



Regolamento Tecnico Sportivo Curling

Approvato con delibera del Consiglio Federale n. 122/2021 del 3 settembre 2021

PREMESSA

Regolamento Tecnico Sportivo Settore Curling, approvato con delibera del Consiglio Federale n.122/2021 del 3 settembre 2021 della Federazione Italiana Sport Ghiaccio.

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

Per eventuali argomenti non espressamente normati in questo Regolamento Tecnico, si dovrà fare riferimento al Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF, nella sua ultima edizione, che è da considerarsi, pertanto, parte integrante del presente documento e allegato tecnico dello stesso.

SOMMARIO

CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI.....	3
ART. 1 ATTORI PARTECIPANTI	3
1.1 Atleti	3
1.2 Tecnici	3
1.3 Giudici Di Gara	3
1.4 Tecnici Del Ghiaccio	4
ART. 2 ATTIVITÀ AGONISTICA	4
2.1 Attività Nazionale	4
2.2 Attività Giovanile	4
2.3 Attività Promozionale	5
2.4 Attività Internazionale	5
CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING	5
ART. 3 REGOLE DI GIOCO	5
3.1 Norme Generali	5
3.2 Svolgimento Gare	6
3.3 Scope	8
ART. 4 ARBITRAGGIO	8
4.1 designazioni	8
4.2 Compiti Del Gug	9
ART. 5 IMPIANTI E SOCIETÀ OSPITANTE	9
5.1 Campo di Gioco	9
5.2 Omologazione	9
5.3 Responsabile Sito	9
5.4 Connessione Internet Sito Di Gioco	9
ART. 6 NORME E ADEMPIMENTI PER LA TUTELA DELLA SALUTE	10
6.1 Idoneità Agonistica	10
6.2 Antidoping	10
6.3 Pronto Soccorso	10
6.4 Defibrillatore	10
CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI ITALIANI.....	11
ART. 7 PREMESSA	11
ART. 8 CRITERI DI PARTECIPAZIONE	11
8.1 Affiliazione	11
8.2 Tesseramento	11
8.3 Tesseramento Atleti Stranieri	11
8.4 Diritti di Segreteria/Tassa Mancata Iscrizione	12
ART. 9 SVOLGIMENTO	13
9.1 Definizioni Campionati Nazionali E Territoriali	13
9.2 Composizione Squadre	13
9.3 Categorie Di Appartenenza	13
9.4 Passaggi Di Serie	13
9.5 Cambio Squadra	14
9.6 Gironi Territoriali	14
9.7 Rotazione Rink	14
9.8 Team Meeting	14
ART. 10 CAMPIONATI ITALIANI	15
10.1 Campionato Serie A Maschile E Femminile	15
10.2 Campionato Juniores Maschile E Femminile	16
10.3 Campionato Over 50 Maschile E Femminile	18
10.4 Campionato Ragazzi	19
10.5 Campionato Esordienti	21
10.6 Campionato Serie B Maschile e Femminile	22
10.7 Campionato Serie C	24
10.8 Campionato Mixed	26
10.9 Campionato Mixed Doubles	27

CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI

Art. 1 ATTORI PARTECIPANTI

1.1 ATLETI

La disciplina è suddivisa in 5 categorie di atleti.

a. **Over 50**

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

b. **Senior**

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

c. **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 di età.

d. **Ragazzi**

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

e. **Esordienti**

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

1.2 TECNICI

a. **Allenatori**

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

1.3 GIUDICI DI GARA

a. **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 WCF" (Official Handbook) OHWCF. Sono inseriti negli elenchi GUG.

1.4 TECNICI DEL GHIACCIO

a. 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 WCF o da altro organismo espressamente riconosciuto dalla FISG.

Art. 2 ATTIVITÀ AGONISTICA

Per attività agonistica si intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui e per atti conseguenti le disposizioni dell'Art. 1 dello Statuto Federale.

