



TEAM MEETING

CAMPIONATI ITALIANI DI CURLING

STAGIONE 2025/2026

Approvato con delibera n° 3 del Consiglio Federale del 7 febbraio 2026

SOMMARIO

1 INTRODUZIONE	3
2 LO SPIRITO DEL CURLING	4
3 ACCESSO AL GHIACCIO E MATERIALE TECNICO	4
4 SISTEMA DI GIOCO	5
4.1 PAGE	5
4.2 ROUND ROBIN + PAGE	6
4.3 ROUND ROBIN CON SEMIFINALE 2vs3	6
4.4 ROUND ROBIN CON FINALE ORO	7
5 PROVA SASSI	7
5.1 CONDUZIONE DELLA PROVA SASSI	7

1 INTRODUZIONE

Al fine di consentire a tutte le squadre partecipanti una corretta preparazione per le finali dei Campionati Italiani 2025/2026, la Commissione Tecnica 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 2025/2026, sul regolamento tecnico e sul regolamento della World Curling Luglio 2025.

Come scritto nel RTS 2025/2026, art.9.9, "Dove necessario 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.

I capitoli del Team meeting generale qui riportati mantengono la loro validità anche durante le fasi finali dei campionati di curling della stagione 2025/2026.

Numero capitolo	Titolo capitolo
3	Documenti
4	Controllo antidoping
6	Regolamenti
7	Ufficiali di gara
8	Composizione campionati
10	Programma delle partite
11	Campi
12	Sassi
14	Last Stone Draw (LSD)
15	Draw Shot Challenge (DSC)
16	Danneggiamento del ghiaccio
17	Punteggio
18	Classifica
19	Comportamento improprio
20	Hog line violation e azione di sweeping
21	Posizione dei giocatori
22	Panchina allenatori
23	Borsoni/vestiti/ordine
24	Telefoni cellulari
25	Fumo
26	Prendere decisioni

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.

3 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 2025/2026 sono descritti nel RTS 2025/2026 art. 3.3 comma b e dalle integrazioni dello stesso (approvate dal Consiglio federale con delibera n. 296 del 29/11/2025).

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

A deroga di quanto riportato all'interno del regolamento della World Curling 2024 (regola C.3 punto d) ed f)) per i campionati italiani è possibile scambiare la scopa tra i propri compagni di squadra.

4 SISTEMA DI GIOCO

Come previsto all'interno dell'RTS 2025/2026 il sistema delle finali sarà il seguente:

<u>Campionato</u>	<u>Tipo finale</u>
Assoluto Maschile	Round Robin con semifinale 2vs3
Assoluto Femminile	Round Robin con semifinale 2vs3
Serie B/M	Round Robin + Sistema Page
Esordienti	Sistema Page
Ragazzi	Sistema Page
Junior M	Sistema Page
Junior F	Round Robin + Finale oro
Doubles Mixed Assoluto	Round Robin con semifinale 2vs3
Doubles Mixed Assoluto Serie B	Sistema Page
Mixed	Sistema Page
Over 50	Sistema Page
Spirit of Curling	Sistema Page

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).

In qualsiasi fase finale saranno previste le prove campi.

Di seguito vengono riportate le assegnazioni dell'hammer e del colore per ciascun sistema di gioco.

4.1 PAGE

Nella semifinale 1 vs 2 e 3 vs 4, la prima e la terza squadra classificata del post round robin avranno la priorità di scelta del colore delle stone o del possesso dell'hammer. Di conseguenza la seconda e la quarta classificata potranno scegliere ciò che non è stato assegnato. Nella semifinale di recupero, la perdente della semifinale 1 vs 2 avrà la priorità di scelta tra hammer o colore dei sassi, mentre la vincitrice della semifinale 3 vs 4 avrà diritto di scegliere ciò che non è stato assegnato.

Nella finale oro avrà diritto di scelta tra hammer o colore dei sassi la squadra vincitrice della semifinale 1 vs 2. La vincitrice della semifinale di recupero avrà diritto di scegliere ciò che è ancora da assegnare.

Nella finale bronzo avrà diritto di scelta tra hammer o colore dei sassi la squadra perdente della semifinale di recupero. La perdente della semifinale 3 vs 4 avrà diritto di scegliere ciò che è ancora da assegnare.

In tutte le partite la squadra che avrà scelto l'hammer avrà la prima prova sassi indipendentemente dal colore delle stone.

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

4.2 ROUND ROBIN + PAGE

Il sistema Round Robin + Page consiste nel disputare un turno di round robin per determinare la classifica da utilizzare nelle finali tipo Page (vedi sopra).

Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Le squadre con le stone rosse avranno la prima prova sassi.

4.3 ROUND ROBIN CON SEMIFINALE 2vs3

Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Le squadre con le stone rosse avranno la prima prova sassi.

Nella semifinale 2 vs 3, la squadra seconda classificata del round robin avrà diritto di scegliere tra l'ultima stone nella prima mano o il colore dei sassi. La terza classificata avrà diritto di scegliere ciò che non è stato assegnato.

Nella finale oro avrà diritto di scegliere tra l'ultima stone nella prima mano o il colore dei sassi la squadra prima classificata durante il round robin. La squadra vincitrice della semifinale 2 vs 3 avrà diritto di scegliere ciò che è ancora da assegnare. Nella semifinale 2 vs 3 e nella finale oro la squadra che avrà scelto l'hammer avrà la prima prova sassi indipendentemente dal colore delle stone.

La squadra che vincerà la finale oro verrà premiata con la medaglia d'oro, la squadra perdente con la medaglia d'argento. La squadra che perderà la semifinale 2vs3 verrà premiata con la medaglia di bronzo.

4.4 ROUND ROBIN CON FINALE ORO

Durante il round robin il colore dei sassi è già predeterminato mentre l'hammer viene assegnato tramite LSD. Le squadre con le stone rosse avranno la prima prova sassi.

Nella finale oro avrà diritto di scegliere tra l'ultima stone nella prima mano o il colore dei sassi la squadra prima classificata durante il round robin. La seconda classificata avrà diritto di scegliere ciò che è ancora da assegnare. La squadra che avrà scelto l'hammer avrà la prima prova sassi indipendentemente dal colore delle stone.

La squadra che vincerà la finale oro verrà premiata con la medaglia d'oro, la squadra perdente con la medaglia d'argento. La restante squadra sarà premiata con la medaglia di bronzo.

5 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 (7 minuti nel doppio misto) più il tempo per effettuare i due lanci LSD. Nelle partite in cui non sarà necessario tirare gli LSD, perché l'hammer è già predeterminato, la squadra con hammer effettuerà la prima prova sassi mentre l'altra squadra la farà per seconda (indipendentemente dal colore dei sassi).

5.1 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 senza poter scivolare o toccare i sassi".
- "La prova sassi può avere inizio".
- Dopo 8 minuti (dopo 6 minuti nel doppio misto): "Un minuto al termine della prova sassi".
- Dopo 9 minuti (dopo 7 minuti nel doppio misto): "La prova sassi è terminata".

Nel caso sia necessario effettuare gli LSD.

- “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.

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

FIRMATO

Fabio Sola (Consigliere di settore G.U.G. CURLING)

fabio.sola @fisg.it