



CAMPIONATI NAZIONALI CURLING

STAGIONE 2017 – 2018

***DOCUMENTO INFORMATIVO
PER IL TEAM MEETING***

Sommario

1. INTRODUZIONE	4
2. TEAM MEETING PARTE GENERALE	5
2.1 ORARI	5
2.2 PRESENTAZIONE E BENVENUTO	5
2.3 SCHEDA DI ACCREDITO DELLA SQUADRA	5
2.5 ACCESSO AL GHIACCIO	5
2.6 ATTREZZATURA (scope)	6
2.7 REGOLAMENTO	6
2.8 SISTEMA DI GIOCO	6
2.9 PROGRAMMA DELLE PARTITE	7
2.10 COLORI DEI SASSI	7
2.11 I SASSI	7
2.12 LE PARTITE	7
2.13 ALLENAMENTO PRIMA DI UNA PARTITA	7
2.14 CONDUZIONE DELL'ALLENAMENTO PRIMA DEL GIOCO	8
2.15 LAST STONE DRAW	8
2.16 DRAW SHOT CHALLENGE	9
2.17 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO	9
2.18 PROCEDURA PER LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE	9
2.19 PUNTEGGIO	9
2.20 MISURAZIONI	9
2.21 COMPORTAMENTO IMPROPRIO	10
2.22 HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING	10
2.23 POSIZIONE DEI GIOCATORI	10
2.24 LA PANCHINA ALLENATORI	10
2.25 PROCEDURA AL TERMINE DELLA PARTITA	11
2.26 BORSONI/VESTITI/ORDINE	11
2.27 TELEFONI CELLULARI	11
2.28 FUMO	11
2.29 PRENDERE DECISIONI	11
2.30 LO SPIRITO DEL CURLING	11

3. TEAM MEETING - SPECIFICHE SINGOLI CAMPIONATI -----	12
3.1 CAMPIONATO SERIE A M/F -----	12
3.2 CAMPIONATO SERIE B M/F -----	12
3.3 CAMPIONATO JUNIOR M/F -----	12
3.4 CAMPIONATO RAGAZZI M/F -----	12
3.5 CAMPIONATO ESORDIENTI -----	13
3.6 CAMPIONATO SENIOR M/F -----	13
3.7 CAMPIONATO MIXED -----	13
3.8 CAMPIONATO MIXED DOUBLES -----	14
3.9 CAMPIONATO WHEELCHAIR -----	14

1. INTRODUZIONE

Al fine di consentire a tutte le squadre partecipanti una corretta preparazione per il Campionato Italiano 2017-18, la Commissione Tecnica insieme al Capo Giudice fornisce il seguente documento informativo prima dell'inizio dei Campionati, che deve essere letto dagli interessati prima dell'arrivo sui siti di gara.

Durante il Team Meeting saranno date:

ulteriori istruzioni non disponibili al momento della stesura del presente documento; eventuali modifiche al regolamento e/o svolgimento dei Campionati; risposte ad eventuali domande relative a quanto qui riportato

Si ricorda alle squadre che, per il campionato italiano, è previsto il Team Meeting prima della prima partita di campionato, le squadre devono presenziare al Team Meeting con almeno un rappresentante inserito sulla scheda di accredito. In caso contrario la squadra in difetto non potrà avere il vantaggio dell'ultima stone nella prima partita senza l'approvazione del Capo Giudice. (ex. Art. 7 paragr. a) - DOA 2017/18).

2. TEAM MEETING PARTE GENERALE

2.1 ORARI

- 2.1.1 All'inizio di ogni fase di Campionato (fase di qualificazione e fase finale) sarà svolto il team meeting, presieduto dal Capo Giudice, da tenersi almeno 30' prima della prova sassi del proprio turno.
- 2.1.2 Al T.M. la squadra dovrà essere presente con almeno un atleta, pena la perdita dell'hammer nella prima partita giocata.
- 2.1.3 Per i turni successivi le squadre dovranno presentarsi 15' prima della prova sassi per la consegna della documentazione. (ex. Art. 7/DOA 2017/18).

2.2 PRESENTAZIONE E BENVENUTO

A cura del Capo Giudice.

