



Regolamento

Edizione 2026-27

12ª edizione · 30 novembre 2026 – 9 gennaio 2027

G – Regole generali

G.1

Il gioco del "Curling Bisiac" è un gioco a squadre e le partite vanno giocate tra due squadre di 4 giocatori.

G.2

È ammessa una sostituzione durante la partita, ma il giocatore entrante non ha diritto alla prova campo di 2 minuti.

G.3

Ogni squadra ha l'obbligo di iscrivere minimo 6 giocatori per garantire sempre la presenza in campo di 4 elementi durante l'intero torneo. Alle squadre che si presenteranno con meno di 4 giocatori in campo, verrà data la partita persa a tavolino e il punteggio sarà calcolato in base alla media punti fatti dalla squadra vincente fino a quel momento, in caso di prima partita il punteggio sarà di (15 a 0).

G.4

Ogni squadra ha la possibilità di usufruire per una sola volta durante tutto il torneo di un "jolly", che dà la possibilità alla propria squadra di giocare con tre giocatori e tre pentole anziché quattro. In questo caso l'ordine di tiro sarà comunque determinato dal sorteggio iniziale e la squadra con 4 giocatori effettuerà un doppio lancio (con due giocatori) ogni proprio primo turno di gioco (primo e secondo oppure secondo e terzo, a seconda di quale squadra ha diritto al primo lancio durante i sei turni).

G.5

È obbligatorio presentarsi mezz'ora prima dell'inizio delle partite.

G.6

Durante tutto il torneo le squadre potranno schierare solo i giocatori regolarmente iscritti entro il termine stabilito (23:59:59 del 31 ottobre 2026).

Gli arbitri potranno, a loro discrezione, verificare l'iscrizione di uno o più giocatori prima dell'inizio delle partite.

G.7

I giocatori devono portarsi e usare per entrare in pista un paio di scarpe PULITE con suola liscia in gomma (NON CARRARMATO) e usarle esclusivamente per giocare; NON sono ammesse in pista le scarpe che si indossano per arrivare al Giardino di Natale.

G.8

Le pentole vengono fornite dall'organizzazione e sono uguali per tutti in peso e forma. Sarà penalizzato con la squalifica chi altererà la pentola in qualsiasi modo.

G.9

Ogni pentola sarà contrassegnata con un colore che verrà assegnato alle squadre in campo.

6.10

Per ogni squadra è obbligatorio munirsi ed usare due scopini: questi sono a libera scelta, però non devono essere composti da materiali che sporcano o rovinano la pista; in ogni caso saranno visionati ed autorizzati o meno dagli arbitri.

6.11

La pentola va lanciata facendola SCIVOLARE sul ghiaccio, non deve MAI ESSERE STACCATA DAL GHIACCIO, NEMMENO PER SPOSTARLA, e va tenuta dal manico con una mano sola.

6.12

Tutti i giocatori devono lasciare pista libera a chi deve lanciare.

6.13

Se un giocatore tocca la pentola avversaria appena lanciata, il lancio va ripetuto.

6.14

Gli "scopettatori" (sweepers) e i giocatori non devono assolutamente toccare la pentola lanciata, pena l'annullamento del tiro.

6.15

Il tocco intenzionale da parte di un giocatore di una pentola lanciata da un suo compagno di squadra per farla squalificare, comporterà l'azzeramento del punteggio di squadra maturato fino a quel momento.

6.16

Gli scopettatori NON possono in nessun caso scopettare le pentole avversarie. Le proprie pentole possono invece essere scopettate SOLAMENTE durante il proprio turno di lancio. Quando la squadra avversaria è al tiro, NON sarà consentito scopettare alcuna pentola e andrà lasciata pista libera agli scopettatori avversari.

6.17

Si intendono per bocciate solamente le pentole avversarie all'interno dell'area punti (CERCHIO BLU).

6.18

Il primo e secondo lancio di squadra non deve determinare la fuoriuscita delle pentole avversarie dall'area punti (cerchio blu), pena l'annullamento del lancio e il riposizionamento nel punto di origine delle pentole spostate.

6.19

I lanci effettuati con pentole del colore diverso da quello della propria squadra ed i loro eventuali effetti verranno annullati senza possibilità di ripetere il tiro.

6.20

Per dare la possibilità ad una squadra di consultarsi tra un lancio e l'altro, verrà dato il tempo massimo di 40 secondi per lanciare; oltre questo limite o la pentola viene lanciata o si perde il diritto di lancio (in ogni caso ci saranno gli arbitri a controllare e decidere).

6.21

Durante ogni partita saranno presenti in campo gli arbitri che garantiranno la regolarità del gioco ed il loro giudizio sarà inderogabile.

Gli arbitri hanno a disposizione due cartellini (blu e rosso) che verranno usati per ammonire o espellere un giocatore che non rispettasse il regolamento o gli arbitri.

6.22

Ad ogni espulsione avvenuta per somma di ammonizioni (2) o rosso diretto, la squadra proseguirà con un giocatore e una pentola in meno per il resto della partita. Nel caso di doppia ammonizione il giocatore resterà sospeso per il turno successivo della propria squadra.

6.23

Nel caso di espulsione diretta il numero di giornate sarà deciso dal collegio arbitri (da una a cinque).

P – Punteggi

P.1

Ad ogni partita si faranno 6 mani durante le quali tutti gli otto giocatori faranno un tiro a testa alternato per squadra.

P.2

Alla fine di ogni mano si farà la somma dei punti totalizzati da ogni squadra con le pentole a bersaglio.

P.3

Vanno a punto tutte le pentole che toccano i cerchi del bersaglio:

- ROSSO 5 punti
- BIANCO 3 punti
- BLU 1 punto

P.4

Se la pentola si trova tra due cerchi, verrà tenuto conto del cerchio con punteggio maggiore; la proiezione sul ghiaccio del telaio esterno della pentola determina i punti fatti (non i manici).

