categoria d'appartenenza per la formazione che dovrà partecipare ai Campionati Internazionali.

Art. 25

PARTECIPAZIONE

25.1 Il CI.As M. coinvolge 7 formazioni: le prime 6 squadre meglio classificate al termine delle fasi di qualificazione dello stesso anno oltre ad una squadra appartenente alla società vincitrice del campionato di promozione detto " Coppa Italia" (Capo IX)

25.2 La notifica di partecipazione con relativi nominativi degli atleti titolari e della riserva dovrà essere effettuata dalla Società alla C.T.N.C., quindici giorni prima dell'inizio del Campionato.

La mancata notifica, entro i termini stabiliti, provocherà l'esclusione della squadra e l'invito alla successiva della classifica di

qualificazione, con precedenza alle due formazioni retrocesse in B.

25.3 Qualora una società partecipa con più di una squadra, ai fini dei voti plurimi verrà considerata solo la meglio classificata

25.4 All'atto dell'accreditamento dovranno essere presentate alla C.T.N.C. le tessere federali ed i certificati di visita medica agonistica degli atleti ed eventuali registrazioni di prestito per gli atleti di altra società. I prestiti devono essere effettuati almeno 5 giorni prima dell'inizio della finale del Campionato.

25.5 Gli atleti nati all'estero ma in possesso anche della cittadinanza e residenza italiana vengono ritenuti italiani a tutti gli effetti.

A nessun atleta straniero è consentita la partecipazione al Campionato Italiano, eccezionalmente può partecipare un solo atleta in regola con le disposizioni della W.C.F. e della FISG (R.O.F. art. 51 punto 3) se compreso nella rosa della selezione per la nazionale.

25.6 E' arbitrio di ogni società la formazione della squadra partecipante e non può essere ammessa, a tal proposito, ingerenza alcuna, purché avvenga nel rispetto delle norme che regolano il tesseramento degli atleti.

Art. 26

SVOLGIMENTO

26.1 Vigè il regolamento di gioco della W.C.F.

26.2 Lo svolgimento della competizione avrà la formula stabilita dalla C.T.N.C. e precisamente di girone unico all'italiana (round robin). Due squadre della stessa società dovranno incontrarsi al primo turno.

26.3 Alle semifinali sono ammesse le quattro squadre meglio classificate, che continueranno la competizione con turni di gioco ad eliminazione diretta al meglio delle tre partite.

26.4 Vittoria 1 punto - sconfitta 0 punti. In caso di parità al termine della 8a mano si passerà a giocare degli extra end, fino a determinare un vincitore.

26.5 In caso di parità al termine del round robin fra due squadre, per acquisire il diritto ad un solo posto in semifinali si procederà a una partita di tie-break.

26.6 Se le squadre a pari punti sono tre per un solo posto in semifinale, si procede prima con "match stones" fra le tre squadre, le migliori due disputano una partita di tie-break e la vincente è ammessa alla semifinale.

26.7 Se le squadre a pari punti sono tre, per 2 posti in semifinale, la squadra con il miglior punteggio accede di diritto, le rimanenti due disputano una partita di tie-break per il rimanente posto.

26.8 Se le squadre a parità sono più di tre e il posto libero per le semifinali è solo uno, si procede con un "match stones", vengono eliminate le squadre con punteggio peggiore e le due migliori disputeranno una partita di tie-break per l'ammissione.

26.9 Se le squadre a pari punti sono più di tre e i posti liberi sono due o più si procede ad un "match stones", vengono ammesse di diritto le o la miglior squadra mentre per l'assegnazione dell'ultimo posto in semifinale si procede ad una partita di "tie-break".

26.10 In tutti i casi, quando si prospettano degli ex-equò per l'ammissione alle semifinali, bisognerà sempre disputare "match-stone" e "tie-break".

26.11 Fino a quattro squadre partecipanti si attuerà un girone all'italiana di andata e ritorno, in cui ogni squadra incontrerà in successione tutte le altre secondo un calendario ed abbinamento sorteggiati.

