

# PREMESSA

Approvato con delibera n. 120/2021 del 3 settembre 2021 dal Consiglio della Federazione Italiana Sport del Ghiaccio.

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

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

## INDICE

---

CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI COMUNI.....	2
Articolo 1. Attori partecipanti.....	2
Articolo 2. Attività agonistica.....	2
CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING.....	3
Articolo 7. Applicazione.....	3
Articolo 8. Regole di gioco.....	3
Articolo 9. Arbitraggio.....	4
Articolo 10. Norme ed adempimenti per la tutela salute.....	4
CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI.....	5
Articolo 11. Premessa.....	5
Articolo 12. Partecipazione.....	5
Articolo 13. Svolgimento.....	5
CAPO IV NORME ORGANIZZATIVE PER I CAMPIONATI NAZIONALI.....	6
Campionato italiano wheelchair a squadre – norme organizzative.....	6
Campionato italiano wheelchair Double Mix – norme organizzative.....	6
Campionato italiano wheelchair Double Mix – regolamento di gioco.....	11

# CAPO I. NORME TECNICHE UFFICIALI COMUNI

---

## Articolo 1. Attori partecipanti

### 1.1. CATEGORIA ATLETI

1.1.1. Possono partecipare in un'unica categoria, senza distinzione di sesso, tutti gli atleti che prima del 1° luglio dell'anno di tesseramento abbiano compiuto l'8° anno d'età e che mantengano sostanziale dimostrabilità di menomazioni nelle funzioni di andatura degli arti inferiori e che utilizzano una sedia a rotelle per la mobilità quotidiana. La classificazione internazionale non è richiesta.

### 1.2. CATEGORIA TECNICI

#### 1.2.1. Allenatori:

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

### 1.3. GIUDICI DI GARA

#### 1.3.1 Giudici:

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

### 1.4. TECNICI GHIACCIO

#### 1.4.1 Ice-maker:

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

## Articolo 2. Attività agonistica

Per attività agonistica s'intende quanto stabilito dalle disposizioni di cui e per atti conseguenti le disposizioni dell'Art. 6 dello Statuto Federale. In campo nazionale i club possono partecipare alle seguenti manifestazioni:

- a. Campionato Italiano wheelchair curling a squadre
- b. Campionato Italiano wheelchair double mix
- c. Tornei Regionali, Nazionali di Promozione e sperimentali

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



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

6.5 Le società che intendano partecipare alle manifestazioni internazionali fuori dai confini nazionali, dovranno essere preventivamente autorizzate da FISG

## **CAPO II. REGOLAMENTO PER IL GIOCO DEL CURLING**

---

### **Articolo 7. Applicazione**

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

### **Articolo 8. Regole di gioco**

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

#### **8.1 LSD**

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

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

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

21	42	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
22 e oltre		6 tiri, 3 in senso orario + 3 in senso antiorario

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

## Articolo 9. Arbitraggio

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

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

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

## Articolo 10. Norme ed adempimenti per la tutela salute

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

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

c. Gli atleti, tecnici, dirigenti societari ed accompagnatori devono rispettare le disposizioni FISG in materia di prevenzione Covid 19

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

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

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

f. Le società che gestiscono gli impianti, o l'ente organizzatore dell'evento, dovranno verificare la strumentazione a disposizione per la rianimazione cardio-polmonare e defibrillatore semiautomatico esterno e la presenza di personale adeguatamente formato al suo utilizzo (D.M. del 18/03/2011 e D.M. del 24/04/2013) nonché ottemperare alle disposizioni di FISG in materia di prevenzione Covid 19.



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

## **CAPO III. REGOLAMENTO PER I CAMPIONATI NAZIONALI**

---

### **Articolo 11. Premessa**

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

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

11.3 Ogni campionato di categoria può svolgersi solo se vi partecipano almeno 4 squadre/4 coppie, salvo eventuali deroghe concesse dal settore.

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

### **Articolo 12. Partecipazione**

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

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

12.3 Al Campionato a squadre possono partecipare squadre composte da atleti tesserati con la stessa società. Al Campionato di Double mix è prevista la partecipazione di coppie anche attraverso l'istituto del doppio utilizzo come normato dall'art. 10 delle Disposizioni e Quote Affiliazione e Tesseramento per la stagione 2020/2021

### **Articolo 13. Svolgimento**

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

13.1.1 Sono definiti a girone unico nazionale i seguenti Campionati:

- CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR A SQUADRE
- CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR DOUBLE MIX



# CAPO IV. NORME ORGANIZZATIVE PER I CAMPIONATI NAZIONALI

---

## CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR A SQUADRE

### NORME ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI

Stagione 2021/2022

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)- <https://worldcurling.org/competitions/rules/>

#### **SQUADRE AMMESSE**

- Possono partecipare al Campionato Italiano wheelchair a squadre, formazioni facenti capo a società regolarmente affiliate a FISG per la stagione 2021/2022
- Ogni società può iscrivere fino ad un massimo di 3 squadre
- Il campionato avrà luogo con un minimo di 4 squadre iscritte
- Ogni squadra dovrà essere formata da atleti ed atlete tesserati con la stessa società
- Per la stagione 2021/2022 non è previsto l'obbligo dell'atleta di sesso opposto in squadra