2.3 SCHEDA DI ACCREDITO DELLA SQUADRA

- 2.3.1 Ad ogni turno di gioco il referente della Società dovrà accreditarsi al Capo Giudice presentando il tabulato federale (o "statino") e i documenti di riconoscimento (oppure tesserini con foto autenticata da autorità pubblica o sportiva) suoi e degli atleti.
- 2.3.2 Dovrà inoltre essere consegnata la scheda di accredito (nominativi della rosa di giocatori partecipanti al turno di gioco) debitamente firmata dal Presidente della Società.
- 2.3.3 Il mancato accredito provocherà lo svolgimento delle partite sub judge per 48 ore e la successiva non presentazione della documentazione provocherà la perdita di tutte le partite effettuate con LSD di 185,4 centimetri per ciascuna partita persa. (ex art. 7/f DOA 17-18).
- 2.3.4 Per le partite successive, la composizione della squadra, **deve essere tassativamente comunicata 10 minuti prima dell'inizio della prima prova sassi**, in caso contrario, la squadra dovrà giocare con la stessa formazione della partita precedente.

2.4 DOCUMENTI DI INFORMAZIONE SANITARIA

- 2.4.1 Ogni giocatore deve consegnare gli eventuali certificati di assunzione farmaci a fine terapeutico firmati dal medico curante al capo giudice prima dell'inizio della prima prova ghiaccio del turno. Dovranno essere contenuti in busta chiusa contrassegnata dal nome dell'atleta.
- 2.4.2 Questi documenti verranno trattati con la massima riservatezza e verranno restituiti all'atleta alla fine del turno di campionato.

2.5 ACCESSO AL GHIACCIO

2.5.1 CALZATURE

Le calzature indossate all'interno dell'area di gioco da giocatori, allenatori, giudici e icemaker devono essere sempre pulite (non utilizzate all'esterno).

2.5.2 DIVISA

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

Nelle fase finale non sarà ammesso sul ghiaccio il giocatore con divisa diversa dai propri compagni di squadra (ex art. 7/m DOA 17-18).

2.6 ATTREZZATURA (scope)

- 2.6.1 Nei campionati di serie A, Junior e Mixed Double, 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 <http://www.worldcurling.org/brushes>. Ogni altro panno utilizzato non sarà ritenuto valido e comporterà le sanzioni previste al punto 2.6.5.
- 2.6.2 Per tutti gli altri campionati, sono state poste delle limitazioni all'utilizzo di determinate scope/panni in quanto potenzialmente causa di danneggiamento della superficie ghiacciata.
- 2.6.3 Sono vietate le seguenti scope/tipologie di panno nella sola fase di sweeping:
- scope con setole/pelo;
 - inserti in plastica o materiale simile posti all'interno del panno;
 - panno direzionale della marca Hardline (è concesso tuttavia capovolgere il panno per avere la parte direzionale non a contatto col ghiaccio);
 - panno "EQ" della marca Balance;
 - panno "Norwegian Pad" della marca Goldline e panni simili, quindi con la superficie ondulata e non liscia;
 - panno "TX" della marca Performance;
 - panno "OV2/GV2" della marca Asham.
- 2.6.4 I giudici potranno effettuare, a loro discrezione, controlli a campione durante le partite per accertare eventuali violazioni. Non si applica la norma WCF 2016 riguardante il divieto di scambiarsi le scope tra giocatori.
- 2.6.5 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 2-0 e valore LSD 185,4.
 - 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 da disputare, vengono perse con punteggio 2-0 e valore LSD 185,4.