26.12 Determinata la classifica, qualora risultasse parità tra la prima e la seconda squadra, si disputerà un tie-break al meglio delle tre partite.

In caso di un solo punto di vantaggio tra la prima e la seconda si disputerà ugualmente il tie-break al meglio delle tre partite, mantenendo però il punto di vantaggio.

26.13 Se le squadre ammesse alla semifinale sono tutte a pari punti, si procede al solo match-stone per determinare la classifica ed i relativi accoppiamenti 1>4 e 2>3.

26.14 Nei match-stones si decide per sorteggio l'inizio del gioco.

Ogni squadra avrà a disposizione 10' di allenamento e prova stones.

Ogni giocatore lancia un solo stone con la direzione dello skip e l'ausilio delle scope. A fine gioco si passerà al conteggio dei punti (massimo 4) ed alla misurazione delle distanze dal centro degli stones validi.

Vince la squadra con maggior numero di stones in casa ed, a parità di stones, prevale la squadra che avrà totalizzato la minor distanza complessiva.

26.15 Tutte le partite si disputano a 8 mani senza limite di tempo; eccessive perdite di tempo provocheranno l'intervento del giudice (art. 12.5).

26.16 Alla squadra vincitrice della finale sarà riconosciuto il titolo di Campione Italiano Assoluto

Art. 27

NOTE GENERALI

27.1 Alla squadra con forte risultato negativo è concesso l'abbandono dopo la sesta mano. E' altresì concesso l'abbandono del Campionato alla squadra che subisce in una mano 8 stones.

27.2 Durante le partite round-robin, l'inizio del gioco e la relativa scelta degli stones avviene per sorteggio diretto dal giudice di campo, mentre i rink sono stabiliti dal programma generale che può essere modificato solo dalla C.T.N.C.

27.3 Al termine di ogni partita, entrambi gli skip sono tenuti alla compilazione e firma del cartellino punteggi (score), che dovrà essere consegnato al giudice di campo con annotate le eventuali sostituzioni.

27.4 Se per qualsiasi motivo una partita venisse rinviata o sospesa, la gara continuerà dal punto in cui essa era stata interrotta (art. 21.4).

27.5 Per le partite di finale, la C.T.N.C. in accordo con gli skip contendenti, metterà a disposizione gli stones ed il rink che maggiormente garantiranno un gioco regolare.

27.6 A nessuna persona estranea alla competizione è concesso di entrare in pista, così come non è permesso ai giocatori che hanno terminato la propria partita sostare sul campo di ghiaccio.

Solo se è prevista l'interruzione, a metà partita per pulire il ghiaccio, è consentito all'allenatore di parlare con i giocatori.

27.7 E' vietato fumare entro i limiti dell'area di gioco.

E' vietato ai giocatori durante le gare, usare un linguaggio scurrile e comportarsi volgarmente nell'area di gioco. In caso di ripetuta violazione può essere prevista la sospensione del giocatore.

27.8 Prima di ogni partita è prevista la pratica stones nei modi e tempi previsti dal programma di gara.

27.9 Prima di ogni competizione di Campionato il Giudice Capo dovrà notificare a tutti gli interessati le situazioni che provocano penalità nel corso dello "skip-meeting". Alla riunione dovranno partecipare tutti i giudici, gli skip, gli allenatori, il Comitato organizzatore ed i componenti delle squadre.

27.10 Per quanto non contemplato, fa testo il Regolamento Ufficiale della W.C.F.

C.I.As. - FINALE FEMMINILE

Art. 28

PREMESSA

Il Campionato Italiano Assoluto Femminile, oltre a determinare la squadra Campione Nazionale di Curling, serve quale elemento di selezione tra le atlete, indipendentemente dalla categoria di appartenenza, per la formazione che dovrà partecipare ai Campionati Internazionali.

Art. 29

PARTECIPAZIONE

29.1 Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (art. 25).

