



CAMPIONATO ITALIANO CURLING

STAGIONE 2017-18

FINALI NAZIONALI DOPPIO MISTO

DOCUMENTO INFORMATIVO PER IL TEAM MEETING

Sommario

1	INTRODUZIONE	3
2	ORARI PARTITE.....	3
3	TEAM MEETING	4
3.1	ORARI	4
3.2	APPELLO DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI	4
3.3	PRESENTAZIONE E BENVENUTO	4
3.4	SCHEDA DI ACCREDITO DELLA SQUADRA.....	4
3.5	DOCUMENTI DI INFORMAZIONE SANITARIA.....	4
3.6	ACCESSO AL GHIACCIO	4
3.7	ATTREZZATURA (scope).....	4
3.8	REGOLAMENTO.....	5
3.9	SISTEMA DI GIOCO	5
3.10	PROGRAMMA DELLE PARTITE.....	5
3.11	ASSEGNAZIONE HAMMER E COLORE DEI SASSI	5
3.12	I SASSI.....	5
3.13	LE PARTITE.....	5
3.14	ALLENAMENTO PRIMA DI UNA PARTITA.....	5
3.15	CONDUZIONE DELL'ALLENAMENTO PRIMA DEL GIOCO.....	6
3.16	TEMPO DI GIOCO	6
3.17	DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO	7
3.18	PROCEDURA PER LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE	7
3.19	PUNTEGGIO.....	7
3.20	MISURAZIONI	8
3.21	COMPORTAMENTO IMPROPRIO.....	8
3.22	HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING	8
3.23	POSIZIONE DEI GIOCATORI.....	8
3.24	LA PANCHINA ALLENATORI	8
3.25	PROCEDURA RICHIESTA TIME OUT	9
3.26	PROCEDURA AL TERMINE DELLA PARTITA.....	9
3.27	BORSONI/VESTITI/ORDINE.....	9
3.28	TELEFONI CELLULARI.....	9
3.29	FUMO.....	9
3.30	PRENDERE DECISIONI.....	9
3.31	LO SPIRITO DEL CURLING	9

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 delle finali del Campionato, 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 Finali;
- 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 delle finali, 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 ORARI PARTITE

Il calendario con date e relativi orari è stato comunicato alle società ed è pubblicato sul sito della F.I.S.G

3 TEAM MEETING

3.1 ORARI

Il Team Meeting sarà effettuato alle ore 15:00 del giorno 12 gennaio per le squadre che disputano la prima partita di finale alle ore 16:00 ed alle ore 18:00 per le squadre che disputano la prima partita di finale alle ore 19:00.

3.2 APPELLO DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI

Sarà effettuato dal Capo Giudice all'inizio del Team Meeting.

3.3 PRESENTAZIONE E BENVENUTO

A cura del Capo Giudice.

3.4 SCHEDA DI ACCREDITO DELLA SQUADRA

3.4.1 All'inizio del team meeting, il referente di ogni squadra partecipante dovrà accreditarsi al Capo Giudice presentando i cartellini degli atleti o, in mancanza di questi, il tabulato federale e un documento di riconoscimento. Il mancato accredito provocherà lo svolgimento delle partite sub giudice per 48 ore. La successiva non presentazione della documentazione provocherà la perdita di tutte le partite effettuate. (ex art. 7/f DOA 17/18).

3.4.2 La scheda di accredito dovrà riportare, il nominativo degli atleti, l'eventuale allenatore qualificato, l'eventuale accompagnatore comunque tesserato e l'attestazione, a firma del Presidente dell'Associazione, che gli atleti sono regolarmente idonei a svolgere attività sportiva per la pratica agonistica certificata da apposito documento.

3.5 DOCUMENTI DI INFORMAZIONE SANITARIA

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. Questi documenti verranno trattati con la massima riservatezza e verranno restituiti all'atleta alla fine del turno di campionato.

3.6 ACCESSO AL GHIACCIO

3.6.1 CALZATURE

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

3.6.2 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/i DOA 17-18).

3.7 ATTREZZATURA (scope)

3.7.1 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 3.7.3.

3.7.2 I giudici potranno effettuare, a loro discrezione, controlli a campione durante le partite per accertare eventuali violazioni.

3.7.3 In caso di violazione, saranno applicate le seguenti sanzioni:

- a. 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.
- b. seconda infrazione da parte di un altro giocatore della stessa squadra, l'intera squadra è squalificata dal Campionato in atto e tutte le partite vengono perse con punteggio 2-0

3. 8 *REGOLAMENTO*

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.