2.7 REGOLAMENTO

- 2.7.1 Il regolamento per questo Campionato è l'attuale Regolamento Tecnico Sportivo di curling e di gara della Federazione Italiana Sport Ghiaccio integrato dalle DOA 2017-18 e dal Regolamento delle competizioni WCF - Ottobre 2016, tranne che per le modalità effettuazione "LSD", che verrà effettuato con le procedure previste dal regolamento WCF del 2011. Qualsiasi cambiamento relativo a queste regole verrà notificato al Team Meeting.
- 2.7.2 Nessuna partita potrà iniziare senza la presenza di almeno un Ufficiale di Gara, salvo nei Campionati Esordienti, Ragazzi e Wheelchair, dove è consentita la presenza di un Tecnico tesserato o Atleta tesserato che svolga le funzioni del GUG (cronometro, misurazioni, etc...). I referti di gara dovranno poi essere inviati al GUG, che li inserirà su FISGonline

2.8 SISTEMA DI GIOCO

- 2.8.1 Le squadre partecipanti ai vari Campionati dovranno avere in campo sempre almeno 2 componenti della formazione presentata sull'accredito del primo turno di gioco per tutta la durata della stagione (fasi di qualificazione e fasi finali). Gli altri componenti potranno eventualmente variare da turno a turno.
- 2.8.2 Si intende per "turno" ogni weekend di gara. Le singole partite infrasettimanali sono considerate come unico turno di Campionato a se stante.

- 2.8.3 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 (meno di 4 giocatori) verranno estromesse dal Campionato e deferite agli organi di giustizia.
- 2.8.4 La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo.
- 2.8.5 Qualora un team si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.
- 2.8.6 Fino a quando il team non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.
- 2.8.7 I tempi di gioco sono comprensivi dei 5 minuti (10 per il wheelchair) di pausa da effettuarsi a metà gara.
- 2.8.8 E' concesso 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi (comprensivo di "travel time").
- 2.8.9 Il cronometraccio del time out, inizierà dal momento in cui lo stesso viene richiesto.
- 2.8.10 In caso di extra-end ad ogni squadra è concesso 1 ulteriore time out.
- 2.8.11 Durante l'extra-end si può ricorrere al massimo ad 1 time out per squadra.
- 2.8.12 Il tempo delle eventuali misurazioni verrà notificato alle squadre e recuperato a fine partita.
- 2.8.13 Il giudice, al termine della misurazione, comunicherà alle squadre l'esatto tempo di recupero. (ex art. 4 DOA 16-17).

2.9 PROGRAMMA DELLE PARTITE

Ne è stata inviata una copia a tutte le Associazioni e pubblicata sul sito ufficiale della FISG. Qualsiasi cambiamento verrà comunicato al Team Meeting.

2.10 COLORI DEI SASSI

- 2.10.1 La squadra indicata per prima sul programma giocherà con i sassi con il manico di colore scuro; la squadra indicata per seconda giocherà con i sassi con il manico di colore chiaro.
- 2.10.2 Inizierà per prima la prova ghiaccio la squadra con i sassi chiari.
- 2.10.3 Il rosso è considerato colore scuro.

2.11 I SASSI

I sassi utilizzati nelle partite sono quelli in dotazione nei rispettivi siti di gara. Qualsiasi ulteriore dettaglio verrà comunicato al Team Meeting.

2.12 LE PARTITE

- 2.12.1 Devono essere completate almeno 6 mani prima che una squadra possa ritirarsi.
- 2.12.2 In caso di parità verrà disputato l'extra-end definitivo (in caso di parità al termine dell'extra end, viene assegnato il punto alla squadra che non ha l'ultimo sasso in quella mano).

2.13 ALLENAMENTO PRIMA DI UNA PARTITA

- 2.13.1 Prima di ogni partita verrà effettuato 1 minuto di raffreddamento soles sul ghiaccio, da effettuarsi dietro la staffa di lancio, così da non compromettere la superficie di gioco.
- 2.13.2 Verrà dunque fatto partire il timer da 10 minuti. Il riscaldamento (o "prova sassi") sul ghiaccio ha durata di 9 minuti.
- 2.13.3 Al termine dei 9 minuti, il Capo Giudice comunicherà alle squadre che hanno 1 minuto per effettuare l'LSD, che sarà tirato partendo dal lato tabelloni. Per il tiro di LSD si fa riferimento alle norme WCF del 2011; (ex art. 6 DOA 17-18)

- 2.13.4 Durante tutti gli allenamenti possono entrare nell'area di gioco solo i membri dichiarati sul foglio di accredito della squadra, l'allenatore, un tecnico della formazione.