---

## **FORMULA DI GIOCO**

A seconda del numero di squadre iscritte verranno adottati i seguenti format per il campionato:

### **con 4 squadre iscritte:**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 12 partite)  
Previsto 1 concentramento ed una fase finale

### **Con 5 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 20 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 6 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 30 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 7 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 42 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 8 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 56 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 9 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 36 partite)  
Previsti 2 concentramenti ed una fase finale

### **Con 10 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 45 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 11 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 55 partite)  
Previsti 3 concentramenti ed una fase finale

### **Con 12 squadre iscritte**

ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 66 partite)  
Previsti 4 concentramenti ed una fase finale

---

## **DURATA DELLE COMPETIZIONI**

Le competizioni si svolgeranno in una, due o tre giornate di gara da individuare nelle giornate di venerdì, sabato e domenica

---

## **ISCRIZIONI**

[Entro il 31 agosto 2021](#)

---



## FORMULA DI GIOCO

### ROUND ROBIN

Girone all'italiana con partite di andata e ritorno o sola andata (a seconda del n. di squadre iscritte)

### FASE FINALE

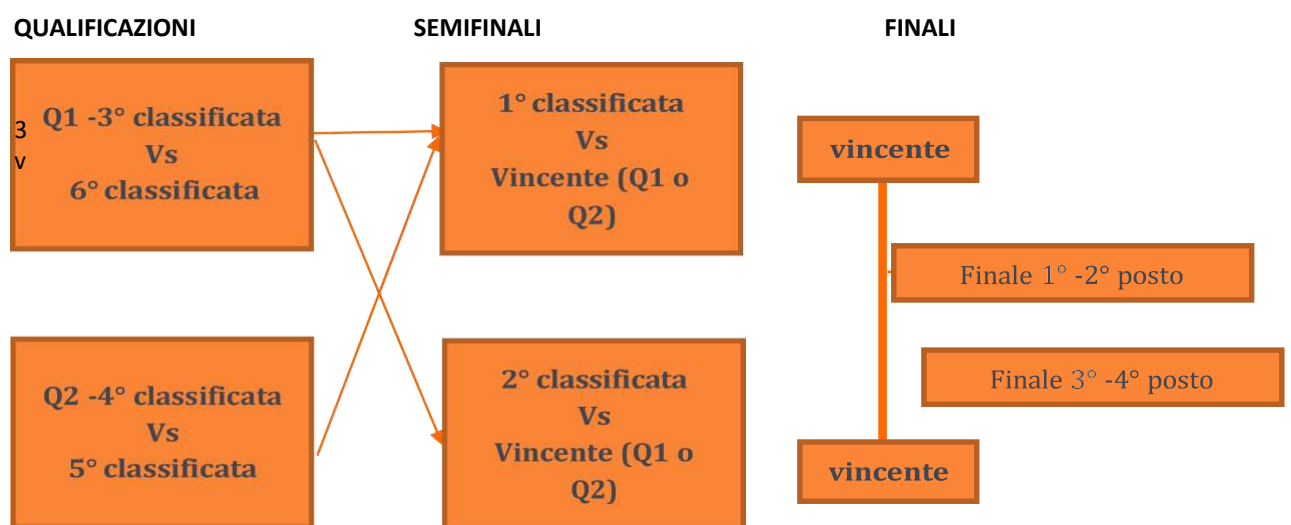
#### Fino a 7 squadre iscritte al Campionato

- Vi accedono le prime 4 squadre come da classifica di fase di qualificazione.
- sistema page 1° vs 2° e 3 vs 4, vincente 1-2 direttamente in finale oro mentre la perdente incontra la vincente 3-4, la vincente va in finale oro la perdente finale bronzo.

#### Con più di 7 squadre iscritte al Campionato

Finale con le prime 6 squadre classificate – sistema Play Off

- Vi accedono le prime 6 squadre come da classifica di fase di qualificazione.
- Le prime due squadre accedono direttamente alle semifinali.
- Qualificazione: Page 6 contro Page 3 e Page 5 contro Page 4
- Semifinali: Vincenti Page qualificazioni contro Page 1 e Page 2: la vincente meglio classificata nel round robin giocherà contro la seconda classificata, mentre la vincente peggio classificata nel round robin giocherà contro la 1° classificata
- Finali 1 e 2 posto: vincenti delle semifinali; Finali 3 e 4 posto: perdenti delle semifinali





## **MODALITA' DISPUTA PARTITE**

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

Numero mani: 8

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

Tempo di gioco: 2h20

E' obbligatorio effettuare una pausa, inclusa nel tempo di gioco, di 10 minuti a metà gara.

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

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

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

---

## **COMPOSIZIONE SQUADRE**

Le squadre all'inizio di ogni turno di gara dovranno presentare una scheda di accredito che consentirà di schierare un massimo di 7 giocatori (4 giocatori e 3 riserve) senza limitazione di sesso

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

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

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

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

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



## **PUNTEGGIO**

Verrà assegnato n. 1 punto per la vittoria netta e 0 punti alla coppia perdente. In caso di parità al termine dell'ultimo end si effettuerà l'extra end. In caso di assenza da parte della coppia, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla coppia presente con 1 punto.

