

TEAM MEETING FINALI



CAMPIONATI ITALIANI DI CURLING

STAGIONE 2018–2019

SOMMARIO

1	INTRODUZIONE	
2	LO SPIRITO DEL CURLING	3
5	ACCESSO AL GHIACCIO E MATERIALE TECNICO	5
7	SISTEMA DI GIOCO	5
	PAGE	6
	INTERREGIONALE + ROUND ROBIN CON FINALE PAGE	7
	ROUND ROBIN	7
	DOPPIO KNOCK OUT + PAGE	7
7.1	CAMPIONATI GIOVANILI	8
7.3	GIOCARE IN 3	8
10	PROVA SASSI	8
10.1	CONDUZIONE DELLA PROVA SASSI	8

1 INTRODUZIONE

Al fine di consentire a tutte le squadre partecipanti una corretta preparazione per le finali dei Campionati Italiani 2018/19, le Commissioni Tecniche insieme al Capo Giudice forniscono il seguente documento informativo prima dell'inizio delle fasi finali, che deve essere letto dai tesserati prima dell'arrivo sui siti di gara.

Il seguente documento sarà basato sulle DOA 2018/19 e sul regolamento WCF Ottobre 2017.

Come scritto nelle DOA 2018/19, art.6 comma a, "l'Ufficiale di Gara, 15 minuti prima della prima prova sassi, provvederà a dare informazioni specifiche" da intendersi come informazioni riguardanti le condizioni del ghiaccio, del sito di gioco, o altre informazioni riguardante la competizione, se necessario.

2 LO SPIRITO DEL CURLING

Il curling è un gioco di abilità e tradizione. Un lancio ben eseguito è un piacere per gli occhi ed è affascinante osservare come le tradizioni di lunghi anni di gioco vengano applicate al curling nel rispetto del vero spirito del gioco. I curler giocano per vincere, mai per mettere in difficoltà i propri avversari. Un vero giocatore non tenterebbe mai né di distrarre l'avversario né di impedirgli di giocare al meglio e preferirebbe perdere piuttosto che vincere ingiustamente. Nessun giocatore infrangerà mai volontariamente una regola del gioco o qualsiasi delle sue tradizioni. Ma, se dovesse farlo involontariamente ed accorgersene, sarà il primo a render nota la propria infrazione. Mentre l'obiettivo principale del gioco del curling è determinare l'abilità dei giocatori, lo spirito del gioco richiede sportività, gentilezza e buona condotta. Lo spirito del gioco dovrebbe influenzare sia l'interpretazione sia l'applicazione delle regole ed anche la condotta di tutti i partecipanti, in campo e fuori dal ghiaccio.

I capitoli del Team meeting generale (pubblicato in data 27/09/2018 sul sito FISG) qui riportati mantengono la loro validità anche durante le fasi finali dei campionati di curling e wheelchair curling della stagione 2018/19.

Numero capitolo	Titolo capitolo
3	Documenti
4	Controllo antidoping
6	Regolamenti
7.2	Campionato wheelchair
7.4	Time out
7.5	Technical time out
7.6	Extra end
7.7	Misurazioni
8	Programma delle partite
9	Sassi
11	LSD
12	DSC
13	Danneggiamento del ghiaccio
15	Punteggio
16	Comportamento improprio
17	Hog line violation e azione di sweeping
18	Posizione dei giocatori
19	Panchina allenatori
20	Borsoni/vestiti/ordine
21	Telefoni cellulari
22	Fumo
23	Prendere decisioni

5 ACCESSO AL GHIACCIO E MATERIALE TECNICO

L'accesso all'area di gioco è concesso agli atleti, allenatori/accompagnatori, giudici e icemaker. Le calzature da indossare possono essere scarpe da curling o scarpe da ginnastica che devono sempre essere pulite (non utilizzate all'esterno). Nella fase finale non sarà ammesso sul ghiaccio il giocatore con divisa diversa dai propri compagni di squadra. Le scope/panni che si possono utilizzare e le sanzioni previste per la stagione 2018/19 sono descritti nelle DOA 2018/19 art.6 comma m ed n. I giudici potranno effettuare, a loro discrezione, controlli a campione durante le partite per accertare eventuali irregolarità.

7 SISTEMA DI GIOCO

Il sistema delle finali sarà il seguente.

Campionato	Tipo finale	LSD
Serie A/M	Page	NO
Serie A/F	Page	NO
Serie B/M	Interregionale + Round robin con finale page	SI (Interregionale + Round robin) NO(page)
Serie B/F	-	-
Serie C	Round Robin	SI
Junior M	Page	NO
Junior F	Page	NO
Ragazzi	Page	NO
Esordienti	Page	NO
Doubles Mixed	Doppio Knock out + page	SI (Anche nel page)
Mixed	Page	NO
Over 50	Page	NO
Wheelchair	Page	NO

Devono essere completate almeno 6 mani prima che una squadra possa ritirarsi. Per le finali oro e bronzo del campionato di serie A occorrerà completare 8 mani prima di potersi ritirare.

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).

Per tutti i campionati della stagione 2018/19 (escluso il Doubles mixed) verrà utilizzata la free guard zone a 5 stone.