2.14 **CONDUZIONE DELL'ALLENAMENTO PRIMA DEL GIOCO**

Un arbitro condurrà tutti gli allenamenti. Verranno annunciate chiaramente le seguenti istruzioni.

- ❖ **Si richiede ai giocatori di aspettare l'annuncio appropriato prima di iniziare l'allenamento o di controllare i sassi:**

- 2.14.1 **Un minuto all'inizio del primo allenamento** – si entra in campo per il raffreddamento delle suole dietro alla linea ipotetica delle staffe ma non si può scivolare.

- 2.14.2 Dopo 1 minuto - **Il primo allenamento può avere inizio.**

- 2.14.3 Dopo otto minuti – **un minuto al termine del primo allenamento**

- 2.14.4 Dopo nove minuti - **l'allenamento è terminato**; siete pregati di lanciare il Last Stone Draw verso la casa di partenza della partita e riportare tutti i sassi verso la casa stessa.

- ❖ **Quando tutti i sassi sono stati messi a posto ed è stato misurato il Last Stone Draw–**

- 2.14.5 **Un minuto all'inizio del secondo allenamento**, si entra in campo per il raffreddamento delle suole dietro alla linea ipotetica delle staffe ma non si può scivolare.

- 2.14.6 Dopo 1 minuto - **Il secondo allenamento può avere inizio.**

- 2.14.7 Dopo otto minuti – **un minuto al termine del secondo allenamento.**

- 2.14.8 Dopo nove minuti – **l'allenamento è terminato**; siete pregati di lanciare il Last Stone Draw verso la casa di partenza della partita e riportare tutti i sassi verso la casa stessa.

- ❖ **Dopo l'allenamento il ghiaccio verrà pulito e, se ritenuto necessario dai Tecnici del Ghiaccio, il pebble verrà passato di nuovo sugli slide paths (dalla back line alla hog line).**

- ❖ **Verranno fatti altri due annunci:**

- 2.14.9 **Le partite avranno inizio tra un minuto** – si entra in campo per il raffreddamento delle suole dietro alla linea ipotetica delle staffe ma non si può scivolare.

- 2.14.10 **Dopo 1 minuto** - Le partite possono avere inizio; il ghiaccio è vostro, buona fortuna e buon gioco

2.15 **LAST STONE DRAW**

- ❖ **prima di ciascuna partita di Campionato, verrà effettuato l'LSD con la procedura qui sotto riportata**

- 2.15.1 Uno qualsiasi dei componenti la formazione della squadra che prende parte all'imminente partita, può lanciare il sasso, un altro terrà la scopa nella casa e gli altri due potranno fare azione di sweeping.

- 2.15.2 Durante l'LSD è ammessa la presenza in campo dei soli 4 giocatori che inizieranno la partita, le altre persone accreditate della squadra devono lasciare il campo.

- 2.15.3 Si applicano le normali regole dello sweeping.

- 2.15.4 Tutti i sassi che finiscono nella casa sono misurati; i sassi che non si arrestano nella casa saranno registrati con una misura di 185,4 cm.

- 2.15.5 Il sasso lanciato deve raggiungere la tee-line del lato di tiro entro 60 secondi a partire dal momento in cui è stato segnalato l'avvio da parte dell'arbitro incaricato.

- 2.15.6 Ove non assegnato preventivamente l'Hammer, la squadra con la distanza di LSD minore potrà scegliere se lanciare la prima o la seconda stone della prima mano.

2.15.7 Per convenzione il lancio verrà effettuato dal tabellone verso la house ad esso opposta.

2. 16 DRAW SHOT CHALLENGE

2.16.1 Il Draw Shot Challenge è la media dei Last Stone Draw giocati dalle squadre dopo il riscaldamento che precede le partite.

2.16.2 Il risultato del Last Stone Draw verrà riportato sullo score di ogni partita e, dopo aver scartato il risultato peggiore, la loro somma diviso per il numero di lanci effettuati darà il valore del DSC

2. 17 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO

2.17.1 I giocatori non devono in nessun modo danneggiare la superficie del ghiaccio con l'attrezzatura, impronte di mani o del corpo. In caso di incidente evitabile (intenzionale), verrà determinato se sono avvenuti dei danni in consultazione con il Capo Tecnico del Ghiaccio o il suo Vice.