29.2 Sono ammesse al C.I.As. Femminile anche formazioni della categoria "Ragazze".

Art. 30

SVOLGIMENTO

Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 26).

CAPO IV - CAMPIONATO ITALIANO JUNIORES

Art. 31

PREMESSA

Il Campionato Italiano Juniores Maschile e Femminile, oltre a determinare la squadra Campione Nazionale di categoria, promuove l'attività agonistica tra i giovani da 17 a 21 anni ed è finalizzato alla selezione dei componenti che dovranno partecipare ai Campionati del Mondo Juniores e/o al World Junior Challenge Game.

Art. 32

PARTECIPAZIONE

32.1 Sono ammessi a partecipare tutti gli atleti delle categorie "junior" e "ragazzi" regolarmente tesserati a società affiliate alla FISG.

32.2 La quota di iscrizione al Campionato è fissata dalle Disposizioni Organizzative annuali della FISG.

Art. 33

SVOLGIMENTO

Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (art. 26)

CAPO V - CAMPIONATO ITALIANO RAGAZZI

Art. 34

PREMESSA

Il Campionato Italiano Ragazzi coinvolge tutte le società e promuove l'attività per i giovani da 14 a 16 anni. La specialità viene propagandata e diffusa dalle società tra i giovani delle Scuole.

Art. 35

PARTECIPAZIONE

35.1 Sono ammessi a partecipare tutti gli atleti delle categorie "ragazzi" e "esordienti" regolarmente tesserati FISG, senza vincolo di società e sesso.

35.2 E' d'obbligo presentare all' accreditamento il certificato medico ed il certificato di consenso al test antidoping (Allegato 2).

35.3 Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili.
(Art. 25).

35.4 La quota di iscrizione al Campionato è fissata dalle Disposizioni Organizzative annuali della FISG.

Art. 36

SVOLGIMENTO

36.1 Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 26).

36.2 Per un numero di squadre iscritte superiore a 7 si procederà al sistema round robin per gironi. Entreranno in semifinale le prime due di ogni girone procedendo ad eliminazione diretta col sistema 1A>2B e 1B>2A.

36.3 I gironi saranno formati tenendo conto della posizione nella precedente classifica conseguita dalle società.

CAPO VI - CAMPIONATO ITALIANO ESORDIENTI

Art. 37

PREMESSA

Il Campionato Italiano Esordienti coinvolge tutte le società affiliate e promuove l'attività tra i giovani dagli 8 anni ai 14. La

specialità viene diffusa a livello scolastico.

Art. 38

PARTECIPAZIONE

38.1 Valgono le norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 25).

38.2 Sono ammessi a partecipare tutti gli atleti della categoria "esordienti" regolarmente tesserati FISG, senza vincolo di società e sesso, che abbiano partecipato ad un Raduno FISG o ad una Scuola di Curling aperta da una Società.

38.3 E' d'obbligo presentare all' accreditamento il certificato medico ed il certificato di consenso al test antidoping.

38.4 La quota di iscrizione al Campionato è fissata dalle Disposizioni Organizzative annuali della FISG.

Art. 39

SVOLGIMENTO

39.1 Valgono le stesse norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 26)

39.2 Per un numero di squadre iscritte superiore a 7, si procederà al sistema round robin per gironi. Entreranno in semifinale le prime due di ogni girone procedendo ad eliminazione diretta col sistema 1A>2B> e 1B>2A

39.3 I gironi saranno formati tenendo conto della posizione nella precedente classifica conseguita dalla società.

39.4 Il gioco si svilupperà in partite di sei mani, senza limite di tempo, su rink di 30 metri.

CAPO VII - CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE

Art. 40

PREMESSA

Il Campionato Individuale ha funzioni di prova tecnica di lanci di precisione.

Art. 41

PARTECIPAZIONE

La partecipazione è aperta a tutte le categorie di atleti tesserati FISG, esclusi gli "esordienti".

