

# TEAM MEETING



CAMPIONATI ITALIANI DI CURLING

STAGIONE 2020–2021

## SOMMARIO

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>1 LO SPIRITO DEL CURLING</b>	<b>4</b>
<b>2 DOCUMENTI</b>	<b>5</b>
2.1 SCHEDA DI ACCREDITO	5
2.2 CAMBIO DI FORMAZIONE	5
2.3 DOCUMENTI DI INFORMAZIONE SANITARIA	6
<b>3 CONTROLLO ANTIDOPING</b>	<b>6</b>
<b>4 ACCESSO AL GHIACCIO E MATERIALE TECNICO</b>	<b>6</b>
<b>5 REGOLAMENTI</b>	<b>6</b>
<b>6 SISTEMA DI GIOCO</b>	<b>8</b>
6.1 CAMPIONATI GIOVANILI	9
6.2 GIOCARE IN 3	9
6.3 TIME OUT	10
6.4 TECHNICAL TIME OUT	10
6.5 EXTRA END	10
6.6 MISURAZIONI	10
<b>7 PROGRAMMA DELLE PARTITE</b>	<b>11</b>
<b>8 SASSI</b>	<b>11</b>
<b>9 PROVA SASSI</b>	<b>11</b>
9.1 CONDUZIONE DELLA PROVA SASSI	11
<b>10 LAST STONE DRAW (LSD)</b>	<b>12</b>
<b>11 DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)</b>	<b>14</b>
<b>12 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO</b>	<b>14</b>
<b>13 CALCOLO DELLA CLASSIFICA</b>	<b>14</b>
<b>14 PUNTEGGIO</b>	<b>15</b>
<b>15 COMPORTAMENTO IMPROPRIO</b>	<b>15</b>
<b>16 HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING</b>	<b>15</b>
<b>17 POSIZIONE DEI GIOCATORI</b>	<b>16</b>

<b><u>18</u></b>	<b><u>LA PANCHINA ALLENATORI</u></b>	<b><u>16</u></b>
<b><u>19</u></b>	<b><u>BORSONI/VESTITI/ORDINE</u></b>	<b><u>17</u></b>
<b><u>20</u></b>	<b><u>TELEFONI CELLULARI</u></b>	<b><u>17</u></b>
<b><u>21</u></b>	<b><u>FUMO</u></b>	<b><u>17</u></b>
<b><u>22</u></b>	<b><u>PRENDERE DECISIONI</u></b>	<b><u>17</u></b>

## INTRODUZIONE

Al fine di consentire a tutte le squadre partecipanti una corretta preparazione per il Campionato Italiano 2020/21, le Commissioni Tecniche insieme al Capo Giudice fornisce il seguente documento informativo prima dell'inizio dei Campionati, che deve essere letto dai tesserati prima dell'arrivo sui siti di gara.

Il seguente documento sarà basato sull'attuale Regolamento Tecnico Sportivo del curling, dalle DOA 2020/21 e sul regolamento WCF Ottobre 2018.

Come scritto nelle DOA 2020/21, art.3.1, *“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. Le parti sottolineate indicano le novità del presente anno sportivo.

### 1 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. Gli atleti 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.

## 2 DOCUMENTI

Ad ogni turno di gara dovranno essere presentati 15 minuti prima della prima prova sassi del proprio turno di gioco i documenti d'identità degli atleti e (se necessario) i documenti di informazione sanitaria.

### 2.1 *SCHEDA DI ACCREDITO*

Ad ogni turno di gioco il referente della Società dovrà accreditarsi all'Ufficiale di Gara presentando in originale o in fotocopia i documenti di riconoscimento, oppure tesserini con foto autenticata da autorità pubblica o sportiva, suoi e degli atleti. L'Ufficiale di Gara verificherà con il referente della Società il corretto accreditamento che dovrà essere effettuato tramite procedura online.

All'interno della scheda d'accredito dovranno comparire i nominativi dei giocatori partecipanti (nei rispettivi ruoli) e i tecnici/accompagnatori. 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. Si intende per "turno" ogni weekend di gara. Le singole partite infrasettimanali sono considerate come unico turno di Campionato a sé stante.

Il mancato accredito provocherà lo svolgimento delle partite sub iudice e il non completamento della procedura di accredito entro la partita successiva del turno di gioco avrà come conseguenza il deferimento agli organi di giustizia che potranno infliggere la sconfitta a tavolino di tutte le partite del turno con un LSD di 399,2 centimetri per ciascuna partita persa. Prima di effettuare la prova sassi di ciascuna partita, le squadre dovranno comunicare all'Ufficiale di Gara la formazione della squadra che giocherà la partita in essere.

