Federazione Curling Ticino

Affiliata alla Swiss Curling Association

REGOLAMENTO

CAMPIONATO TICINESE DI CURLING

rev. 22.12.21

A. Disposizioni generali

A1. Scopo

A1.1 Il Campionato Ticinese è una competizione aperta a tutte le squadre dei club affiliati alla Federazione Curling Ticino (di seguito "FCT").

A1.2 L'Assemblea Generale (di seguito "AG") della FCT designa annualmente un club organizzatore del Campionato Ticinese secondo il principio della rotazione tra i club affiliati. L'organizzatore collabora con la Commissione Sportiva (di seguito "CS") della FCT per garantire la buona riuscita del Campionato.

A1.3 La CS è responsabile del presente regolamento.

A2. Partecipazione

A2.1 Possono partecipare al Campionato Ticinese della FCT tutte le squadre composte esclusivamente da giocatori iscritti presso un club affiliato alla FCT, ossia tutti i giocatori che sono membri attivi, passivi, juniori o onorari di un club affiliato alla FCT.

A2.2 Le modalità di iscrizione sono comunicate dalla FCT attraverso il proprio sito web https://curling-ticino.ch.

A2.3 Il numero di squadre che ogni club può iscrivere al Campionati Ticinese varia di anno in anno in proporzione al numero dei suoi soci attivi in possesso della Member Card di Swisscurling al 31 ottobre della stagione in corso.

A2.4 Il club organizzatore del Campionato ha diritto ad iscrivere una squadra in più di quelle attribuitegli dal §A2.3.

A2.5 L'ammissione di eventuali squadre annunciatesi dopo la chiusura delle iscrizioni verrà valutata dalla CS qualora vi fossero ancora posti disponibili.

A2.6 La convocazione ufficiale, contenente tutti i dettagli di natura organizzativa, è diramata al più tardi due settimane prima della data del Campionato.

A2.7 Ciascun giocatore deve essere in possesso della Member Card di SwissCurling.
Nel caso in cui una squadra impiegasse un giocatore non in possesso della Member Card, essa sarà tenuta al versamento di un importo forfettario di CHF 50.00 per ciascun giocatore inadempiente. L'importo deve essere versato alla FCT al più tardi entro l'inizio del primo turno di gioco.

A2.8 Sono i club che annunciano le squadre che parteciperanno ai Campionati Ticinesi.

A3 Impiego dei giocatori

A3.1 Ciascuna squadra può iscrivere al Campionato Ticinese un minimo di quattro (4) e un massimo di sei (6) giocatori. I giocatori designati nelle posizioni dalla 1 alla 4 sono considerati titolari, i giocatori designati come Alternate 1 e/o Alternate 2 sono considerati riserve.
L'ordine è fornito dalle squadre al momento dell'iscrizione e può essere modificato, come anche la composizione della squadra, mediante comunicazione alla CS, entro 24 ore dall'inizio del Campionato.

A3.2 Ogni squadra è tenuta, possibilmente, a disputare tutti gli incontri del Campionato Ticinese in formazione completa composta da quattro (4) giocatori.

A4. Svolgimento

A4.1 Il Campionato Ticinese si disputa sull'arco di minimo 3 turni di gioco, di regola con partite da 8 end.

A4.2 La classifica è stilata secondo il metodo "Schenkel" (Punti / End / Sassi).

A4.3 Il punteggio per ciascun incontro è assegnato come segue: al vincitore dell'incontro vengono assegnati 2 punti, al perdente 0 punti; in caso di parità si assegna 1 punto a squadra. I sassi determinano i punti.

A4.4 Per il campionato in halle si applica di regola la Free Guard Zone. Nel caso del Campionato open air è data libertà al club organizzatore di decidere se applicarlo o meno: farà stato quanto comunicato sulla convocazione ufficiale.

A4.5 La CS estrae a sorte gli abbinamenti per il primo turno di gioco. Il *draw* del primo turno è riportato sulla convocazione ufficiale. Nel limite del possibile non vengono abbinate al primo turno due squadre iscritte sotto il medesimo club.

A4.6 Dopo ogni turno è stilata una classifica intermedia; gli abbinamenti del turno successivo saranno determinati dalla posizione in classifica, scartando eventuali abbinamenti già giocati.