Art. 42

SVOLGIMENTO

42.1 La competizione consiste nel lancio di precisione di 40 stones su una pista di cinque rink su ognuno dei quali vengono eseguiti due diversi tipi di lancio con effetto in e out (vedi all. 3).

42.2 Ogni rink è sottoposto alla sorveglianza di un giudice di campo responsabile della trascrizione del punteggio sullo score.

42.3 Ogni rink sarà occupato da una o più coppie di atleti, in base al numero di partecipanti, estratti a sorte.

42.4 I giocatori dovranno rimanere sul rink fino alla fine dei due esercizi poi si sposteranno sul successivo fino ad eseguire tutti i lanci previsti sui cinque rink. E' obbligatorio seguire il turno degli esercizi iniziando sempre dal 1° rink.

42.5 Il giocatore in pedana dovrà essere assistito per il recupero e posizionamento stones dagli altri atleti del rink.

42.6 Per ogni esercizio il primo lancio viene effettuato a rotazione tra gli atleti.

42.7 La classifica finale sarà stilata totalizzando il punteggio del singolo atleta nei vari esercizi.

42.8 Per gli ex-equo si disputerà ad oltranza un lancio sul rink 3, esercizio 5.

42.9 E' ammesso lo sweeping da parte del giocatore che lancia.

CAPO VII - CAMPIONATO ITALIANO MISTO

Art. 43

PREMESSA

Il Campionato Italiano Misto coinvolge tutte le società affiliate ed ha finalità di promozione della specialità.

Art. 44

PARTECIPAZIONE

44.1 Sono ammesse tutte le squadre composte da due atleti e due atlete, senza vincolo di società e categoria, escluso gli esordienti.

44.2 Il ruolo fra atleti e atlete dovrà sempre essere alterno. Il ruolo di skip potrà essere assunto indifferentemente da uomo o donna.

44.3 Valgono le norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 25)

Art. 45

SVOLGIMENTO

Valgono le norme stabilite per le Finali dei Campionati Maschili (Art. 26)

Art. 46

SOSTITUZIONI

46.1 Valgono le norme stabilite al CAPO III - Art. 22

46.2 La riserva deve essere dello stesso sesso del sostituito.

46.3 In mancanza della riserva, dovendo proseguire il Campionato in tre atleti, il giocatore dello stesso sesso dell' escluso, assumerà il ruolo centrale e lancerà quattro stones.

CAPO IX - COPPA ITALIA

Art. 47

PREMESSA

La Coppa Italia (Cop. It.) vuole coinvolgere tutte le società ed offrire a tutti i tesserati la possibilità di partecipare a competizioni e per incrementare l'attività soprattutto nei centri ove il curling viene praticato a livello amatoriale.

Art. 48

PARTECIPAZIONE

48.1 Gli atleti partecipanti alla competizione dovranno appartenere a società affiliate FISG e risultare in regola con il tesseramento per l' anno di svolgimento.

48.2 Sono ammesse a partecipare alle gare di Cop. It., formazioni di squadre miste e non, senza vincolo di categoria e società. La squadra sarà iscritta con il nominativo della società di appartenenza dello skip.

48.3 E' consentita la partecipazioni di squadre estere o singoli atleti stranieri.

Art. 49

SVOLGIMENTO

49.1 La Coppa Italia deve essere abbinata ad almeno tre differenti prove annue.

49.2 Ogni prova deve svolgersi in almeno tre partite di otto mani, senza tie-break, nel tempo massimo di 110' per partita, con sistema tradizionale di classifica dopo ogni game tenendo conto di punti, mani e stones.

49.3 In caso di sospensione della partita valgono le norme di cui all' Art. 27.4.

In caso di rinvio ad altra data la partita viene ripetuta iniziando da 0 a 0.

In caso di sospensione della prova con due partite concluse, sarà ritenuta valida l'ultima classifica.

49.4 L'organizzazione è affidata alle società che ne fanno richiesta che saranno responsabili di tutte le incombenze operative.