### 2.2 *CAMBIO DI FORMAZIONE*

All'inizio di ogni partita, 10 minuti prima della prova sassi, le squadre sono tenute a comunicare al giudice la formazione che disputerà l'incontro. Nel caso non venga comunicata la formazione, la squadra dovrà giocare con la formazione dichiarata nella scheda d'accredito. La squadra che modifichi deliberatamente la sequenza di lancio o la posizione dei giocatori durante la partita avrà partita persa, a meno che non sia stato fatto durante l'inserimento della riserva.

Le squadre che vorranno effettuare una sostituzione dovranno comunicare al giudice di gara il cambio di formazione che sarà valido a partire dall'inizio della mano successiva.

## 2.3 DOCUMENTI DI INFORMAZIONE SANITARIA

Tutti gli atleti tesserati alla FISG che dovessero far uso di sostanze non consentite presenti nella lista WADA (elenco delle sostanze e metodi proibiti), devono richiedere al CEFT (Comitato esenzione ai fini terapeutici) la TUE ossia l'autorizzazione ad utilizzare determinati farmaci.

L'ufficio preposto a tale scopo è contattabile presso il seguente indirizzo mail:

ceft.antidoping@nadoitalia.it

## 3 CONTROLLO ANTIDOPING

È possibile che durante la stagione possano essere effettuati a random dei controlli antidoping. L'atleta selezionato sarà quindi chiamato a sottoporsi alle dovute analisi.

## 4 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).

I giocatori dovranno presentarsi in campo con la divisa sociale; la non ottemperanza sarà annotata nel referto dall'Ufficiale di gara. 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 2020/21 sono descritti nelle DOA 2020/21 art. 3.5 comma i e j.

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

## 5 REGOLAMENTI

Il regolamento per questo campionato è l'attuale Regolamento Tecnico Sportivo di curling e di gara della Federazione Italiana Sport Ghiaccio integrato dalle DOA 2020/21 e dal Regolamento WCF - Ottobre 2019.

Il Regolamento Tecnico Sportivo e le DOA 2020/21 possono essere scaricati sul sito della FISG nella sezione Regolamenti (<https://www.fisg.it/web/category/curling/regolamenti-curling/>).

Il regolamento della WCF si può trovare sul sito della WCF Rules and Regulations (<http://www.worldcurling.org/rules-and-regulations-downloads>).

Nessuna partita potrà iniziare senza la presenza di almeno un Ufficiale di Gara, salvo nei campionati Esordienti, Ragazzi, Serie C e Mixed Doubles dove in casi eccezionali è consentita la presenza di un tecnico tesserato o atleta tesserato che svolga le funzioni del giudice (cronometro, misurazioni, etc...). I referti di gara dovranno poi essere inviati al referente di area, che li inserirà su FISGonline. Qualora non sia possibile individuare alcun tecnico tesserato o atleta maggiorenne che svolga tali funzioni, le partite saranno rinviate a data da destinarsi.

Sarà inoltre da rispettare quanto previsto dalla legislazione e dai protocolli federali sulla sicurezza anticontagio COVID-19.

## 6 SISTEMA DI GIOCO

Per la stagione 2020/21 il sistema di gioco dei campionati sarà il seguente:

	Girone	Mani	Tempo di Gioco (inclusa la pausa)	N di giocatori	Utilizzo* (art.5 DOA 2020/21)	Fase Finale	Riferimenti art. Regolamento Tecnico
						Finale	
Serie A/M	Nazionale	8	2h	5	X	4	13.2
Serie A/F	Nazionale	8	2h	5	X	4	13.2
Serie B/M	Regionale	8	2h	5	X	4	13.9
Serie B/F	Regionale	8	2h	5	X	4	13.9
Serie C	Regionale	8	2h	6	X	4	13.10
Junior	Nazionale	8	2h	5	X	4M + 4F	13.3
Ragazzi	Nazionale	8	2h	6	X	4	13.6
Esordienti	Nazionale	6	1h 30'	7	X	4	13.7
Doubles Mixed	Regionale	8	1h 40'	2	X	8 (in proporzione)	<del>13.8</del> DOA 2020-21
Mixed	Regionale	8	2h	6 (3M+3F)	X	4 (in proporzione)	13.11
Over 50	Nazionale	8	2h	5	X	4	13.5

\* Gli atleti possono essere dati in utilizzo per tutti i Campionati Italiani. Non è ammesso il rientro da utilizzo nel corso dell'anno sportivo.

Gli atleti inclusi nella lista "High Performance Program" (H. P. P.) parteciperanno obbligatoriamente ad un solo campionato. In aggiunta, in accordo con il Direttore Tecnico, potranno partecipare al campionato italiano di Mixed Doubles.

Una Società non può presentare ai campionati una squadra con atleti in prestito o utilizzo in ragione di più del 50% per ogni squadra schierata.