A4.7 Se il piano di gioco prevede quattro (4) o più turni, all'ultimo turno possono essere predisposti scontri diretti ("classifica chiusa") per l'assegnazione delle medaglie. In tal caso non si applica la regola dello scarto dell'accoppiamento già giocato (§A4.6).

A4.8 Tempo di gioco: tutti i giocatori sono tenuti a favorire un gioco celere evitando, se possibile, lunghe discussioni sul ghiaccio. La direzione di gara può prevedere un limite di tempo entro il quale deve essere giocato l'ultimo sasso del penultimo End. In tal caso, il limite di tempo è comunicato nella

convocazione ufficiale ed un cronometro dovrà essere reso visibile ai giocatori durante tutta la partita.

A4.9 Qualora il piano di gioco lo richiedesse, immediatamente dopo il 1° ed il 2° turno di gioco le squadre dovranno giocare un sasso verso la casa (direzione home-end), la sua distanza dal centro sarà misurata ed il risultato minore utilizzato per dirimere una eventuale situazione di parità assoluta (punti/ends/sassi) nella classifica finale per le posizioni dalla 1 alla 3 (Draw Stone Challenge, abbr. DSC). Per il DSC, la squadra può decidere il giocatore che effettuerà il lancio e quello che rimane in casa; è permesso lo sweeping. Un sasso che non tocca la casa ottiene la misura 185.4 cm; un sasso che copre il "button" ottiene la misura 0.0 cm. La misurazione è effettuata dai giocatori ed il risultato, in cm, riportato sulla Scorecard.

A5 Finanze e premi

A5.1 La tassa d'iscrizione è decisa annualmente dal Comitato della FCT, in modo tale da coprire integralmente i costi di affitto del ghiaccio, e della premiazione e di eventuali pasti in comune dove vige l'obbligo di partecipazione.

A5.2 Qualora la tassa d'iscrizione non permettesse la totale copertura dei costi sostenuti, il Comitato FCT può richiedere ai partecipanti un contributo supplementare.

A5.3 Al termine del Campionato sono premiati con medaglie i giocatori 1 – 4 delle squadre classificate ai posti 1, 2 e 3. Alla squadra vincitrice, se previsto nella convocazione, è assegnato anche un trofeo itinerante.

A5.4 Al fine di rendere più attrattivo il torneo, l'organizzatore è invitato - a sua discrezione - a mettere a disposizione ulteriori premi.

A6 Forfait

A6.1 Tutte le squadre sono tenute a comportarsi, sul ghiaccio e fuori, nel rispetto dello "Spirit of Curling".

A6.2 I seguenti casi danno diritto alla vittoria per forfait:

(a) l'avversario non si presenta sul ghiaccio entro dieci (10) minuti dall'inizio stabilito del turno di gioco;
(b) l'avversario impiega giocatori non autorizzati ai sensi del §A3.1 e §A2.7;
(c) l'avversario si rende colpevole di comportamenti lesivi del regolamento nonché dell'immagine dello sport.

A6.3 In caso di forfait:

- La squadra vincente riceve:
  - 2 punti / 4 end / 8 sassi nel caso di incontri da 7 oppure 8 end;
  - 2 punti / 3 end / 6 sassi nel caso di incontri da 6 end;
- la squadra perdente riceve 0 punti / 0 end / 0 sassi.

A7 Reclami

A7.1 Eventuali ricorsi inerenti al risultato di un singolo incontro o la classifica del Campionato Ticinese vanno inoltrati direttamente al Comitato FCT a mezzo e-mail info@curling-ticino.ch. I ricorsi saranno accettati se presentati entro 48 ore dal termine del Campionato.

A7.2 Le decisioni del Comitato FCT sono definitive e inappellabili.

A8. Eventuali

A8.1 Per tutto quanto qui non descritto fanno stato i regolamenti nazionali "SwissCurling" per le competizioni federali. I regolamenti sono pubblicati sul sito www.curling.ch.

A8.2 Ogni decisione relativa all'applicazione o interpretazione del presente regolamento compete esclusivamente alla FCT.

Per la Federazione Curling Ticino

Andrea Lenzin
Il Presidente

Luca Romelli
Il presidente della Commissione sportiva

Lugano, 11.01.2022