In alternativa sarà compito della C.T.N.C. scegliere date e luoghi delle prove e curarne lo svolgimento.

49.5 Le squadre iscritte, se superiori a 12, saranno suddivise in due gironi, facendo riferimento alla graduatoria della prova precedente combinando i gironi nel seguente modo : "A" : 1°, 4°, 5°,8°,9°,12 ecc. "B" : 2°, 3°,6°,7°,10°,11° ecc.

Per le formazioni mancanti si scalerà di posto;

Per le formazioni non presenti nella precedente prova, si sorteggerà il girone;

l' abbinamento per il primo game sarà sorteggiato.

49.6 Se le squadre iscritte sono inferiori a 12, si procederà a girone unico con sorteggio per il primo game.

49.7 Ad ogni prova di COP.It, in base alla classifica, verrà assegnato alla società un punteggio come da tabella :

TABELLA DEI PUNTI

fino a 9 sg.

da 10 a 12 sg.

oltre 12 sg.

1° CLASSIFICATO

6 punti

10 punti

12 punti

2° CLASSIFICATO

5 punti

9 punti

11 punti

3° CLASSIFICATO

4 punti

8 punti

10 punti

4° CLASSIFICATO

3 punti

7 punti

9 punti

5° CLASSIFICATO

2 punti

6 punti

8 punti

6° CLASSIFICATO

1 punti

5 punti

7 punti

7° CLASSIFICATO

0 punti

4 punti

6 punti

8° CLASSIFICATO

3 punti

5 punti

9° CLASSIFICATO

2 punti

4 punti
10° CLASSIFICATO

1 punti
3 punti
11° CLASSIFICATO

0 punti
2 punti
12° CLASSIFICATO

1 punti
ALTRO

0 punti

49.8 La somma del punteggio di ogni prova determinerà la classifica finale di COP.It.
La società vincitrice potrà partecipare con una formazione alle Finali dei Campionati Italiani Assoluti.

Art. 50

SOSTITUZIONI

Per ogni prova di COP.It l'avvicendamento dei giocatori nella stessa squadra avviene senza limitazioni, purché non abbiano già militato in altre formazioni nel corso della stessa prova.

Art. 51

PENALITA'

Le squadre che si troveranno a dover iniziare una partita in tre giocatori, sono ammesse al gioco con una penalità di una mano e due stones. La penalità non verrà applicata se ambedue le squadre si trovano in difetto.

CAPO X - COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

Art. 52

GIOCHI OLIMPICI INVERNALI

Partecipazione maschile e femminile

52.1 Ai Giochi Olimpici Invernali sono ammesse di diritto le nove Nazioni meglio classificate nella sommatoria delle speciali classifiche di punti che viene stilata al termine delle tre edizioni dei Campionati del Mondo che precedono le Olimpiadi stesse, oltre alla squadra del Paese ospitante.

52.2 I componenti delle Rappresentative Italiane, che la FISG indicherà al CONI per l'accredito olimpico, salvo situazioni ritenute eccezionali dalla C.T.N.C., dovranno essere scelti fra i componenti della/e formazione/i che ha contribuito ad acquisire questo diritto nel rispetto delle normative poste dal CIO.

52.3 Nel caso di partecipazione ai Giochi Olimpici per diritto di Paese ospitante, sarà la FISG in concerto con il CONI ad indicare, con almeno due anni di anticipo il modo e le condizioni per poter far parte delle squadre olimpiche maschili e femminili.

Art. 53

CAMPIONATI DEL MONDO

Partecipazione maschile e femminile

53.1 I Campionati del Mondo di Curling sono organizzati sotto l'egida della W.C.F.

53.2 Possono partecipare rappresentative di società o di squadre tecnicamente selezionate (vds.art. 4 b del Regolamento WCF).

53.3 E' compito della C.T.N.C., sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi che dovranno formare le Rappresentative Nazionali.