---

## **PREMIAZIONI**

Verranno premiate le prime 4 squadre classificate

---

## **TASSA DI ISCRIZIONE**

Per la stagione 2021/2022 non è prevista tassa d'iscrizione

---

## **REGOLAMENTO DI GIOCO**

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)-<https://worldcurling.org/competitions/rules/>

# CAMPIONATO ITALIANO WHEELCHAIR DOUBLE MIX

## NORME ORGANIZZATIVE DELLE COMPETIZIONI

Stagione 2021/2022

---

Per quanto non contemplato nel seguente regolamento si fa riferimento al Regolamento WCF (versione Ottobre 2019)- <https://worldcurling.org/competitions/rules/>

### **NORME ORGANIZZATIVE DEL CAMPIONATO ITALIANO 2021/2022**

Non essendo ancora normata ed ufficializzata da WCF, vengono riprese le regole di gioco del MIXED DOUBLES CURLING e, considerata la sua veste sperimentale, vengono introdotte alcune modifiche che agevolano la promozione e la diffusione di questa disciplina in Italia. Per il futuro, appena sarà ufficializzato il regolamento WCF, tali modifiche saranno gradualmente eliminate facendo coincidere il nostro regolamento a quello internazionale.

---

#### **COPPIE AMMESSE**

- Possono partecipare al Campionato Italiano di DOUBLE MIX WHEELCHAIR unicamente coppie formate da 1 giocatore maschio ed 1 giocatore femmina.
- Non è ammesso l'alternate
- Le coppie potranno essere formate da atlete/i di società differenti.
- La composizione delle coppie non potrà subire modifiche nel corso del campionato.
- Il campionato avrà luogo con un minimo di 4 coppie iscritte
- Per la stagione 2021/2022, 2 mesi prima del Campionato Mondiale Double Mix, verrà selezionata la coppia che parteciperà ai relativi Campionati Mondiali tra le prime 3 coppie meglio piazzate in classifica.

---

## FORMULA DI GIOCO

A seconda del numero di coppie iscritte verranno adottati i seguenti format

### ROUND ROBIN

con 4 coppie iscritte:

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 12 partite)**

**Previsto 1 concentramento ed una fase finale**

Con 5 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 20 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 6 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 30 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 7 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 42 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 8 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di Andate e ritorno. (totale 56 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 9 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 36 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 10 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 45 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 11 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 55 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**

Con 12 coppie iscritte

**ROUND ROBIN con partite di sola Andata. (totale 66 partite)**

**Previsti 2 concentramenti ed una fase finale**



---

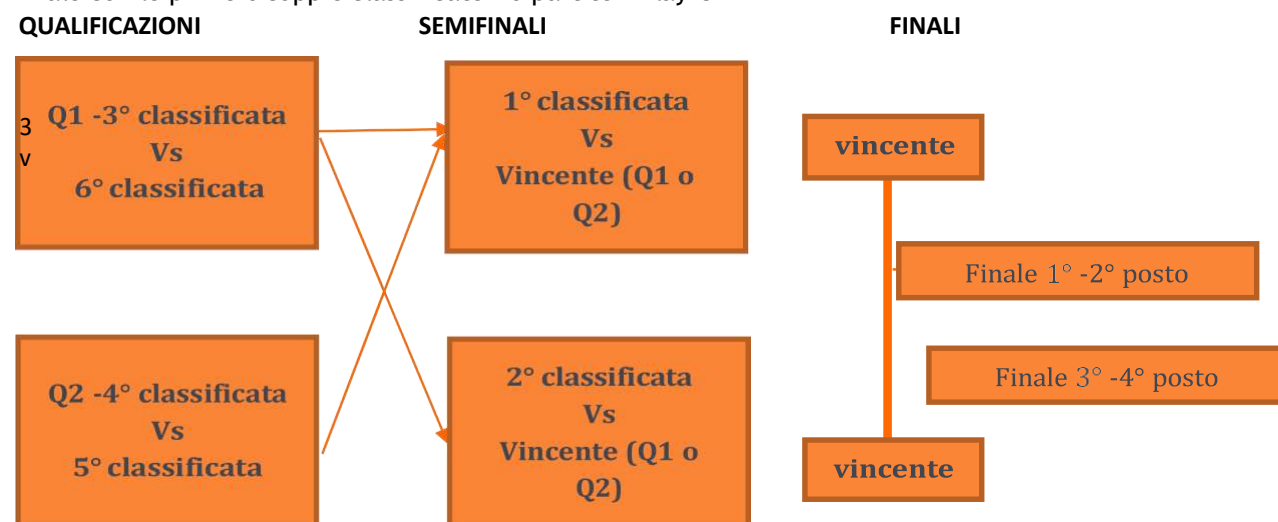
## FASE FINALE

### Fino a 7 squadre iscritte al Campionato

- Vi accedono le prime 4 squadre come da classifica di fase di qualificazione.
- sistema play 1° vs 2° e 3 vs 4, vincente 1-2 direttamente in finale oro mentre la perdente incontra la vincente 3-4, la vincente va in finale oro la perdente finale bronzo.