Qualora non vi sia il numero minimo di 4 squadre per girone nei Campionati Mixed e Serie B maschile questi diventeranno a girone unico nazionale, con round robin di andata e ritorno. Nel Doubles Mixed se un sito di gare non supera le 4 squadre iscritte, si riuniranno le formazioni in gruppi regionali o interregionali utilizzando criteri geografici di vicinanza.

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).

Per tutti i campionati della stagione 2020/21 (escluso il doubles mixed) verrà utilizzata la free guard zone a 5 stone.

In qualsiasi fase finale saranno previste le prove campi.

## 6.1 *CAMPIONATI GIOVANILI*

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. 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.

## 6.2 *GIOCARE IN 3*

Le squadre che fossero impossibilitate a schierare 4 giocatori all'inizio della partita durante un turno di campionato potranno disputare comunque l'incontro, ma qualora durante la fase di qualificazione superassero il 50% delle partite disputate con formazione ridotta (3 giocatori) verranno estromesse dal Campionato e deferite agli organi di giustizia.

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.

### *6.3 TIME OUT*

È concesso 1 time out per ciascuna squadra della durata di 1 minuto e 30 secondi (comprensivo di "travel time"). Il cronometraggio del time out inizierà dal momento in cui lo stesso viene richiesto.

Al termine del tempo regolare di gioco verrà recuperato il tempo del time out richiesto.

### *6.4 TECHNICAL TIME OUT*

Il technical time out può essere richiesto dalle squadre in caso di infortunio o per cause esterne.

- Solo i giocatori sul ghiaccio possono chiamare il technical time out facendo con le braccia una "X" al giudice.
- Nel caso in cui la ragione del technical time out sia valida, il tempo perso verrà recuperato alla fine del tempo regolamentare.

### *6.5 EXTRA END*

In caso di extra-end ad ogni squadra è concesso un ulteriore time out (non cumulabile con il time out inutilizzato nel tempo regolamentare).

### *6.6 MISURAZIONI*

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 il giudice.

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.

Dove debba essere effettuata una misurazione di Free Guard Zone, 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.

Il tempo delle eventuali misurazioni verrà notificato alle squadre e recuperato a fine partita.

Il giudice, al termine della misurazione, comunicherà alle squadre l'esatto tempo di recupero.

## 7 PROGRAMMA DELLE PARTITE

Il calendario di gioco è stato inviato a tutte le società e pubblicato sul sito ufficiale della FISG.

## 8 SASSI

I sassi utilizzati nelle partite sono quelli in dotazione nei rispettivi siti di gara. Qualsiasi ulteriore dettaglio verrà comunicato dai giudici prima del singolo turno di gara.

La squadra indicata per prima sul calendario di gioco userà i sassi con il manico di colore scuro (il rosso è considerato scuro); la squadra indicata per seconda userà i sassi con il manico di colore chiaro. Inizierà per prima la prova ghiaccio la squadra con i sassi scuri.

## 9 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.

### 9.1 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”.
- 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.

## 10 LAST STONE DRAW (LSD)

Al termine dei 9 minuti della prova sassi, il giudice comunicherà alle squadre che hanno 1 minuto per effettuare il primo lancio che dovrà essere effettuato in senso orario. Al termine del primo tiro il giudice comunicherà alle squadre che hanno un ulteriore minuto per effettuare il secondo tiro che dovrà essere effettuato in senso antiorario. Nel caso in cui il tiratore sbagli il senso del lancio (orario e antiorario) verrà attribuito il valore massimo per quel lancio, 199.6 cm.

L' LSD sarà tirato, quando necessario, seguendo quanto previsto dall' art. C8 del Regolamento di Gioco e delle Competizioni della WCF salvo quanto qui di seguito specificato:

- A differenza di quanto previsto al punto D dell' art. C8 sopra citato ogni giocatore della squadra che sia stato inserito nella scheda di accredito durante il round robin dovrà aver effettuato un numero minimo di tiri come da tabella allegata.
- I giocatori che dovessero essere indicati sul foglio di accredito per un numero di partite inferiore a quello previsto nella tabella dovranno aver tirato un numero di LSD almeno pari alle loro presenze.
- I tiri di LSD effettuati dal singolo giocatore dovranno essere sempre alternati tra senso orario e senso antiorario.