53.4 Le modalità di selezione, le condizioni e prestazioni obbligatorie per la formazione delle Rappresentative saranno notificate a tempo debito dalla C.T.N.C. agli atleti convocati.

53.5 I componenti delle Rappresentative per poter partecipare ai Campionati del Mondo (vds. art. 4 c del Regolamento WCF) devono appartenere alle categorie: master, senior e junior.

53.6 Sono ammesse ai Campionati del Mondo le cinque Nazioni Europee classificate al Campionato Europeo A, la Nazione vincitrice del Campionato Europeo B e la vincitrice dello spareggio tra la 6a. classificata dell'Europeo A e la 2a classificata Europeo B. Completano il quadro delle 10 Nazioni ammesse, tre Nazioni extraeuropee.

53.7 I componenti delle Rappresentative Nazionali che partecipano ai Campionati del Mondo, dovranno possibilmente essere gli stessi atleti che hanno contribuito ad acquisire il diritto di partecipazione.

Art. 54

CAMPIONATI DEL MONDO JUNIORES

Partecipazione maschile e femminile

54.1 I Campionati del Mondo Juniores di Curling sono organizzati sotto l'egida della W.C.F.

54.2 Possono partecipare rappresentative di società o squadre tecnicamente selezionate (vds. art. 4 b del Regolamento W.C.F.).

54.3 E' compito della C.T.N.C., sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi che dovranno formare le rappresentative nazionali, anche per il Challenge Junior.

54.4 Le modalità di selezione, le condizioni e prestazioni obbligatorie per la formazione delle rappresentative, saranno notificate a tempo debito dalla C.T.N.C. agli atleti convocati.

54.5 I componenti delle Rappresentative per la partecipazione ai Mondiali ed al Challenge dovranno appartenere alla categoria "Junior e Ragazzi".

54.6 Sono ammessi di diritto ai Mondiali Juniores le cinque Nazioni Junior Europee meglio classificate ai precedenti Campionati del Mondo e la 1a e 2a classificate al Challenge.

54.7 I componenti delle Rappresentative per la partecipazione ai Campionati del Mondo, salvo situazioni ritenute eccezionali dalla C.T.N.C. (es. passaggio di categoria di un atleta) dovranno essere gli stessi che hanno contribuito ad acquisire il diritto di partecipazione.

54.8 Per quanto non considerato vige il Regolamento E.C.F. e W.C.F..

Art. 55

CAMPIONATO EUROPEO DI CURLING

Partecipazione maschile e femminile

55.1 I Campionati Europei di Curling sono organizzati sotto l'egida della European Curling Federation (E.C.F.).

55.2 Possono partecipare rappresentative di società o squadre tecnicamente selezionate.

55.3 E' compito della CTNC, sentiti i pareri dei tecnici preposti, sottoporre al Consiglio Federale i nominativi che dovranno formare le rappresentative nazionali.

55.4 Le modalità di selezione, le condizioni e prestazioni obbligatorie per la formazione delle rappresentative, saranno indicate agli atleti convocati, almeno sei mesi prima dei Campionati

55.5 Gli atleti convocati ed i componenti delle Rappresentative per poter partecipare ai Campionati Europei, dovranno appartenere alle categorie master, senior e junior.

Art. 56

NAZIONI AMMESSE

Partecipazione maschile e femminile.

56.1 Giochi Olimpici Invernali: 8 Rappresentative Nazionali più 1 Paese ospitante.

56.2 Campionato del Mondo: 10 Rappresentative Nazionali

56.3 Campionati Europei: Gruppo A : 12 Nazioni qualificate
Gruppo B : Tutte le altre Nazioni Europee affiliate alla E.C.F.

CAPO XI - DISPOSIZIONI

Art. 57

DISPOSIZIONI

Per quanto non riportato nel presente Regolamento, fanno testo le disposizioni prescritte nell' OFFICIAL HANDBOOK della W.C.F.

Il presente Regolamento e le relative variazioni entreranno in vigore il giorno successivo a quello dell' approvazione da parte del CONI.