### Con più di 7 squadre iscritte al Campionato

Finale con le prime 6 coppie classificate - 6 partite - Play Off



---

## DURATA DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni si svolgeranno in una, due o tre giornate di gara da individuare nelle giornate di venerdì, sabato e domenica

---

## ISCRIZIONI

- Entro il 31 agosto 2021

---

## DURATA DELLE PARTITE

- Prima dell'inizio della partita, ogni coppia effettuerà una prova sassi della durata di 5 minuti, al termine dei quali verranno effettuati i lanci dell'lsd per l'assegnazione dell'hammer da entrambe i giocatori. Prima della fase finale entrambi i giocatori devono aver tirato due lsd in IN e due in OUT pena la misura massima per i tiri mancanti.



- Le partite avranno una durata di 100 minuti: allo scadere del tempo, si potrà portare a termine l'end in corso.
  - prevista la pausa di 5 minuti al termine del 4° end comprensiva nel tempo di gioco.
  - è possibile un solo time out a squadra negli 8 end, in caso di extra end è concesso un ulteriore time out a squadra della durata complessiva di 90 secondi compreso il travel time.
  - il tempo delle eventuali misurazione verrà addizionato al tempo totale della partita.
- 

### **PUNTEGGIO**

Verrà assegnato n. 1 punto per la vittoria netta e 0 punti alla coppia perdente. In caso di parità al termine dell'ultimo end si effettuerà un extra end. In caso di assenza da parte della coppia, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla coppia presente con 1 punto.

---

### **PREMIAZIONI**

Verranno premiate le prime 3 coppie classificate

---

### **TASSA DI ISCRIZIONE**

Per la stagione 2021/2022 non è prevista tassa d'iscrizione

---

# **REGOLAMENTO DI GIOCO**

- (a) Per il regolamento si utilizzano le norme W.C.F. del 2019 con integrazioni
- (b) Una squadra è composta da due giocatori di sesso opposto. Non sono ammesse riserve. Una squadra perde la/le partita/e a tavolino se uno od entrambi i giocatori non sono presenti per l'intera partita. È consentito un allenatore ed un team leader per ogni squadra.
- (c) Il punteggio è lo stesso delle partite di curling standard. Le stone "pre-posizionate", cioè poste sul campo di gioco prima dell'inizio di ciascuna mano, sono conteggiate nel punteggio.
- (d) Ogni partita si gioca su 8 mani con un minimo di 6 mani giocate.
- (e) Ogni squadra deve lanciare 5 stones per ogni mano. Il giocatore di ciascuna squadra che lancia la prima stone della mano deve anche lanciare l'ultima stone della squadra di quella mano. L'altro membro del team lancerà la seconda, la terza e la quarta stone della squadra. Il giocatore che lancia la prima stone può cambiare da una mano all'altra.
- (f) Nessuna stone in gioco, incluse le stone "pre-posizionate" e quelle in casa, può essere rimossa dal gioco prima che venga lanciata la quarta stone della mano (la quarta stone



lanciata è la prima che può rimuovere le altre stone dal gioco). Se c'è una violazione, la stone lanciata viene rimossa dal gioco, e ogni stone spostata viene ricollocata nella posizione originale dalla squadra in attesa.

(g) Prima dell'inizio di ogni mano, ogni squadra deve posizionare la propria stone "pre-posizionata" nel lato di gioco in una delle due posizioni, denominate A o B. L'avversario posizionerà la propria stone "pre-posizionata" nella posizione che rimane libera (A o B). La posizione delle stone "pre-posizionate" è la seguente:

(i) A: posizionare la stone in modo che essa sia attraversata dalla linea centrale e sia immediatamente davanti o immediatamente dietro uno dei 3 punti nel ghiaccio. I punti sono posizionati sulla linea centrale (vedi diagramma):

1) a metà tra la hog line e il bordo esterno della casa

2) a 0,915 m. (3 piedi) dal punto 1) in direzione della house

3) a 0,915 m. (3 piedi) dal punto 1) in direzione della hog line

Sulla base delle condizioni del ghiaccio, quando l'ufficiale di gara non è in grado di decidere, le squadre stabiliranno il punto dove mettere la stone "pre-posizionata" nella posizione A prima della prova sassi e lo stesso punto sarà usato fino alla fine della partita.

(ii) B: posizionare la stone in modo che essa sia attraversata a metà dalla linea centrale e sia nella parte posteriore del cerchio dei 4 piedi. Il bordo posteriore della stone è allineato con il bordo posteriore del cerchio dei 4 piedi (vedere diagramma)

(iii) Power Play: usabile una volta per partita da ciascuna squadra. Quando questa abbia la scelta di piazzamento della stone "pre-posizionata", può usare il Power Play per posizionare le due stone "pre-posizionate". La stone in casa (B), che appartiene al team che lancia l'ultima stone della mano, è piazzata su un lato della casa con il suo bordo posteriore che tocchi la tee line, nel punto dove gli 8 piedi ed i 12 piedi si intersecano. La stone a guardia (A) è posizionata sullo stesso lato del campo, alla stessa distanza scelta per la guardia centrale (vedere diagramma). Il Power Play non può essere usato durante l'extra end.