2.1 ATTIVITÀ NAZIONALE

In campo nazionale le Società possono partecipare alle seguenti manifestazioni:

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

2.2 ATTIVITÀ GIOVANILE

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

2.3 ATTIVITÀ PROMOZIONALE

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

2.4 ATTIVITÀ INTERNAZIONALE

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

CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING

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

Art. 3 REGOLE DI GIOCO

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

3.1 NORME GENERALI

a. Comportamento 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 tessa. Alla seconda ammonizione nella stessa partita il giocatore sarà espulso dalla partita incorso e potrà essere sostituito dall'alternate solo all'inizio della mano successiva. In entrambi i casi il referto di gara sarà inviato al GUS per successivi provvedimenti

b. Divisa

I giocatori dovranno presentarsi in campo con la stessa divisa sociale. La non ottemperanza sarà annotata nel referto dell'Ufficiale di Gara.

c. Accredito

Ad ogni turno di gioco il referente della Società dovrà accreditarsi all'Ufficiale di Gara presentando in originale o in fotocopia i documenti di riconoscimento, oppure tesserini con foto autenticata da autorità pubblica o sportiva, suoi e degli atleti. 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.

Il mancato accredito provocherà lo svolgimento della prima partita del turno di gioco sub-judice e il non completamento della procedura di accredito entro la partita successiva dello stesso turno di gioco 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.

d. **Punteggi classifica**

Ad ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto.

La classifica verrà redatta secondo le regole riportate all'Art. C) del "Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF"

e. **Convalida risultati**

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

3.2 SVOLGIMENTO GARE

a. **Riscaldamento o prova sassi**

Prima di ogni partita verrà effettuato 1 minuto di raffreddamento suole sul ghiaccio, da effettuarsi dietro la staffa di lancio, così da non compromettere la superficie di gioco. Al termine del minuto di raffreddamento suole, 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 momento, prima "in" e poi "out", sarà considerato nullo e comporterà l'annotazione della misura di 199,6 cm.

Entrambi i lanci dovranno essere eseguiti, per convenzione, partendo dal lato tabellone segnapunti verso la "house" ad esso opposta.

Per i tiri di LSD si fa riferimento alle norme WCF e a quanto espressamente regolamentato nel paragrafo **3.2.d** del presente Regolamento.

b. **Sassi**

I sassi non possono essere spostati di "sheet" nell'arco delle fasi di gioco.

c. **Ordine svolgimento prova sassi**

La squadra con i sassi "scuri" farà prova sassi e di conseguenza tirerà i propri LSD per prima. Seguirà la squadra con i sassi "chiari".

Ove, nelle fasi finali dei Campionati, l'ultimo sasso ed il colore assegnato siano già predeterminati, si procederà come segue:

- la squadra con i sassi scuri farà la prova sassi per prima e lancerà il secondo sasso della partita.
- la squadra con i sassi chiari farà la prova sassi per seconda e tirerà il primo sasso della partita.

d. LSD

L'LSD sarà tirato, quando necessario, seguendo quanto previsto dall'Art. C8 del "Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF". Ad implementare quanto stabilito dal suddetto articolo, ogni giocatore della squadra che sia stato inserito nella scheda accredito delle partite durante il round robin dovrà aver effettuato un numero minimo di tiri come indicato dalla seguente tabella:

n° partite round robin	n° tiri di 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"

I giocatori che dovessero essere indicati sulle schede di accredito per un numero di partite inferiore a quello previsto nella tabella dovranno aver tirato un numero di LSD almeno pari alle loro presenze. I tiri 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 effettuato un report per la verifica del rispetto di tali regole da parte delle Società.

3.3 SCOPE

a. Utilizzo scope

Per i Campionati Italiani non si applicano le regole WCF riguardanti il divieto di camparsi la scopa tra i giocatori.

b. Scope ammesse

Nei Campionati di Serie A, Junior, e Mixed Doubles i giocatori dovranno utilizzare in fase di "sweeping" i panni approvati dalla WCF con apposito codice identificativo stampato sopra.

L'elenco ufficiale è consultabile sul sito della Federazione Mondiale, all'indirizzo www.worldcurling.org/brushes. Ogni altro panno utilizzato non sarà ritenuto valido e comporterà le sanzioni riportate al successivo punto **3.3.c**.

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 da considerarsi sempre ammessi, indipendentemente da marca e modello, tutti i panni approvati dalla WCF con apposito codice stampato sopra.

I GUG potranno effettuare, a loro discrezione, controlli a campione durante le partite per accertare eventuali violazioni

c. Sanzioni

In caso di violazione, saranno applicate 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 1-0 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 non, perse con punteggio 1-0 e LSD di 399,20 cm

Art. 4 ARBITRAGGIO

4.1 DESIGNAZIONI

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 Esordienti, Ragazzi, Serie C e Mixed Doubles, 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 (cronometro, misurazioni, etc.). I referti di gara, debitamente compilati, dovranno poi essere inviati al Responsabile GUG che provvederà ad inserirli sul sito FISG.