In qualsiasi fase finale (anche l'interregionale della serie B è incluso) saranno previste le prove campi.

PAGE

Il sistema page prevede il seguente schema:

la prima classificata del round robin gioca contro la seconda classificata del round robin (page 1vs2). La vincente disputerà la finale oro, la perdente disputerà la semifinale di recupero.

La terza classificata del round robin gioca contro la quarta classificata del round robin (page 3vs4). La vincente disputerà la semifinale di recupero, la perdente disputerà la finale bronzo.

La squadra che vincerà la finale di recupero disputerà la finale oro, la perdente la finale bronzo.

Non sarà necessario tirare LSD per decidere l'hammer, perchè già deciso dalla posizione occupata in classifica (la squadra che occupa la posizione più alta ha l'hammer), questo non vale nel Doppio misto.

La vincente della finale oro verrà premiata con la medaglia d'oro, la perdente con la medaglia d'argento. La vincente della finale bronzo verrà premiata con la medaglia di bronzo.

INTERREGIONALE + ROUND ROBIN CON FINALE PAGE

Al termine del round robin di serie B le prime due classificate della serie B "Ovest" avranno accesso diretto alla finale. La terza e la quarta classificata della serie B "Ovest" dovranno disputare l'interregionale con le prime due classificate della serie B "Est".

La fase interregionale prevede un Round Robin tra le quattro squadre coinvolte. Le prime due classificate avranno diritto di partecipare alla finale di serie B.

Determinate le 4 squadre che disputeranno le finali di serie B, queste si scontreranno in un round robin per determinare la classifica provvisoria e l'ordine del page. Per la classifica definitiva si procederà con il sistema page (descritto in precedenza).

ROUND ROBIN

Le squadre qualificate si scontreranno tra di loro, la classifica così ottenuta decreterà la squadra che vincerà l'oro (1^a classificata), l'argento (2^a classificata) e il bronzo (3^a classificata).

DOPPIO KNOCK OUT + PAGE

Le 8 squadre qualificate (4 da Pinerolo, 2 da Sesto San Giovanni, 1 da Cortina d'Ampezzo e 1 da Cembra) si scontreranno come estratto negli accoppiamenti. Le 4 squadre che vincono il primo turno si scontreranno fra loro, così come le 4 perdenti. Le 2 vincitrici tra le vincenti del primo turno accedono alla fase finale del sistema page come prime due classificate e giocheranno semifinale 1 (page 1vs2). Le due perdenti tra le perdenti sono eliminate dalla fase finale. Le due vincenti tra le perdenti del primo turno si scontrano in semifinale 2 (page 3vs4). Si procede come sistema page (descritto in precedenza).

7.1 CAMPIONATI GIOVANILI

Nelle Finali non sarà sufficiente la presenza di un dirigente/accompagnatore/atleta maggiorenne, ma sarà necessaria la presenza di un tecnico regolarmente iscritto all'albo.

Nei campionati Esordienti e Ragazzi valgono le ulteriori seguenti regole:

- 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.

7.3 GIOCARE IN 3

La prima partita delle fasi finali dovrà sempre iniziare con 4 giocatori in campo.

Qualora un team si presenti alla fase finale con soli 3 giocatori in campo, avrà partita persa a tavolino per 2-0. Fino a quando il team non si presenti in campo con 4 giocatori avrà le successive partite perse per 2-0.

10 PROVA SASSI

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. L'accesso all'area di gioco sarà possibile solo ai membri dichiarati della squadra, l'allenatore e l'accompagnatore.

La prova sassi ha una durata di 9 minuti più il tempo per effettuare i due lanci per il calcolo del LSD. Nelle finali con sistema page (ad esclusione del doppio misto) non sarà effettuato il lancio dell'LSD pertanto la prova sassi durerà 10 minuti.

10.1 CONDUZIONE DELLA PROVA SASSI

Un giudice condurrà tutte le prove sassi dove verranno annunciate chiaramente le istruzioni da seguire.

Si richiede ai giocatori di aspettare l'annuncio del giudice prima di iniziare la prova sassi o di controllare i sassi:

- Un minuto all'inizio della prova sassi: "Scendere su ghiaccio per raffreddamento soles o gomme senza poter scivolare o toccare i sassi".
- "La prova sassi può avere inizio".
- Dopo otto minuti: "Un minuto al termine della prova sassi".
- Dopo 9 minuti: "La prova sassi è terminata. Siete pregati di lanciare il primo Last Stone Draw in senso orario verso la casa di partenza della partita", (Nel sistema page: Dopo 10 minuti: "La prova sassi è terminata").
- Dopo 1 minuto: "Siete pregati di lanciare il secondo Last Stone Draw in senso antiorario verso la casa di partenza della partita e riportare tutti i sassi verso la casa stessa".

La stessa procedura verrà adottata per la seconda prova sassi. Al termine della seconda prova sassi saranno chiamate tutte le squadre sul ghiaccio per iniziare le partite.

Documento redatto in collaborazione con la commissione Tecnica ed il consiglio GUG Giorgia
Delotto, Denise Pimpini, Luca Prola

FIRMATO

Fabio Sola, Consigliere di settore G.U.G. CURLING

E-mail: sola.curling@gmail.com

Cellulare: 3389832865