Figure No. 1 - Centre Guard

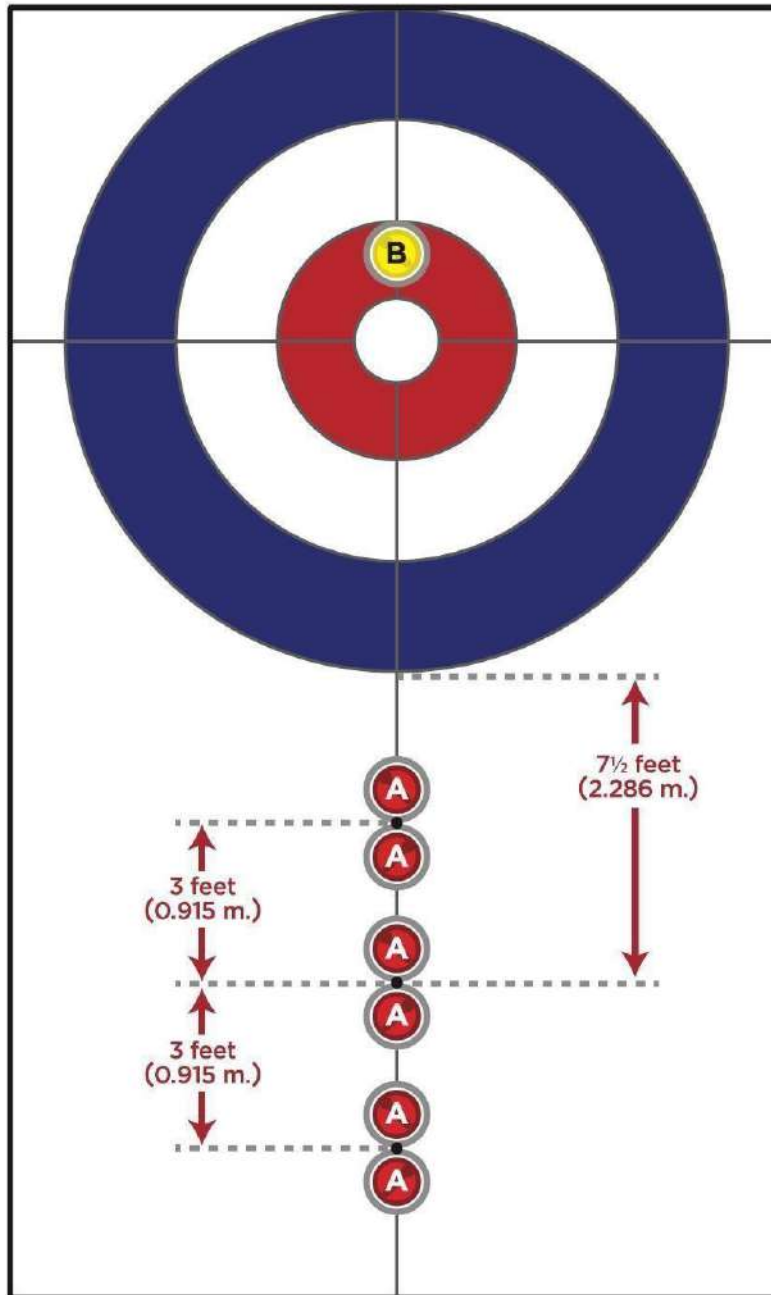
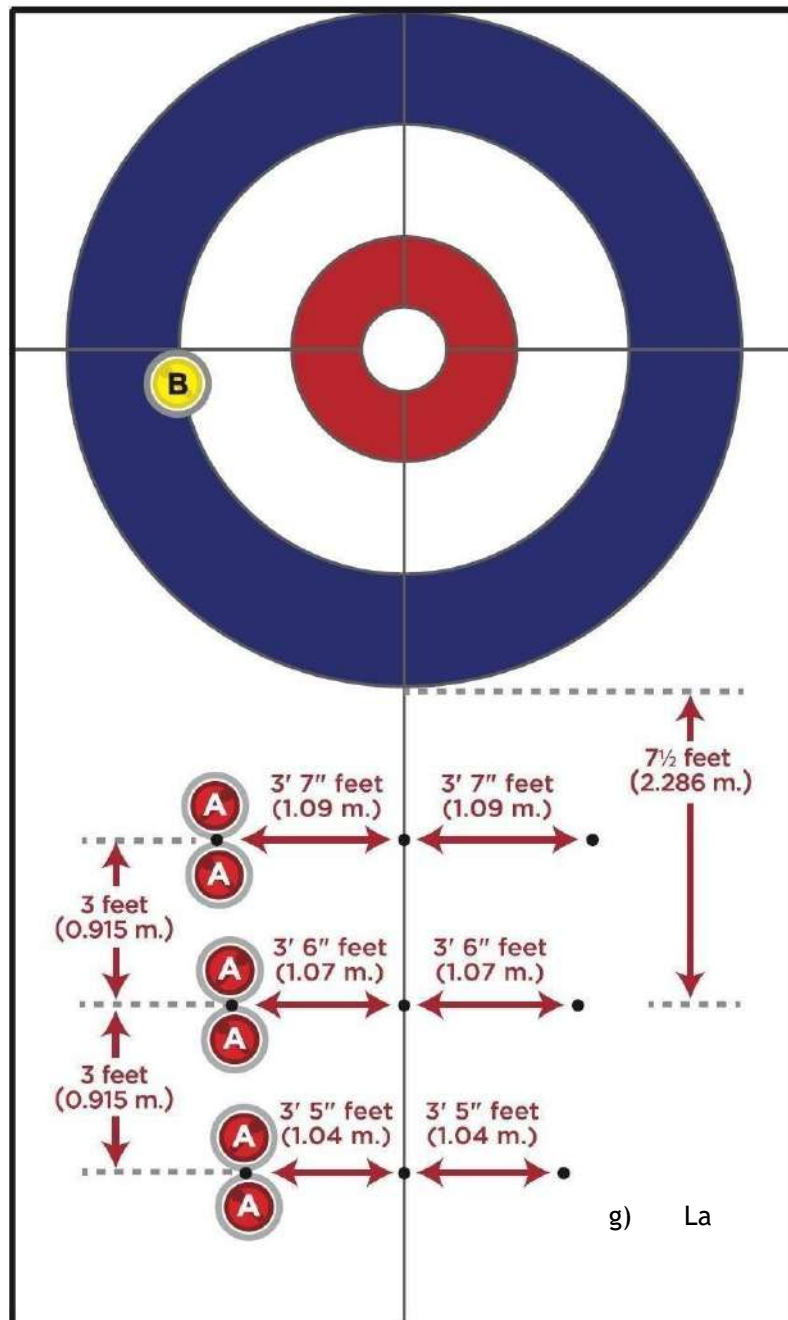