Qualora non sia possibile individuare alcun Tecnico tesserato o atleta maggiorenne che svolga tali funzioni, le partite saranno rinviate a data da destinarsi.

4.2 COMPITI DEL GUG

Il Capo Giudice ha la generale sovrintendenza e gestione della competizione. E' 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 WCF

Art. 5 IMPIANTI E SOCIETA' OSPITANTE

5.1 CAMPO 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, ad eccezione della Serie C.

5.2 OMOLOGAZIONE

Ogni impianto di gioco dovrà essere omologato dalla Commissione Impianti nel rispetto del Regolamento Federale ed essere dotato di orologio programmabile per indicare il tempo di gioco. La qualità del ghiaccio sarà considerata come parametro per la designazione delle fasi finali di ogni Campionati ai sensi del Regolamento istituito dalla Consulta tecnica.

5.3 RESPONSABILE SITO

Ogni sito di gioco comunicherà, 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, etc).

Sarà cura dei vari siti di gioco indicare e aggiornare i recapiti dei referenti.

5.4 CONNESSIONE INTERNET SITO DI GIOCO

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

Art. 6 NORME E ADEMPIMENTI PER LA TUTELA DELLA SALUTE

6.1 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.

6.2 ANTIDOPING

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

6.3 PRONTO 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 potrà essere richiesto dai GUG. Gli incontri non potranno aver luogo se non sarà rispettata questa condizione minima.

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

6.4 DEFIBRILLATORE

Le Società sportive o l'Ente organizzatore dell'evento, 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 sopracitato dovrà essere indicato mediante comunicazione affissa in bacheca e costantemente aggiornata.

In assenza di defibrillatore la gara non potrà essere disputata.

CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI ITALIANI

Art. 7 PREMESSA

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

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

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

Art. 8 CRITERI DI PARTECIPAZIONE

8.1 AFFILIAZIONE

a. Fidejussione o Cauzione

Requisito fondamentale per la regolarità dell'iscrizione della Società è il deposito di una fidejussione bancaria a prima richiesta o di un deposito cauzionale per un importo pari a 500,00 € il cui testo dovrà essere conforme al fac-simile messo a disposizione dalla Segreteria Federale per ogni Società iscritta da effettuare tassativamente entro le date di iscrizione ai singoli Campionati. Per il versamento di tali importi si fa riferimento alle "Disposizioni e quote affiliazione e tesseramento" dell'anno sportivo di riferimento.

8.2 TESSERAMENTO

Ai Campionati e tornei ufficialmente organizzati dalla FISG possono partecipare solamente Associazioni / Società affiliate ed atleti regolarmente tesserati.

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.

Gli Ufficiali di Gara avranno la responsabilità di controllare il regolare tesseramento al momento della verifica delle procedure di accredito e della richiesta del documento di identità.

8.3 TESSERAMENTO ATLETI STRANIERI

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, potrà schierare nella propria formazione massimo 1 atleta proveniente da Federazione straniera comunitario o extracomunitario 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 D.O.A. 2020/2021 – edizione 1.2 8/11 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 di Serie C, ogni squadra potrà schierare giocatori stranieri di primo tesseramento (non proveniente da Federazione straniera comunitaria o non) in numero illimitato.

8.4 DIRITTI DI SEGRETERIA/TASSA MANCATA ISCRIZIONE

a. Mancata iscrizione

Per le squadre di Serie A che non iscrivano formazioni giovanili appartenenti alla stessa Società a nessun Campionato Italiano Giovanile sarà prevista una sanzione di 400,00 €. L'Attività Studentesca (Torneo Fair Play) non è considerata Campionato.

Tali sanzioni saranno utilizzare per le attività promozionali giovanili.

b. Composizione squadra

Qualora una squadra non si presenti in campo con almeno 3 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 €, pari all'importo della fidejussione. IN caso di mancato pagamento entro 7 giorni la FISG procederà ad incassare la fidejussione, che dovrà poi essere ripristinata 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 da applicarsi sempre in simili casi.