3. 9 *SISTEMA DI GIOCO*

Le fasi finali sono disputate con il criterio fissato dagli art. 5, 6 e 7 delle DOA 2017-2018 (Finali a 8 squadre come da tabella inviata alle squadre).

3. 10 *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.

3. 11 *ASSEGNAZIONE HAMMER E COLORE DEI SASSI*

- 3.11.1 In tutte le partite le squadre effettuano il lancio dell'LSD per aggiudicarsi la possibilità di scelta di preposizionamento del proprio sasso nella prima mano della partita oppure il colore dei sassi.
- 3.11.2 L'altra squadra sceglierà di conseguenza in base alla scelta effettuata dalla squadra con il valore LSD minore.
- 3.11.3 Per la prova sassi e lancio LSD, le squadre utilizzano i sassi del colore assegnato sul tabellone del programma delle partite.
- 3.11.4 La squadra con i sassi gialli effettua la prova sassi per prima.
- 3.11.5 La possibilità di scelta del preposizionamento della propria stone nella prima mano, viene deciso tramite lancio LSD (regola R15 (g) (i) WCF ott 2016).
- 3.11.6 Il rosso è considerato colore scuro.

3. 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.

3. 13 *LE PARTITE*

- 3.13.1 Per il Campionato Italiano Doppio Misto, le partite sono disputate a 8 mani.
- 3.13.2 Devono essere completate almeno 6 mani prima che una squadra possa ritirarsi. 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).

3. 14 *ALLENAMENTO PRIMA DI UNA PARTITA*

- 3.14.1 Ci saranno nove (9) minuti (DOA 2015-16 art. 7, comma g.) di allenamento più un minuto per lancio LSD per ciascuna squadra prima delle partite.
- 3.14.2 Il primo allenamento comincerà trenta (30) minuti prima dell'orario di inizio della partita.
- 3.14.3 La determinazione di quale squadra inizia per prima l'allenamento viene stabilito con il criterio riportato al punto 3.11.4 del presente documento.

- 3.14.4 Durante tutti gli allenamenti possono entrare nell'area di gioco solo i membri dichiarati della squadra e l'allenatore indicati su scheda accreditato.
- 3.14.5 La squadra che non sta facendo l'allenamento non può stare sul campo di gioco. Si ricorda che coloro che entrano nell'area di gioco devono indossare le divise sociali.

3. 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:*
 - 3.15.1 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 entrare nella casa
 - 3.15.2 Dopo 1 minuto - Il primo allenamento può avere inizio.
 - 3.15.3 Dopo otto minuti – **un minuto al termine** del primo allenamento
 - 3.15.4 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.–*
 - 3.15.5 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 entrare nella casa.
 - 3.15.6 Dopo 1 minuto - Il secondo allenamento può avere inizio.
 - 3.15.7 Dopo otto minuti – **un minuto al termine** del secondo allenamento.
 - 3.15.8 Dopo 9 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..
- ❖ *Verranno fatti altri due annunci:*
 - 3.15.9 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 entrare nella casa.
 - 3.15.10 Dopo 1 minuto - Le partite possono avere inizio; il ghiaccio è vostro, buona fortuna e buon gioco.

3. 16 TEMPO DI GIOCO

- 3.16.1 La partita si svolge nel tempo di 1h 40' 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" (comprensivo del "travel time") da sommarsi al tempo di gara.
- 3.16.2 Il cronometraggio del time out, inizierà dal momento in cui lo stesso viene richiesto.
- 3.16.3 Nell'eventuale extra-end è concesso un ulteriore time-out, sempre di 1' e 30".
- 3.16.4 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 Giugno 2014 art. C6 paragrafo (f(i))).
- 3.16.5 Il tempo utilizzato per effettuare eventuali misurazioni per l'assegnazione di punti verrà aggiunto al tempo di partita assegnato.
- 3.16.6 La mano, iniziata prima dello scadere del tempo, viene portata a termine.

- 3.16.7 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 11'.
- 3.16.8 Durante le pause a metà partita le squadre sono autorizzate a incontrarsi con l'eventuale allenatore. 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.