<b>N. partite round robin</b>	<b>N. tiri di LSD</b>	<b>N. tiri minimi per ciascun giocatore</b>
4	8	1 tiro (indifferente se in in o in out )
5	10	1 tiro (indifferente se in in o in out )
6	12	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
7	14	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
8	16	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
9	18	2 tiri, 1 in senso orario + 1 in senso antiorario
10	20	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
11	22	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
12	24	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
13	26	3 tiri, almeno 1 in senso orario + almeno 1 in senso antiorario
14	28	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
15	30	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
16	32	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
17	34	4 tiri, 2 in senso orario + 2 in senso antiorario
18	36	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
19	38	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
20	40	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
21	42	5 tiri, almeno 2 in senso orario + almeno 2 in senso antiorario
22 e oltre		6 tiri, 3 in senso orario + 3 in senso antiorario

Sarà necessario indicare prima della prova sassi i giocatori che andranno ad effettuare i tiri per determinare l'LSD.

Nel caso i tiri vengano effettuati dallo stesso tiratore, il secondo tiro sarà considerato nullo e pertanto verrà assegnato per il secondo tiro un valore di 199.6 cm.

Durante i tiri per determinare 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.

Il tiratore scelto per tirare LSD lancerà lo stone da misurare, un altro componente dovrà tenere la scopa in casa e gli altri due potranno effettuare azione di sweeping. Si applicano le normali regole dello sweeping.

Tutti i sassi che finiscono nella casa sono misurati; i sassi che non si arrestano nella casa saranno registrati con una misura di 199.6 cm.

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 del giudice incaricato.

L'LSD della partita sarà la somma dei due tiri effettuati (senso orario e antiorario). I tiri saranno da effettuare partendo dal lato tabelloni.

La squadra con la distanza di LSD minore potrà scegliere se lanciare il primo o il secondo stone della prima mano. Nel caso in cui il valore dell'LSD sia pari tra le due squadre, verranno confrontati i singoli tiri ed il tiro con la minor misura darà diritto di scelta. Nel caso che anche tutti i singoli tiri siano uguali verrà lanciata la moneta per decidere chi ha diritto di scelta.

Sul sito della FISG all'interno di ciascun campionato è possibile vedere gli LSD lanciati da ogni singolo giocatore al fine di garantire una corretta rotazione tra i membri della squadra.

## **11 DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)**

Il Draw Shot Challenge è la media dei Last Stone Draw giocati dalle squadre dopo la prova sassi che precede le partite. Se vengono lanciati 11 o meno tiri di LSD, il tiro peggiore verrà scartato automaticamente quando si calcola il DSC. Se vengono lanciati più di 11 tiri di LSD, i due tiri peggiori verranno scartati automaticamente quando si calcola il DSC.

## **12 DANNEGGIAMENTO DEL GHIACCIO**

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 l'icemaker.

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 l'espulsione del giocatore dalla partita.

## **13 CALCOLO DELLA CLASSIFICA**

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

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

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

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

## 14 PUNTEGGIO

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.

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

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 evitando di interferire con le partite ancora in corso. Nel caso in cui il giocatore che firmi la score card sia minorenni, la score card andrà controfirmata dall'allenatore o accompagnatore maggiorenne.

## 15 COMPORTAMENTO IMPROPRIO

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.

Eventuali violazioni possono portare all'espulsione dalla partita del responsabile di tali comportamenti da parte del giudice.

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.

La riserva non può sostituire il giocatore espulso nella partita.

## 16 HOG LINE VIOLATION E AZIONE DI SWEEPING

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 2018 art. R5 paragrafo (d)).

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.

La valutazione dell'infrazione sarà effettuata dai giudici in modo non continuativo.

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 2018 art. R7 paragrafo (a)).

## **17 POSIZIONE DEI GIOCATORI**

Mentre una squadra sta lanciando, i membri dell'altra squadra devono rimanere fermi a lato del campo tra le linee di cortesia se presenti.

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.

Il giocatore che dovrà lanciare il sasso successivo può rimanere fermo al lato del campo dietro alla staffa (lato di lancio).

## **18 LA PANCHINA ALLENATORI**

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 la prova sassi e la pausa a metà partita.

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.

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.

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 giudice designato per la partita in corso.

Al termine delle partite le riserve, gli allenatori e gli accompagnatori non sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, ma devono aspettare che la loro squadra esca dal campo.

## 19 BORSONI/VESTITI/ORDINE

Si prega di lasciare tutti gli oggetti (borsoni, vestiti, bibite, snack) in zone che non intralcino il passaggio di giocatori e giudici, possibilmente al fondo del campo rigorosamente fuori dal ghiaccio a meno che il gestore dell'impianto non dia diverse indicazioni.

Non è permesso portare alcolici nell'area di gioco.

## 20 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.

## 21 FUMO

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

## 22 PRENDERE DECISIONI

È auspicabile che tutti i giocatori e gli allenatori si comportino in maniera corretta e sportiva e che i giudici 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.

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

Giorgia De Lotto, Denise Pimpini, Luca Prola

FIRMATO

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

E-mail: sola.curling@gmail.com

Cellulare: 3389832865