2.17.2 Se sono stati provocati dei danni, si seguiranno le seguenti procedure:

- ❖ **Primo incidente - primo avvertimento sul ghiaccio, riparazione del danno.**
- ❖ **Secondo incidente - secondo avvertimento sul ghiaccio, riparazione del danno.**
- ❖ **Terzo incidente - riparazione del danno e espulsione del giocatore dalla partita.**

2. 18 PROCEDURA PER LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE

2.18.1 Punteggio di classifica: ad ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto.

2.18.2 La classifica verrà redatta secondo il numero di partite vinte/perse.

2.18.3 In caso di parità al termine del round robin si terrà in considerazione lo scontro diretto.

2.18.4 Con l'ulteriore parità le posizioni verranno determinate dal "Draw Shot Challenge" (DSC).

2.18.5 Il DSC è la media dei "Last Stone Draw" (LSD) tirati da una squadra con l'esclusione del tiro peggiore.

2.18.6 Le squadre effettueranno l'LSD prima di ciascuna partita di Campionato. (ex art. 7 DOA 17/18).

2. 19 PUNTEGGIO

2.19.1 Dopo che è stato concordato il punteggio di una mano, si prega di riferire al Giudice quanti punti sono stati segnati e con quale colore.

2.19.2 Il Giudice segna il punteggio e ne aggiorna il totale. Ad ogni partita verrà utilizzato una sola score card (scheda punteggio della partita) che deve essere interamente compilata annotando oltre che i risultati delle mani, anche la misura del DSC quando disputato, gli eventuali time out e le eventuali sostituzioni.

2.19.3 Al termine della partita un giocatore per squadra **ha l'obbligo** di confermare il punteggio firmando la score card, ed esprimendo sullo stesso il proprio giudizio sulle condizioni del ghiaccio e stato delle piste.

2. 20 MISURAZIONI

2.20.1 Quando si richiede una misurazione al termine di una mano, si chiede ai giocatori di rimuovere tutte le stone non coinvolte nella misurazione e di spostarsi o presso la hog line o dietro la staffa, lasciando il ghiaccio libero per l'arbitro.

2.20.2 Le persone responsabili della casa al termine della mano saranno autorizzate ad osservare la misurazione, ammesso che non ci siano tentativi di influenzare o di interferire con il Giudice.

- 2.20.3 Dove debba essere effettuata una misurazione di Free Guard Zone da un giudice, ci si assicura che quel/o quei sassi, non vengano toccati finché non verrà effettuata la misurazione con strumenti o con la decisione visiva del giudice.

2. 21 *COMPORAMENTO IMPROPRIO*

- 2.21.1 È proibito a tutti i membri delle squadre comportarsi in maniera impropria, utilizzare un linguaggio offensivo o volgare, usare in malo modo gli attrezzi o causare volontariamente danni.
- 2.21.2 Eventuali violazioni comportano una prima ammonizione e, successivamente, all'espulsione dalla partita del responsabile di tali comportamenti da parte del Chief Umpire.
- 2.21.3 Dopo l'espulsione, la/le persona/e deve/devono lasciare l'area di gioco e le aree immediatamente circostanti, mentre possono rimanere negli spogliatoi o lasciare l'edificio.
- 2.21.4 L'eventuale riserva potrà sostituire il giocatore espulso all'inizio della mano successiva.
- 2.21.5 Sia in caso di ammonizione che di espulsione, il referto di gara verrà trasmesso al GUS per successivi provvedimenti.