Figure No. 2 - Power Play Option



collocazione delle stone "stazionarie" avviene nel modo seguente:

- (i) le squadre utilizzano il Last Stone Draw (LSD) per determinare chi di esse abbia il diritto di decisione nella prima mano. La squadra che realizza la distanza minore decide la posizione delle stone.
  - (ii) nelle mani successive, la squadra che non ha realizzato punti ha il diritto di scegliere la posizione delle stone.
  - (iii) se nessuna squadra realizza punti in una mano, la squadra che ha lanciato per prima in tale mano, avrà la decisione sul posizionamento delle stone nella mano successiva. In caso di mano nulla dovuta ad una misurazione equidistante, la squadra che ha avuto il diritto di decisione delle stone "stazionarie" non cambia per la mano successiva.
- (h) La squadra la cui stone "stazionaria" è situata in posizione A (di fronte alla casa) lancia per prima in quella mano, e la squadra la cui stone "stazionaria" si trova nella posizione B (in casa) lancia per seconda

- (i) Se avviene una violazione nel lancio, la stone lanciata viene rimossa dal gioco, e ogni stone spostata viene ricollocata nella posizione originale dalla squadra in attesa. Se l'infrazione non viene notata prima del tiro successivo, il gioco continua come se l'infrazione non ci fosse stata; tuttavia il giocatore che ha lanciato la prima stone di una mano può lanciare un massimo di due stone in quella mano.
  
- (l) I giocatori al momento del tiro dello stone possono scegliere di:
  - Lanciare senza nessun compagno di squadra o assistente che trattiene la carrozzina
  - Lanciare con il compagno di squadra che trattiene la carrozzina
  - Lanciare con l'I.P.A. (ice player assistant) che trattiene la carrozzinaNel caso venga utilizzato l'I.P.A. non possono essere presentati successivi reclami sulle modalità con cui l'I.P.A. ha trattenuto la carrozzina.



# **Disposizioni Organizzative Annuali Wheelchair curling**

**Stagione Sportiva 2021/2022**

# CAMPIONATI NAZIONALI 2021/2022

## Premessa

Queste Disposizioni Organizzative Annuali dettano le norme specifiche per lo svolgimento dei Campionati Italiani di Wheelchair Curling nella stagione sportiva 2021/2022. Qualsiasi aspetto regolamentare, ove non espressamente trattato nel presente documento, è disciplinato da Statuto Federale, Regolamento Organico Federale, Regolamento Affiliazione e Tesseramenti FISG, Regolamento di Giustizia FISG, Regolamento Antidoping vigente, Regolamento Tecnico Settore Paralimpico Wheelchair Curling, Regolamento di Gioco e delle Competizioni WCF.

## Articolo 1. ATTIVITÀ PROGRAMMATA

a. Campionato Italiano Wheelchair Curling

b. Campionato Italiano Doubles Mix Wheelchair

## Articolo 2. CATEGORIE

CATEGORIA UNICA

## Articolo 3. SVOLGIMENTO – DISPOSIZIONI GENERALI

Ai Campionati Italiani si applicano, salvo quanto diversamente specificato dalle presenti Disposizioni, le norme del Regolamento Tecnico Settore Wheelchair Curling e, in subordine, del Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF, **nonché la legislazione e i protocolli federali sulla sicurezza anticontagio COVID-19.**

### 3.1 TEAM MEETING

Prima dell'inizio di ogni Campionato verrà pubblicato ed inviato alle Società il documento del Team Meeting. Dove necessario, l'Ufficiale di Gara, 15 minuti prima della prima prova sassi, provvederà a dare ulteriori informazioni specifiche che potrebbero essere necessarie. Le squadre dovranno presentarsi all'Ufficiale di Gara almeno 15 minuti prima della prima prova sassi consegnando la documentazione richiesta al paragrafo 3.4.

### 3.2 CRITERI DI PARTECIPAZIONE

Un giocatore che sia stato inserito nella scheda di accredito in una o più partite di Campionato con una squadra non potrà più essere inserito in una scheda di 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 dalla/e partita/e con il punteggio di 2-0 e una multa fino a **250,00 €**.