3. 17 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO

- ❖ *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:

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

3. 18 PROCEDURA PER LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE

- 3.18.1 Prima partita di qualificazione per la finale (turni 1, 2, 3 e 4 del tabellone): la squadra vincente accede ad un turno successivo (turno 7 e 8 del tabellone) nel quale si sfideranno le 4 squadre vincitrici del primo incontro; la perdente accede ad un turno successivo (turno 5 e 6 del tabellone) nel quale si sfideranno le quattro squadre perdenti il primo incontro.
- 3.18.2 Le squadre vincenti dei turni 5 e 6 del tabellone accedono al turno 9 e 10; le perdenti sono eliminate.
- 3.18.3 Le squadre vincenti il turno 7 e 8 accedono alla "semifinale 1"; le squadre perdenti accedono al turno 9 e 10 del tabellone.
- 3.18.4 Le squadre vincenti del turno 9 e 10 accedono alla "semifinale 2"; le squadre perdenti sono eliminate.
- 3.18.5 La squadra vincente della "semifinale 1", accede direttamente alla finale "oro"; la perdente alla "semifinale di recupero"
- 3.18.6 La squadra vincente la "semifinale 2" accede alla "semifinale di recupero"; la perdente accede alla finale "Bronzo"
- 3.18.7 La squadra vincente la "semifinale di recupero" accede alla finale "Oro"; la perdente alla finale "Bronzo".
- 3.18.8 Partite di Finale "Oro" e "Bronzo": Sono disputate a gara unica, alla squadra vincente della prima finale, viene assegnata la medaglia d'oro, alla perdente la medaglia d'argento. Alla vincente della seconda finale viene assegnata la medaglia di bronzo

3. 19 PUNTEGGIO

- 3.19.1 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
- 3.19.2 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, gli eventuali time out.
- 3.19.3 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.

3. 20 MISURAZIONI

- 3.20.1 Quando viene chiesta 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.
- 3.20.2 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.

3. 21 COMPORTAMENTO IMPROPRIO

- 3.21.1 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.
- 3.21.2 Eventuali violazioni possono portare all'espulsione dalla partita del responsabile di tali comportamenti da parte del Chief Umpire.
- 3.21.3 Dopo l'espulsione, la/e persona/e deve/devono lasciare l'area di gioco e le aree immediatamente circostanti, mentre possono rimanere negli spogliatoi o lasciare l'edificio.

3. 22 HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING

- 3.22.1 Durante il rilascio i giocatori devono lanciare il sasso con un movimento della mano pulito e prima di raggiungere la hog line (Rif. Regolamento WCF Ottobre 2016 art. R5 paragrafo (d)).
- 3.22.2 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.
- 3.22.3 La valutazione dell'infrazione sarà effettuata dai giudici in modo non continuativo.
- 3.22.4 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).

3. 23 POSIZIONE DEI GIOCATORI

- 3.23.1 Mentre una squadra sta lanciando, i membri dell'altra squadra devono rimanere fermi a lato del campo tra le linee di cortesia.
- 3.23.2 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.
- 3.23.3 Il giocatore che dovrà lanciare il sasso successivo può rimanere fermo al lato del campo dietro alla staffa (lato di lancio).

3. 24 LA PANCHINA ALLENATORI

- 3.24.1 Nel modulo di accredito dovrà essere indicato il nome dell'eventuale allenatore. Soltanto a questa persona sarà consentito l'ingresso in campo durante l'allenamento pre gara e la pausa a metà partita.
- 3.24.2 Durante il time out può conferire con la squadra una sola delle persone accreditate (allenatore).
- 3.24.3 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. 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.
- 3.24.4 Non è permesso portare alcolici nell'area di gioco.

3. 25 *PROCEDURA RICHIESTA TIME OUT*

Il time out può essere richiesto solamente dalla squadra in procinto di effettuare il lancio del proprio sasso.

3. 26 *PROCEDURA AL TERMINE DELLA PARTITA*

- 3.26.1 Prima di lasciare il campo è obbligatorio che gli skip delle squadre o i loro vice, firmino lo score.
- 3.26.2 Al termine delle partite gli allenatori, non sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, ma devono aspettare che la loro squadra esca dal campo per non arrecare disturbo alle partite ancora in corso.

3. 27 *BORSONI/VESTITI/ORDINE*

- 3.27.1 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.
- 3.27.2 Non è permesso portare alcolici nell'area di gioco.

3. 28 *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).

3. 29 *FUMO*

È proibito fumare all'interno dello stadio, compreso l'uso delle sigarette elettroniche.

3. 30 *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.

3. 31 *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 giocatori; 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



sibillemario@gmail.com

cellulare 3669875555

Consigliere di settore
G.U.G. CURLING