Alla 2^a mancata presenza in campo della medesima squadra o alla non ricostituzione della cauzione prima della successiva partecipazione ad un Campionato da parte della Società, 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 successivo.

c. Mancata partecipazione

Il ritiro di una squadra iscritta ad un qualsiasi Campionato in programma dopo il termine delle iscrizioni, riportato all'Art. 6 delle "Disposizioni Organizzative Annuali" dell'anno di riferimento comporterà l'incameramento della fidejussione o della cauzione da parte della FISG.

A parziale deroga, per le squadre composte da giocatori extracomunitari della Serie C, in caso di ritiro motivato da un effettivo stato di necessità non saranno applicate le sanzioni previste.

Come ulteriore deroga, qualora in seguito alle selezioni del D.T. di atleti di interesse nazionale le Società, in virtù dei vincoli di partecipazioni dei suddetti atleti indicati nell'Art. **CRITERI DI PARTECIPAZIONE** delle "Disposizioni Organizzative Annuali" dell'anno di riferimento, decidessero di ritirare una squadra già iscritta ad un Campionato, non saranno applicate le sanzioni previste.

Art. 9 SVOLGIMENTO

9.1 DEFINIZIONI CAMPIONATI NAZIONALI E TERRITORIALI

a. Campionati a girone unico nazionale

- Campionato di Serie A Maschile e Femminile
- Campionato Juniores Maschile e Femminile
- Campionato Wheelchair
- Campionato Over 50 Maschile e Femminile
- Campionato Ragazzi
- Campionato Esordienti

b. Campionati a girone di qualificazione territoriale

- Campionato Serie B Maschile e Femminile
- Campionato Serie C
- Campionato Mixed
- Campionato Mixed Doubles

9.2 COMPOSIZIONE SQUADRE

Ai Campionati di Serie C, Ragazzi ed Esordienti, sono ammesse formazioni miste.

9.3 CATEGORIE DI APPARTENENZA

Ad ogni Campionato di categoria possono partecipare squadre composte da atleti di quella categoria o della categoria immediatamente inferiore, comunque secondo lo schema riportato nell'Art. **CRITERI DI PARTECIPAZIONE** delle "Disposizioni Organizzative Annuali" dell'anno di riferimento

Agli Assoluti sono ammessi anche atleti della categoria Over 50.

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

9.5 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 che schiererà un giocatore in posizione irregolare la perdita a tavolino della/e partita/e con il punteggio di 2-0 e una multa fino a 500,00 €

9.6 GIRONI TERRITORIALI

I gironi delle fasi di qualificazione sono definiti su base territoriale o regionale. A seconda dei Campionati, le suddivisioni potranno essere:

a. Gironi 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 si collocano invece le squadre del Piemonte, della Lombardia e della Valle d'Aosta.

b. 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.

9.7 ROTAZIONE RINK

L'assegnazione delle partite nei rink dovrà prevedere, per quanto possibile, una rotazione tra le squadre e, salvo casi eccezionali, non potrà essere disputata una partita di finale senza che le squadre abbiano giocato almeno una volta su quel rink. La decisione finale sarà dell'Ufficiale di Gara, indipendentemente dalla composizione del calendario.

9.8 TEAM MEETING

Prima dell'inizio di ogni Campionato verrà pubblicato ed inviato alle Società il documento "Team Meeting" con le indicazioni specifiche utili alle squadre per lo svolgimento dei Campionati. Dove necessario, l'Ufficiale di Gara, 15 minuti prima della prima prova sassi del turno di gioco, provvederà a dare ulteriori informazioni specifiche che potrebbero essere necessarie. Le squadre dovranno presentarsi, quindi, all'Ufficiale di Gara almeno 15 minuti prima della prima prova sassi per la verifica di tutti gli adempimenti necessari.

Art. 10 CAMPIONATI ITALIANI

10.1 CAMPIONATO SERIE A MASCHILE E FEMMINILE

a. Squadre partecipanti

Il Campionato è un torneo a numero chiuso e vi possono prendere parte 6 squadre di Società diverse (per la stagione 2021/2022, le squadre ammesse saranno 8).

L'elenco delle squadre ammesse viene stabilito in base a quanto di seguito specificato:

- le prime 5 formazioni classificate dello stesso Campionato dell'anno sportivo precedente (per la stagione 2021/2022, le prime 6 squadre della stagione 2020/2021).
- la migliore squadra avente diritto promossa al termine del Campionato di Serie B (per la stagione 2021/2022, le migliori 2 squadre risultanti dalle finali della stagione 2020/2021). In caso di ripescaggio verrà inserita la formazione classificata al 2° posto del torneo di Serie B, e così via.