2. 22 *HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING*

- 2.22.1 Durante il rilascio i giocatori devono lanciare il sasso con un movimento della mano pulito ed evidente prima di raggiungere la hog line (Rif. Regolamento WCF Ottobre 2016 art. R5 paragrafo (d)).
- 2.22.2 Se il rilascio del sasso non è conforme a tale regola, gli "sweepers" sono tenuti a rimuovere immediatamente il sasso portandolo senza interferire con gli altri sassi in gioco dietro alla back-line del lato di gioco. Quanto appena detto costituisce formalmente il primo richiamo in merito.
- 2.22.3 La valutazione dell'infrazione sarà effettuata dai giudici in modo non continuativo.
- 2.22.4 L'azione di sweeping può essere fatta in ogni direzione, non deve necessariamente coprire tutta la larghezza del sasso, non deve portare sporco davanti al sasso e deve terminare a lato di esso. Rif. Regolamento WCF Ottobre 2016 art. R7 paragrafo (a).

2. 23 *POSIZIONE DEI GIOCATORI*

- 2.23.1 Mentre una squadra sta lanciando, i membri dell'altra squadra devono rimanere fermi a lato del campo tra le linee di cortesia.
- 2.23.2 Lo skip e/o il vice-skip della squadra che non sta lanciando possono rimanere fermi dietro la back line all'estremità di gioco, ammesso che non interferiscano con il posizionamento dello skip della squadra che sta lanciando.
- 2.23.3 Il giocatore che dovrà lanciare il sasso successivo può rimanere fermo al lato del campo dietro alla staffa (lato di lancio).

2. 24 *LA PANCHINA ALLENATORI*

- 2.24.1 Nel modulo di accredito dovranno essere indicati il nome dell'eventuale allenatore/accompagnatore e dell'alternate. Soltanto a queste persone sarà consentito l'ingresso in campo durante l'allenamento pre gara e la pausa a metà partita.
- 2.24.2 In caso di time out e alla pausa soltanto il tecnico o l'alternate, purchè accreditati, possono accedere in pista e conferire con la squadra.

- 2.24.3 Nei soli campionati Esordienti e Ragazzi in caso di time out e alla pausa, anche l'accompagnatore, purchè presente nella scheda di accredito, può accedere in pista e conferire con la squadra.
- 2.24.4 Non è permessa ed è considerata una condotta inaccettabile la comunicazione, verbale e non, tra le persone fuori dal ghiaccio e le squadre in campo.
- 2.24.5 La violazione di questa regola può portare all'espulsione di quella persona da parte del Chief Umpire o del Deputy Chief Umpire dalla partita in corso.

2. 25 PROCEDURA AL TERMINE DELLA PARTITA

È necessario firmare lo score e per evitare di interferire con partite ancora in corso, al termine delle partite le riserve, gli allenatori e gli ufficiali di squadra non sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, ma devono aspettare che la loro squadra esca dal camp

2. 26 BORSONI/VESTITI/ORDINE

- 2.26.1 Si prega di lasciare tutti gli oggetti (vestiti, bibite, snack) in zone che non intralcino il passaggio di giocatori e giudici, possibilmente al fondo del campo rigorosamente FUORI dal ghiaccio.
- 2.26.2 Non è permesso portare alcolici nell'area di gioco nell'area di gioco, ma devono aspettare che la loro squadra esca dal campo.

2. 27 TELEFONI CELLULARI

Si prega di spegnere i cellulari prima di entrare nell'area di gioco. Si ricorda a questo proposito che nel caso in cui un telefono cellulare non spento suoni nelle vicinanze di un giocatore in fase di rilascio distraendolo, egli può scegliere di mantenere la giocata o di rilanciare il sasso (11.1-REGOLAMENTO TECNICO).

2. 28 FUMO

È proibito fumare all'interno dello stadio comprese le sigarette elettroniche.

2. 29 PRENDERE DECISIONI

È auspicabile che tutti i giocatori e gli allenatori si comportino in maniera corretta e sportiva e che gli arbitri non debbano essere coinvolti troppo nelle partite. Se un giudice si troverà nella situazione di dover prendere una decisione, ciò verrà fatto in assoluta correttezza, e sempre seguendo il regolamento.

