



CHALLENGE JUNIOR

Femminile & Maschile

2017

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

Sommario

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

1. INTRODUZIONE

Al fine di consentire alle squadre partecipanti una corretta preparazione per il challenge Junior 2017, la Commissione Tecnica insieme al Capo Giudice fornisce il seguente documento informativo prima dell'inizio delle partite, 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 delle prove; 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 componente della squadra 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 Le squadre sono convocate il giorno 1 dicembre 2017 alle ore 16:45 a Cortina per il challenge femminile e alle ore 19:15 a Cembra per il challenge maschile presso i rispettivi siti di gara.
- 2.1.2 Al T.M. la squadra dovrà garantire la presenza di almeno un giocatore, pena la perdita dell'hammer nella prima partita giocata.

2.2 PRESENTAZIONE E BENVENUTO

A cura del Capo Giudice.

2.3 SCHEDE DI ACCREDITO DELLA SQUADRA

- 2.3.1 All'inizio del T.M., 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 challenge 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.
- 2.3.4 La formazione della squadra (ordine di lancio) indicata sulla scheda accredito sarà ritenuta valida per la prima partita del challenge.
- 2.3.5 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. 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; il giocatore con divisa diversa dai propri compagni di squadra non sarà ammesso sul ghiaccio (ex art. 7/m DOA 16-17).

2.6 REGOLAMENTO

Il regolamento per questo Challenge 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. Qualsiasi cambiamento relativo a queste regole verrà notificato al Team Meeting.

Le Società classificate ai primi due posti del Campionato Junior Femminile e Maschile, avranno diritto a partecipare ad un "challenge" per rappresentare la Nazionale Italiana. Le squadre partecipanti al "challenge" dovranno essere formate esclusivamente da giocatori tesserati o in prestito per le Società che rappresentano e dovranno schierare almeno 3 giocatori della squadra che ha disputato la fase finale del Campionato Italiano. Qualora una squadra non possa schierare i 3 giocatori richiesti, il challenge non sarà disputato e la vittoria andrà direttamente alla sfidante.

2.7 ATTREZZATURA (scope)

- 2.7.1 Durante il challenge Junior, 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 2.7.2.
- 2.7.2 In caso di violazione, saranno applicate le seguenti sanzioni:
- prima infrazione da parte di un giocatore della squadra: il giocatore è squalificato dal Challenge e la squadra perde la partita in corso con punteggio 2-0.
 - seconda infrazione da parte di un altro giocatore della stessa squadra, l'intera squadra è squalificata e perde il challenge

2.8 SISTEMA DI GIOCO

- 2.8.1 La prima partita del challenge dovrà iniziare con 4 giocatori in campo.
- 2.8.2 Qualora un team si presenti con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0.
- 2.8.3 Fino a quando il team non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.
- 2.8.4 I tempi di gioco sono comprensivi dei 5 minuti di pausa da effettuarsi a metà gara.
- 2.8.5 E' concesso 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi (comprensivo di "travel time").
- 2.8.6 Il cronometraggio del time out, inizierà dal momento in cui lo stesso viene richiesto.
- 2.8.7 In caso di extra-end ad ogni squadra è concesso 1 ulteriore time out.
- 2.8.8 Durante l'extra-end si può ricorrere al massimo ad 1 time out per squadra.
- 2.8.9 Il tempo delle eventuali misurazioni verrà notificato alle squadre e recuperato a fine partita.
- 2.8.10 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

- 2.9.1 Le partite si svolgeranno sulle piste assegnate dal calendario pubblicato sul sito della FISG.
- 2.9.2 Una copia del programma è stata trasmessa alle squadre interessate e pubblicato sul sito ufficiale della FISG.
- 2.9.3 Qualsiasi cambiamento verrà comunicato al Team Meeting.

2.10 ASSEGNAZIONE HAMMER

- 2.10.1 Per la prima partita del challenge, l'hammer viene assegnato alla squadra vincitrice del campionato italiano.
- 2.10.2 Per le partite successive l'hammer viene assegnato alternativamente a ciascuna squadra, tranne che per l'eventuale quinta partita ove questo verrà assegnato tramite sorteggio.

- 2.10.3 Nell'eventuale quinta partita del challenge, viene effettuato il sorteggio (lancio della moneta) da effettuarsi al termine della quarta partita; la squadra vincitrice ha diritto di scelta fra hammer o colore dei sassi
- 2.10.4 L'altra squadra potrà scegliere il colore dei sassi se la prima ha scelto l'hammer oppure l'hammer se la prima ha scelto il colore dei sassi.

2. 11 *COLORI DEI SASSI*

- 2.11.1 Ad esclusione dell'eventuale quinta partita, ove esiste la possibilità di scelta del colore dei sassi da parte della squadra che non ha l'hammer, 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.
- 2.11.2 Inizierà per prima la prova ghiaccio la squadra con i sassi chiari.
- 2.11.3 Il rosso è considerato colore scuro.