Ogni Società ha diritto alla partecipazione alla Serie A solamente con una squadra. Qualora dovesse iscrivere squadre alla Serie B, queste non potranno conseguire il diritto di promozione in Serie A salvo la sostituzione con la squadra che ha partecipato al Campionato di Serie A che retrocederà così in Serie B.

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- PRIMA FASE: girone di qualificazione round robin con partite di A/R, alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale per le prime 4 squadre e la retrocessione dell'ultima squadra classificata.
- SECONDA FASE: fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

c. Modalità disputa partite

- NUMERO MANI: 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- TEMPO DI GIOCO: 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara.
Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- TIME OUT: 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.

- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. **Composizione squadre**

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.2 CAMPIONATO JUNIORES MASCHILE E FEMMINILE

a. **Squadre partecipanti**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi nazionali divisi per genere, se le squadre iscritte saranno almeno 8 per genere. Nel caso in cui uno dei due gironi non raggiunga il numero minimo di squadre, si disputerà un girone unico nazionale.

In caso di girone unico nazionale maschile e femminile, tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

b. **Svolgimento campionato**

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- **PRIMA FASE:** girone di qualificazione round robin con partite di A/R, alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale per le prime 4 formazioni maschili e le prime 4 formazioni femminili.
- **SECONDA FASE:** fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla

finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

c. **Modalità disputa partite**

- **NUMERO MANI:** 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- **TEMPO DI GIOCO:** 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- **TIME OUT:** 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.
- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. **Composizione squadre**

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.3 CAMPIONATO OVER 50 MASCHILE E FEMMINILE

a. Squadre partecipanti

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi nazionali divisi per genere, se le squadre iscritte saranno almeno 5 per genere. Nel caso in cui uno dei due gironi non raggiunga il numero minimo di squadre, si disputerà un girone unico nazionale.

In caso di girone unico nazionale maschile e femminile, tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- **PRIMA FASE:** girone di qualificazione round robin, alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale per le prime 4 formazioni maschili e le prime 4 formazioni femminili.

Qualora i gironi siano composti da 6 squadre, si disputerà un round robin con partite di A/R.

Qualora i gironi siano composti da oltre 6 squadre, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

Qualora, anche unificando i gironi maschile e femminile, non si arrivi al numero di 6 squadre, si disputerà un round robin con partite di doppia A/R.

- **SECONDA FASE:** fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre si sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

Nel caso in cui non vi siano 4 squadre iscritte per genere, la modalità di svolgimento della fase finale sarà definita dalla Commissione Campionati.

c. Modalità disputa partite

- **NUMERO MANI:** 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- **TEMPO DI GIOCO:** 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- **TIME OUT:** 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.

- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. **Composizione squadre**

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.4 CAMPIONATO RAGAZZI

a. **Squadre partecipanti**

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

b. **Svolgimento campionato**

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- **PRIMA FASE:** girone di qualificazione round robin, alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale per le prime 4 formazioni.

Qualora ci siano fino a 10 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di A/R. Qualora ci siano più di 10 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- **SECONDA FASE:** fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

c. Modalità disputa partite

- NUMERO MANI: 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- TEMPO DI GIOCO: 2h 00'. È obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara.
Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- TIME OUT: è prevista la possibilità di richiedere 2 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. Durante il time out, a prescindere da quale squadra ne abbia fatto richiesta, potranno entrare in campo i tecnici/accompagnatori di entrambe le squadre.
- PROVA GHIACCIO: 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD

d. Composizione squadre

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.5 CAMPIONATO ESORDIENTI

a. Squadre partecipanti

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

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- PRIMA FASE: girone di qualificazione round robin, alla fine della quale verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale per le prime 4 formazioni.

Qualora ci siano fino a 10 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di A/R. Qualora ci siano più di 10 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- SECONDA FASE: fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

c. Modalità disputa partite

- NUMERO MANI: 6. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.

- TEMPO DI GIOCO: 1h 30'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara.

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

- TIME OUT: è prevista la possibilità di richiedere 2 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. Durante il time out, a prescindere da quale squadra ne abbia fatto richiesta, potranno entrare in campo i tecnici/accompagnatori di entrambe le squadre.