2. 30 LO SPIRITO DEL CURLING

Il Curling è uno sport di tecnica e di tradizione. Un lancio eseguito bene è un piacere per la vista ed è anche piacevole vedere che le antiche tradizioni vengono applicate secondo il vero spirito del gioco. I curlers giocano per vincere, non per umiliare i loro avversari. Un vero curler non cerca mai di distrarre l'avversario, né di impedire loro di giocare al meglio delle loro possibilità; preferirebbe perdere piuttosto che vincere in maniera scorretta. I curlers non infrangono mai una regola di proposito, né mancano di rispetto alle tradizioni. Se si accorgono che ciò è stato fatto inavvertitamente, saranno i primi a rendere pubblica l'infrazione. Lo scopo principale del gioco del curling è di oggettivare l'abilità del giocatore; lo spirito del curling richiede buona sportività, sentimenti gentili e condotta onorevole. Lo spirito dovrebbe influenzare sia l'interpretazione e l'applicazione delle regole del gioco che la condotta di tutti i partecipanti sia dentro che fuori dal campo.

3. TEAM MEETING - SPECIFICHE SINGOLI CAMPIONATI

3.1 CAMPIONATO SERIE A M/F

- 3.1.1 Tipo di campionato: Girone unico nazionale
- 3.1.2 Numero di mani: 10 (dieci)
- 3.1.3 Tempo di gioco: 2h 35'
- 3.1.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 5 (cinque)
- 3.1.5 Ultimo Stone Primo End: Già assegnato
- 3.1.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 17-18): nessuna

3.2 CAMPIONATO SERIE B M/F

- 3.2.1 Tipo di campionato: Girone territoriale
- 3.2.2 Numero di mani: 8 (otto)
- 3.2.3 Tempo di gioco: 2h
- 3.2.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 5 (cinque)
- 3.2.5 Ultimo Stone Primo End: Assegnato con LSD
- 3.2.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 17-18): nessuna

3.3 CAMPIONATO JUNIOR M/F

- 3.3.1 Tipo di campionato: Girone territoriale
- 3.3.2 Numero di mani: 8 (otto)
- 3.3.3 Tempo di gioco: 2h
- 3.3.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 5 (cinque)
- 3.3.5 Ultimo Stone Primo End: Già assegnato
- 3.3.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 16-17):
 - *le squadre dovranno essere seguite da un Tecnico regolarmente iscritto all'Albo Federale per la stagione in corso.*
 - *In assenza del Tecnico durante il Campionato, le squadre dovranno essere accompagnate da un Dirigente/Accompagnatore tesserato per la stagione corrente o da un componente della squadra purché maggiorenne, che sarà responsabile delle squadre;*
 - *in caso di skip minorenni lo score dovrà essere controfirmato da un maggiorenne (ex art. 7 DOA 17-18).*

3.4 CAMPIONATO RAGAZZI M/F

- 3.4.1 Tipo di campionato: Girone territoriale
- 3.4.2 Numero di mani: 8 (otto)
- 3.4.3 Tempo di gioco: 2h
- 3.4.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 6 (sei)
- 3.4.5 Ultimo Stone Primo End: Già assegnato

3.4.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 15-16):

- *le squadre dovranno essere accompagnate da un Tecnico regolarmente iscritto all'Albo per la stagione corrente o dirigente/Accompagnatore/Atleta maggiorenne tesserato per la stagione corrente.*
- *le riserve dovranno essere impiegate in almeno 3 end di ogni turno di gioco. in caso di time-out potranno scendere in campo gli allenatori di entrambe le squadre;*
- *Essendo lo skip minorenni, la score card, dovrà essere obbligatoriamente controfirmata dall'accompagnatore/allenatore maggiorenne regolarmente accreditato (ex art. 7 DOA 15-16).*

3.5 CAMPIONATO ESORDIENTI

3.5.1 Tipo di campionato: Girone territoriale

3.5.2 Numero di mani: 6 (sei)

3.5.3 Tempo di gioco: 1h 30'

3.5.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 7 (sette)

3.5.5 Ultimo Stone Primo End: Già assegnato

3.5.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 15-16):

- *le squadre dovranno essere accompagnate da un Tecnico regolarmente iscritto all'Albo per la stagione corrente o dirigente/Accompagnatore/Atleta maggiorenne tesserato per la stagione corrente;*
- *le riserve dovranno essere impiegate in almeno 3 end di ogni turno di gioco. in caso di time-out potranno scendere in campo gli allenatori di entrambe le squadre;*
- *Essendo lo skip minorenni, la score card, dovrà essere obbligatoriamente controfirmata dall'accompagnatore/allenatore maggiorenne regolarmente accreditato (ex art. 7 DOA 16-17).*