2. 12 *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. 13 *LE PARTITE*

- 2.13.1 La partita si svolge nel tempo di 2h ed in 8 mani. Nel tempo di gioco è compresa la pausa obbligatoria di 5' minuti da effettuarsi a metà gara; non è invece compreso il time-out di 1' e 30" da sommarsi al tempo di gara. Nell'eventuale extra-end è concesso un ulteriore time-out, sempre di 1' e 30" (ex art. 4 DOA 15-16).
- 2.13.2 In caso debba essere disputato l'extra end definitivo, le squadre avranno a disposizione una pausa di 1' tra la fine dell'ultimo end e l'inizio dell'extra end. La squadra non può conferire con i membri accreditati della panchina. (Rif.Regolamento delle Competizioni WCF Ottobre 2016 art. C6 paragrafo (j)(i))
- 2.13.3 Il tempo utilizzato per effettuare eventuali misurazioni per l'assegnazione di punti verrà aggiunto al tempo di partita assegnato.
- 2.13.4 La mano, iniziata prima dello scadere del tempo, viene portata a termine
- 2.13.5 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).
- 2.13.6 Devono essere completate almeno 6 mani prima che una squadra possa ritirarsi.
- 2.13.7 In tutte le partite, quando un giudice ritiene che una squadra stia ritardando un lancio senza motivazione, avviserà lo skip della squadra in fallo e, se dopo l'avviso, lo stone che deve essere lanciato non avrà raggiunto la tee line all'estremità di lancio entro 45 secondi conteggiati dal momento in cui il giudice ingiunge allo skip di effettuare il lancio, il sasso verrà rimosso immediatamente dal gioco, l'end deve durare circa 15'.
- 2.13.8 Durante le pause a metà partita le squadre sono autorizzate a incontrarsi con l'eventuale allenatore e le riserve. Si ricorda che altre partite potrebbero essere in corso nel momento in cui si entra e si esce dall'area di gioco, quindi si chiede di non parlare troppo forte o comunque arrecare disturbo agli altri giocatori.

2. 14 *ALLENAMENTO PRIMA DI UNA PARTITA*

- 2.14.1 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.
- 2.14.2 Verrà dunque fatto partire il timer da 10 minuti, le squadre verranno avvisate quando manca un minuto al termine della prova ghiaccio.

- 2.14.3 Durante tutti gli allenamenti possono entrare nell'area di gioco solo i membri dichiarati della squadra (5), l'allenatore (1), un tecnico della formazione (1).

2. 15 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:***

- 2.15.1 **Un minuto all'inizio del primo allenamento** – si entra in campo per il raffreddamento delle suole dietro alla linea delle staffe.
- 2.15.2 Dopo 1 minuto - **Il primo allenamento può avere inizio.**
- 2.15.3 Dopo nove minuti – **un minuto al termine del primo allenamento**
- 2.15.4 Dopo dieci minuti - **l'allenamento è terminato; siete pregati di riportare tutti i sassi verso la casa di partenza.**

- ❖ ***Quando tutti i sassi sono stati messi a posto.–***

- 2.15.5 **Un minuto all'inizio del secondo allenamento**, si entra in campo per il raffreddamento delle suole dietro alla linea delle staffe.
- 2.15.6 Dopo 1 minuto - **Il secondo allenamento può avere inizio.**
- 2.15.7 Dopo nove minuti – **un minuto al termine del secondo allenamento.**
- 2.15.8 Dopo dieci minuti – **l'allenamento è terminato; siete pregati di riportare tutti i sassi verso la casa di partenza.**

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

- 2.15.9 **Le partite avranno inizio tra un minuto** – si entra in campo per il raffreddamento delle delle suole dietro alla linea delle staffe.
- 2.15.10 **Dopo 1 minuto** - Le partite possono avere inizio; il ghiaccio è vostro, buona fortuna e buon gioco

2. 16 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO

- 2.16.1 *I giocatori non devono in nessun modo danneggiare la superficie del ghiaccio con l'attrezzatura. 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. 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. 17 PROCEDURA PER LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE

- 2.17.1 Punteggio di classifica: ad ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto.
- 2.17.2 La classifica verrà redatta secondo il numero di partite vinte/perse.
- 2.17.3 Il challenge si disputa al meglio delle 5 partite.
- 2.17.4 La prima squadra che si aggiudica tre partite, viene dichiarata vincitrice del challenge con diritto di rappresentare la nazionale nei prossimi impegni internazionali

2. 18 PUNTEGGIO

- 2.18.1 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
- 2.18.2 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 gli eventuali time out e le eventuali sostituzioni.
- 2.18.3 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. 19 MISURAZIONI

- 2.19.1 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.
- 2.19.2 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.
- 2.19.3 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. 20 COMPORTAMENTO IMPROPRIO

- 2.20.1 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.
- 2.20.2 Eventuali violazioni possono portare all'espulsione dalla partita del responsabile di tali comportamenti da parte del Chief Umpire.
- 2.20.3 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.
- 2.20.4 La riserva non può sostituire il giocatore espulso nella partita

2. 21 HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING

- 2.21.1 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)).
- 2.21.2 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.
- 2.21.3 La valutazione dell'infrazione sarà effettuata dai giudici in modo non continuativo.
- 2.21.4 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. 22 *POSIZIONE DEI GIOCATORI*

- 2.22.1 Mentre una squadra sta lanciando, i membri dell'altra squadra devono rimanere fermi a lato del campo tra le linee di cortesia.
- 2.22.2 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.
- 2.22.3 Il giocatore che dovrà lanciare il sasso successivo può rimanere fermo al lato del campo dietro alla staffa (lato di lancio).

2. 23 *LA PANCHINA ALLENATORI*

- 2.23.1 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.
- 2.23.2 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.
- 2.23.3 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.
- 2.23.4 La violazione di questa regola può portare all'espulsione di quella persona dalla partita in corso da parte del Chief Umpire o del Deputy Chief Umpire.

2. 24 *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 campo.

2. 25 *BORSONI/VESTITI/ORDINE*

- 2.25.1 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.
- 2.25.2 Non è permesso portare alcolici nell'area di gioco.

2. 26 *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. 27 *FUMO*

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

2. 28 *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. 29 *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 dei 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.

Documento redatto in collaborazione con la commissione Tecnica ed il consiglio GUG Curling
Cavallo Giovanni, Prola Luca

FIRMATO

Mario Sibille

Consigliere di settore

G.U.G. CURLING

sibillemario@gmail.com

cellulare 3669875555