- PROVA GHIACCIO: 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD

d. Composizione squadre

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.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.6 CAMPIONATO SERIE B MASCHILE E FEMMINILE

a. Squadre partecipanti

Il Campionato è un torneo a numero chiuso, a gironi territoriali nord-est e nord-ovest e divisi per genere, e vi possono prendere parte **8 squadre (per la stagione 2021/2022, le squadre ammesse saranno 10)**.

L'elenco delle squadre ammesse viene stabilito in base a quanto di seguito specificato:

- le prime 6 formazioni classificate dello stesso Campionato dell'anno sportivo precedente (per la stagione 2021/2022, le prime 8 squadre della stagione 2020/2021).
- le migliori 2 squadre aventi diritto promosse al termine del Campionato di Serie C. In caso di ripescaggio verrà inserita la formazione classificata dopo il 2° posto del torneo di Serie C, e così via.

Qualora un girone territoriale non raggiunga il numero minimo di 4 squadre iscritte, si disputerà un girone unico con sede di gara il territorio con il maggior numero di squadre iscritte.

Qualora non si raggiungano le 4 squadre iscritte per genere in ciascun girone, le squadre femminili disputeranno il girone di qualificazione con le squadre maschili dello stesso girone territoriale.

In caso di girone territoriale unico maschile e femminile, tutte le partite disputate saranno valide per stilare la classifica finale.

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in tre fasi:

- PRIMA FASE: gironi di qualificazione territoriali round robin, alla fine dei quali verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase interregionale.

Qualora ci siano fino a 7 squadre iscritte per girone, si disputerà un round robin con partite di A/R.

Qualora ci siano più di 7 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- **SECONDA FASE:** fase interregionale alla quale vengono ammesse le migliori squadre risultanti dalle classifiche per girone, utilizzando come parametro, la proporzione matematica del numero di squadre iscritte fino a un raggiungimento di un numero massimo di 6 squadre ammesse. Le 4 squadre classificate risultanti dalla classifica finale della fase interregionale, avranno diritto di accesso alla fase finale.

Qualora il Campionato si svolga in un unico girone, le migliori 4 squadre risultanti dalla classifica finale del girone di qualificazione andranno a disputare direttamente la fase finale.

- **TERZA FASE:** fase finale disputata con sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre si sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

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

La prima squadra classificata, se avente diritto, sarà promossa in Serie A. Nel caso in cui la squadra vincitrice delle fasi finali del Campionato di Serie B non avesse titolo a partecipare alla Serie A verrà ripescata la squadra 2^a classificata alle finali. Se fosse impossibile stabilire la priorità per il ripescaggio tra 2 o più squadre sarà disputato un challenger tra le squadre interessate con le modalità che saranno definite di volta in volta dalla Commissione Campionati.

c. Modalità disputa partite

- **NUMERO MANI:** 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- **TEMPO DI GIOCO:** 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- **TIME OUT:** 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.
- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. Composizione squadre

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.7 CAMPIONATO SERIE C

a. Squadre partecipanti

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi regionali con squadre maschili, femminili o miste,

Qualora un girone territoriale non raggiunga il numero minimo di 4 squadre iscritte, lo stesso verrà inglobato nel girone regionale geograficamente più vicino.

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- **PRIMA FASE:** gironi di qualificazione territoriali round robin, alla fine dei quali verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale delle migliori 4 squadre maschili e delle migliori 4 squadre femminili.

Qualora ci siano fino a 10 squadre iscritte per girone, si disputerà un round robin con partite di A/R.

Qualora ci siano più di 10 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- **SECONDA FASE:** fase finale disputata con round robin e successivo sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

Qualora il Campionato si svolga in un unico girone nazionale, le migliori 4 squadre risultanti dalla classifica finale del girone di qualificazione andranno a disputare direttamente la fase finale con sistema PAGE.

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

c. **Modalità disputa partite**

- NUMERO MANI: 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- TEMPO DI GIOCO: 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- TIME OUT: 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.
- PROVA GHIACCIO: 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. **Composizione squadre**

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**.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.8 CAMPIONATO MIXED

a. Squadre partecipanti

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi territoriali nord-est e nord-ovest

Qualora un girone territoriale non raggiunga il numero minimo di 4 squadre iscritte, si disputerà un girone unico nazionale con sede di gara il territorio con il maggior numero di squadra iscritti.

b. Svolgimento campionato

Il Campionato si svolgerà in due fasi:

- **PRIMA FASE:** gironi di qualificazione territoriali round robin con partite di sola andata, alla fine dei quali verrà stilata la classifica che determinerà l'accesso alla fase finale delle migliori 4 squadre, utilizzando, come parametro, la proporzione matematica del numero di squadre iscritte per ciascun girone

Qualora ci siano fino a 6 squadre iscritte per girone, si disputerà un round robin con partite di A/R.