3.6 CAMPIONATO SENIOR M/F

3.6.1 Tipo di campionato: Girone unico nazionale

3.6.2 Numero di mani: 8 (otto)

3.6.3 Tempo di gioco: 2h

3.6.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 5 (cinque)

3.6.5 Ultimo Stone Primo End: Già assegnato

3.6.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 16-17):

- *le squadre possono essere composte da tesserati in prestito da altre società purché il prestito sia formalizzato come previsto dal ROF entro 5 giorni precedenti l'inizio del Campionato.*
- *potranno inoltre essere utilizzati giocatori di altre Società, i quali non partecipino allo stesso Campionato, con la formula del "doppio utilizzo".*
- *Esso dovrà essere formalizzato con dichiarazione delle Società timbrata presso il Comitato Regionale di appartenenza e successivamente inviata alla segreteria Curling almeno 5 giorni prima dell'inizio del Campionato.*

3.7 CAMPIONATO MIXED

3.7.1 Tipo di campionato: Girone territoriale

3.7.2 Numero di mani: 8 (otto)

3.7.3 Tempo di gioco: 2h

3.7.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 6 (3 di sesso femminile, 3 di sesso maschile)

3.7.5 Ultimo Stone Primo End: *Assegnato con LSD*

3.7.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 15-16):

- *le squadre possono essere composte da tesserati in prestito da altre società purché il prestito sia formalizzato come previsto dal ROF entro 5 giorni precedenti l'inizio del Campionato.*
- *potranno inoltre essere utilizzati giocatori di altre Società, i quali non partecipino allo stesso Campionato, con la formula del "doppio utilizzo".*
- *Esso dovrà essere formalizzato con dichiarazione delle Società timbrata presso il Comitato Regionale di appartenenza e successivamente inviata alla segreteria Curling almeno 5 giorni prima dell'inizio del Campionato*

3.8 CAMPIONATO MIXED DOUBLES

3.8.1 Tipo di campionato: Concentramenti territoriali

3.8.2 Numero di mani: 8 (otto)

3.8.3 Tempo di gioco: 1h 40'

3.8.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 2 (due)

3.8.5 Ultimo Stone Primo End: *Assegnato con LSD*

3.8.6 Norme particolari (ex art. 6 DOA 15-16):

- *le squadre possono essere composte da tesserati in prestito da altre società purché il prestito sia formalizzato come previsto dal ROF entro 5 giorni precedenti l'inizio del Campionato;*
- *potranno inoltre essere utilizzati giocatori di altre Società, i quali non partecipino allo stesso Campionato, con la formula del "doppio utilizzo".*
- *Esso dovrà essere formalizzato con dichiarazione delle Società timbrata presso il Comitato Regionale di appartenenza e successivamente inviata alla segreteria Curling almeno 5 giorni prima dell'inizio del Campionato;*
- *il modulo di iscrizione del Mixed Doubles dovrà obbligatoriamente riportare nome e cognome della coppia partecipante. In caso contrario esso sarà considerato NULLO;*

3.9 CAMPIONATO WHEELCHAIR

3.9.1 Tipo di campionato: Girone unico nazionale

3.9.2 Numero di mani: 8 (otto)

3.9.3 Tempo di gioco: 2h 20'

3.9.4 Numero massimo di giocatori per squadra: 7 (sette)

- *Ultimo Stone Primo End: Già assegnato*
- *Norme particolari (ex art. 6 DOA 16-17):*
- *In campo dovrà essere presente almeno un atleta di sesso opposto, in caso contrario la squadra non verrà selezionata per partecipare all'attività internazionale federale.*

Documento redatto in collaborazione con la commissione Tecnica ed il consiglio GUG Curling

Arienti Alberto, Cavallo Giovanni, Prola Luca

FIRMATO

Mario Sibille

Consigliere di settore

G.U.G. CURLING

sibillemario@gmail.com

cellulare 3669875555