### 3.3 PUNTEGGI CLASSIFICA

Ad ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto. La classifica verrà redatta secondo le regole riportate all'art. C9 del Regolamento WCF.

### 3.4 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. Dovrà inoltre essere consegnata la scheda di accredito, debitamente firmata dal Presidente della Società, con i nominativi della rosa dei giocatori partecipanti al turno di gara. L'Ufficiale di Gara verificherà con il referente della Società il corretto accreditamento che dovrà essere effettuato tramite procedura online.

Il mancato accredito provocherà lo svolgimento delle partite sub judice e il non completamento della procedura di accredito entro la partita successiva del 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, per ciascuna partita persa. 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.

### 3.5 SVOLGIMENTO GARE

a. Prima di ogni partita verranno **effettuati pulizia ruote e 2 minuti di raffreddamento sul ghiaccio**, da effettuarsi dietro la staffa di lancio, così da non compromettere la superficie di gioco. Verrà dunque fatto partire il timer da 10 minuti. Il riscaldamento (o "prova sassi") sul ghiaccio ha durata di 9 minuti. Al termine dei 9 minuti, l'Ufficiale di Gara comunicherà alle squadre che hanno 1 minuto per effettuare il primo LSD ("in"). A misurazioni avvenute e annotate darà l'OK alle squadre perché procedano con il secondo LSD ("out") da effettuarsi anch'esso nel tempo cronometrato di un minuto ulteriore. Ogni tiro eseguito correttamente ma senza rispettare l'ordine del momento, prima "in" e poi "out", sarà considerato nullo e comporterà l'annotazione della misura di 199,6 centimetri. Entrambi i lanci dovranno essere eseguiti, per convenzione, partendo dal lato tabellone segnapunti verso la house ad esso opposta. Quando nelle fasi finali non si renda necessario tirare alcun LSD, la prova sassi sarà di 10 minuti pieni. Per i tiri di LSD si fa riferimento alle norme WCF e al Regolamento Tecnico di Settore, in particolare per quanto riguarda il numero di tiri minimi che ogni giocatore deve effettuare.

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

- il team con i sassi scuri farà prova sassi per primo e lancerà il secondo sasso della partita.
- il team con i sassi chiari farà prova sassi per secondo e lancerà il primo sasso della partita.

c. In tutti gli altri casi il solo colore dei sassi è già predeterminato. Il team con i sassi "scuri" farà prova sassi e tirerà i propri LSD per primo. Seguirà il team con i sassi "chiari".

d. I sassi non potranno essere spostati di sheet nell'arco delle fasi di gioco.

e. Nessuna partita potrà iniziare senza la presenza di almeno un Ufficiale di Gara salvo in casi eccezionali e dopo esplicita autorizzazione del Responsabile GUG sia consentita la presenza di un Tecnico tesserato o atleta maggiorenne tesserato che svolga funzioni di GUG (cronometro, misurazioni, ecc.). Qualora non sia possibile individuare alcun Tecnico tesserato o atleta maggiorenne che svolga tali funzioni, le partite saranno rinviate a data da destinarsi. I referti di gara dovranno poi essere inviati al Responsabile GUG, che provvederà ad inserirli sul sito FISG.

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

g. 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 sul rink almeno una volta. La decisione finale sarà dell'Ufficiale di Gara, indipendentemente dalla composizione del calendario.

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

## **Articolo 4. SQUADRE NAZIONALI**

### **4.1 REGOLE DI ACCESSO ALLE SQUADRE NAZIONALI**

#### **a. NAZIONALE A SQUADRE**

La squadra nazionale di wheelchair curling sarà composta da atleti ed atlete selezionati dallo staff tecnico coordinato dal tecnico nazionale designato dalla Federazione, fra tutte le squadre partecipanti al Campionato Italiano.

#### **b. MIXED DOUBLES**

**Per la stagione 2021/2022, 2 mesi prima del Campionato Mondiale Double Mix, verrà selezionata la coppia che parteciperà ai relativi Campionati Mondiali tra le prime 3 coppie meglio piazzate in classifica.**

## **Articolo 5. TRASFERIMENTO DEFINITIVO, PRESTITO E UTILIZZO**

Il trasferimento definitivo, il prestito e l'utilizzo devono avvenire entro e non oltre il 30 dicembre 2021, nel rispetto delle norme del RAT/ROF e delle disposizioni di tesseramento e affiliazione; devono inoltre essere formalizzati almeno 5 giorni prima della partita di Campionato interessata con apposita procedura su FISGonline. Faranno fede data ed ora di approvazione della pratica.

Il prestito è irreversibile e solo al termine dell'anno sportivo l'atleta rientra automaticamente alla Società di origine.

Gli atleti possono essere dati in utilizzo per tutti i Campionati Italiani. Non è ammesso il rientro da utilizzo nel corso dell'anno sportivo.

Per gli atleti tesserati con Gruppi Sportivi Militari non vale la formula del prestito che dovrà essere sostituita dall'utilizzo, indipendentemente dal Campionato.

Una Società non può presentare ai Campionati una squadra con atleti in prestito o utilizzo in ragione di più del 50% per ogni squadra schierata ad eccezione del Campionato Mixed Doubles.