Qualora ci siano più di 6 squadre iscritte per girone, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- **SECONDA FASE:** fase finale disputata con round robin e successivo sistema PAGE 1°vs2° e 3°vs4°. La vincente di 1°vs2° passa direttamente in finale oro. La perdente di 3°vs4° passa direttamente alla finale bronzo. Le altre due squadre di sfideranno in semifinale. La vincente andrà in finale oro; la perdente della semifinale giocherà la finale bronzo.

Qualora il Campionato si svolga in un unico girone nazionale, le migliori 4 squadre risultanti dalla classifica finale del girone di qualificazione andranno a disputare direttamente la fase finale con sistema PAGE.

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

c. Modalità disputa partite

- **NUMERO MANI:** 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- **TEMPO DI GIOCO:** 2h 00'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- **TIME OUT:** 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.
- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. **Composizione squadre**

Le squadre, all'inizio di ogni turno di gioco, dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 2 giocatori per genere più 1 riserva per genere.

Le squadre, durante tutte le partite del Campionato, dovranno schierare sempre almeno 2 giocatori della formazione presentata sulla prima scheda di accredito del primo turno di gioco. Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.

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

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

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo. Qualora una squadra si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.

Fino a quando la squadra non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

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

10.9 CAMPIONATO MIXED DOUBLES

a. **Squadre partecipanti**

Il Campionato è un torneo a iscrizione libera e si disputerà con gironi regionale Piemonte/Valle d'Aosta, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto/Friuli-Venezia Giulia.

Qualora un girone territoriale non raggiunga il numero minimo di 4 squadre iscritte, lo stesso verrà inglobato nel girone territoriale di competenza (nord-est o nord-ovest).

b. **Svolgimento campionato**

Il Campionato si svolgerà in tre fasi:

- **PRIMA FASE:** gironi di qualificazione territoriali round robin, alla fine dei quali verrà stilata la classifica finale. La 1^a squadra classificata per ogni girone territoriale si qualificherà direttamente per la fase finale. Le 2^e classificate per ogni girone si qualificheranno per la fase interregionale.

Qualora ci siano fino a 6 squadre iscritte per girone, si disputerà un round robin con partite di A/R.

Qualora ci siano più di 6 squadre iscritte, si disputerà un round robin con partite di sola andata.

- **SECONDA FASE:** fase interregionale alla quale vengono ammesse le 2^e e 3^e classificate di ogni girone. Le migliori 2 squadre risultanti dalla classifica finale della fase

interregionale avranno diritto di accesso alla fase finale.

- **TERZA FASE:** fase finale round robin con finale oro tra la 1^a e la 2^a risultante dalla classifica al termine del round robin e finale bronzo tra la 3^a e la 4^a risultante dalla classifica al termine del round robin.

Ogni Società ha diritto alla partecipazione alla fase finale solamente con una squadra.

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

Nel caso in cui non vengano attivati tutti e 4 i gironi territoriali, le modalità di svolgimento delle fasi interregionali e finali saranno definite dalla Commissione Campionati

c. Modalità disputa partite

- **NUMERO MANI:** 8. In caso di parità alla fine dell'ottava mano, per determinare il vincitore, si giocherà un extra end definitivo.
- **TEMPO DI GIOCO:** 1h 40'. E' obbligatorio fare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di massimo 5 minuti, a metà gara. Il tempo delle eventuali misurazioni sarà immediatamente notificato alle squadre dall'Ufficiale di Gara ed aggiunto al tempo totale di gioco.
- **TIME OUT:** 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.
- **PROVA GHIACCIO:** 30' prima di ogni partita verrà svolta dalle squadre una prova ghiaccio e, se previsto dal "Team Meeting", il lancio dei tiri LSD.

d. Composizione squadre

Le squadre, all'inizio di ogni turno di gioco, dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 2 giocatori, uno per genere. Non sono previste riserve.

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

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.