P.5

Il punteggio assegnato alle squadre è:

- 3 punti vittoria
- 1 punto pareggio
- 0 punti sconfitta

P.6

Con squadre a pari punti sono considerati, nell'ordine:

- Punti classifica
- Differenza punti
- Punti fatti
- Scontro diretto: i punti classifica (vittoria 3, pareggio 1, sconfitta 0) ottenuti nelle sole partite fra le squadre in parità; se ne separa solo alcune, per quelle ancora in parità si ripete fra loro soltanto; se non separa nessuna squadra, si passa al criterio successivo
- Sorteggio registrato

F – Fasi del torneo

F.1 Prima fase a gironi

Le 72 squadre sono divise in 8 gironi da 9 squadre (1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F, 1G, 1H). Passano alla fase successiva le prime 5 classificate di ogni girone, per un totale di 40 squadre.

Le partite di questa fase: 30/11/2026 – 23/12/2026.

F.2 Seconda fase a gironi

Le 40 squadre sono divise in 8 gironi da 5 squadre (2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F, 2G, 2H). Passano alla fase successiva le prime 3 classificate di ogni girone, per un totale di 24 squadre.

Le partite di questa fase: 24/12/2026 – 02/01/2027.

Accoppiamenti dei gironi

Posto	2A	2B	2C	2D	2E	2F	2G	2H
Posto 1	1° – 1E	1° – 1F	1° – 1G	1° – 1H	1° – 1A	1° – 1B	1° – 1C	1° – 1D
Posto 2	2° – 1G	2° – 1C	2° – 1A	2° – 1B	2° – 1H	2° – 1D	2° – 1E	2° – 1F
Posto 3	3° – 1H	3° – 1A	3° – 1B	3° – 1C	3° – 1D	3° – 1E	3° – 1F	3° – 1G
Posto 4	4° – 1B	4° – 1H	4° – 1E	4° – 1A	4° – 1F	4° – 1G	4° – 1D	4° – 1C
Posto 5	5° – 1C	5° – 1G	5° – 1D	5° – 1F	5° – 1B	5° – 1A	5° – 1H	5° – 1E

F.3 Terza fase a gironi

Le 24 squadre sono divise in 8 gironi da 3 squadre (3A, 3B, 3C, 3D, 3E, 3F, 3G, 3H). Passano alla fase successiva le prime 2 classificate di ogni girone, per un totale di 16 squadre.

Le partite di questa fase: 03/01/2027 – 04/01/2027.

Accoppiamenti dei gironi

Posto	3A	3B	3C	3D	3E	3F	3G	3H
Posto 1	1° – 2E	1° – 2F	1° – 2G	1° – 2H	1° – 2A	1° – 2B	1° – 2C	1° – 2D
Posto 2	2° – 2H	2° – 2A	2° – 2B	2° – 2C	2° – 2D	2° – 2E	2° – 2F	2° – 2G
Posto 3	3° – 2F	3° – 2G	3° – 2H	3° – 2A	3° – 2B	3° – 2C	3° – 2D	3° – 2E

F.4 Fase a eliminazione diretta

Gli accoppiamenti degli ottavi di finale tra le prime e le seconde classificate della terza fase a gironi saranno determinati tramite sorteggio, che avverrà la sera stessa dopo l'ultima partita di qualificazione.

Il sorteggio è strutturato in modo da evitare che squadre appartenenti allo stesso girone della terza fase possano incontrarsi prima dell'eventuale finale (o della finale per il 3° posto).

In base allo schema degli ottavi, le seconde classificate dei gironi **3A, 3B, 3E e 3F** saranno sorteggiate esclusivamente negli ottavi **OC, OD, OG e OH**, mentre le seconde classificate dei gironi **3C, 3D, 3G e 3H** saranno sorteggiate esclusivamente negli ottavi **OA, OB, OE e OF**.

Il tabellone completo è consultabile alla pagina dell'edizione 2026.

Il passaggio del turno si gioca al meglio di 3 partite.

Le partite di questa fase: 05/01/2027 – 09/01/2027.

Ottavi di finale

Serie	Lato A	Lato B
OA	1° – 3A	sorteggio: 2° – 3C, 2° – 3D, 2° – 3G, 2° – 3H
OB	1° – 3B	sorteggio: 2° – 3C, 2° – 3D, 2° – 3G, 2° – 3H
OC	1° – 3C	sorteggio: 2° – 3A, 2° – 3B, 2° – 3E, 2° – 3F

Serie	Lato A	Lato B
OD	1° - 3D	sorteggio: 2° - 3A, 2° - 3B, 2° - 3E, 2° - 3F
OE	1° - 3E	sorteggio: 2° - 3C, 2° - 3D, 2° - 3G, 2° - 3H
OF	1° - 3F	sorteggio: 2° - 3C, 2° - 3D, 2° - 3G, 2° - 3H
OG	1° - 3G	sorteggio: 2° - 3A, 2° - 3B, 2° - 3E, 2° - 3F
OH	1° - 3H	sorteggio: 2° - 3A, 2° - 3B, 2° - 3E, 2° - 3F

Quarti di finale

Serie	Lato A	Lato B
QA	Vincente OA	Vincente OE
QB	Vincente OB	Vincente OF
QC	Vincente OC	Vincente OH
QD	Vincente OD	Vincente OG

Semifinali

Serie	Lato A	Lato B
SA	Vincente QA	Vincente QB
SB	Vincente QC	Vincente QD

Finali

Serie	Lato A	Lato B
F1	Vincente SA	Vincente SB
F3	Perdente SA	Perdente SB