## **Articolo 6. TESSERAMENTO DI 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 CIP, 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 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.

## **Articolo 7. ISCRIZIONI**

Le iscrizioni dovranno essere effettuate mediante l'utilizzo della piattaforma FISGonline entro il:

**10 settembre 2021:** Campionato Italiano a squadre wheelchair

**10 settembre 2021:** Campionato italiano Double Mix wheelchair

## **Articolo 8. IMPIANTI**

### **8.1 CAMPO DI GIOCO**

Il campo di gioco della fase di qualificazione dei Campionati Italiani deve essere al coperto e dedicato alla sola disciplina del curling/wheelchair curling

### **8.2 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 considerato come parametro per la designazione delle fasi finali di ogni Campionato ai sensi del regolamento istituito dalla Consulta Tecnica.

## Articolo 9. 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 **250,00 €** il cui testo dovrà essere conforme al fac-simile messo a disposizione dalla Segreteria Federale o di un deposito cauzionale di **250,00 €** 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". – **Stagione Sportiva 2021/2022 pag. 41.**

## Articolo 10. TASSA D'ISCRIZIONE

<u>Campionato</u>	<u>Tassa di iscrizione</u>
Serie A wheelchair	Non dovuta
Double Mix wheelchair	Non dovuta

## Articolo 11. SPESE PARTITE CASALINGHE

Non sono previsti versamenti da parte delle società ospite per la partecipazione alle partite di campionato a squadre e Double Mix

## Articolo 12. DIRITTI DI SEGRETERIA / TASSA MANCATA ISCRIZIONE

### 12.1 COMPOSIZIONE SQUADRA

Qualora un team non si presenti in campo con almeno 3 giocatori verrà inviato rapporto arbitrale agli Organi di Giustizia che potranno applicare la sconfitta a tavolino per 2-0 e disporre una sanzione fino ad un valore di 250,00 € pari a quello della fidejussione. In caso di mancato pagamento entro 7 giorni la FISG procederà ad incassare la fidejussione che dovrà essere ripristinata entro lo svolgimento delle successive partite di campionato.

Alla 2ª 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. Il ritiro di una squadra iscritta ad uno qualsiasi dei Campionati in programma dopo il termine iscrizioni riportato all'Art. 7 delle presenti Disposizioni comporterà l'incameramento della fidejussione o della cauzione da parte della FISG.



## Articolo 13. CALENDARIO GARE

### 13.1 CALENDARI GENERALI

Il programma di massima dei singoli Campionati verrà presentato durante la riunione annuale delle Società. Entro i 15 giorni dopo la scadenza delle iscrizioni l'Ufficio Campionati predisporrà i calendari delle singole gare per la necessaria ratifica in Consiglio Federale e che verranno trasmessi alle Società per la visione. Queste avranno, salvo altre indicazioni, 7 giorni di tempo per osservazioni o richieste di modifica che dovranno essere corredate dall'assenso della squadra avversaria. La decisione finale per ogni eventuale modifica richiesta spetterà alla Commissione Campionati.

### 13.2 CALENDARI DEFINITIVI

I calendari definitivi di ciascun Campionato saranno infine inseriti sul sito FISG tempestivamente. Ogni altra pubblicazione precedente non sarà più valida.

### 13.3 MODIFICHE

Solo per eccezionali motivi tecnici, l'Ufficiale di Gara, sentiti la C.C. e l'Icemaker responsabile dell'impianto interessato, potrà decidere di spostare un incontro per impraticabilità del campo. Possibilmente le gare dovranno essere posticipate nella stessa giornata appena ripristinati gli inconvenienti.

Le richieste di spostamento data/orario degli incontri per giustificati e gravi motivi di forza maggiore dovranno essere presentati per iscritto all'Ufficio Campionati ([campionaticurling@fisg.it](mailto:campionaticurling@fisg.it)) e per conoscenza alla Segreteria FISG ([roberto.radice@fisg.it](mailto:roberto.radice@fisg.it)) almeno 5 giorni prima degli incontri interessati alle modifiche corredate dal consenso scritto della squadra avversaria e della data ed ora di recupero. Alla Società che ha presentato la richiesta verrà addebitata la tassa spostamento gara di 50,00 €. Le partite andranno disputate entro 30 giorni dalla data originaria.

**Questo non applicato se causa Covid -19 o emergenza sanitaria.**

Altre richieste presentate fuori tempo non saranno tenute in considerazione.

## Articolo 14. SOCIETA' OSPITANTE

### 14.1 RESPONSABILE SITO

Ogni campo di gioco comunicherà, entro l'inizio dei Campionati alla Segretaria FISG ([roberto.radice@fisg.it](mailto:roberto.radice@fisg.it)) i recapiti del referente che garantirà gli aspetti organizzativi relativi all'impianto (apertura, chiusura, preparazione ghiaccio, ecc.). Sarà cura dei vari siti indicare e aggiornare i recapiti dei referenti.

### 14.2 INFORMAZIONI UTILI SITO DI GIOCO

Ogni sede deve garantire la disponibilità di una connessione internet per l'immissione dei risultati in tempo reale sul sito FISG.

### 14.3 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 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 (DM del 18/03/2011 e D.M. del 24/04/2013). In assenza di defibrillatore la gara non potrà essere disputata.