

CURLING

MANUALE DI TATTICA



Indice

Principi di base	pag. 3
Quale tattica scegliere	4
Le tre fasi della partita	
L'apertura (ends 1-2)	5
Il combattimento (ends 3-7)	6
Il finale (ends 8-10)	7
I fattori esterni	8
Esempi di situazioni tipiche	9
Percentage shot	10
Sacrificare un punto	11
Avere pazienza	12
Un ultimo consiglio	13
Regolamento internazionale	14



Principi di base

Con l'ultimo sasso a disposizione

- Giocare lateralmente
- Tenere libera la via al centro per giocare un facile ultimo sasso
- Possibilità di un gioco offensivo
- Cercare di ottenere almeno due punti, altrimenti meglio un Blank-End
- Possibilità di salvare situazioni critiche

Senza ultimo sasso a disposizione

- Giocare al centro
- Bloccare il centro per costringere l'avversario a giocare un sasso difficile
- Meglio giocare in difesa
- Costringere l'avversario a segnare un solo punto
- Cercare di rubare la mano

Se si è in vantaggio

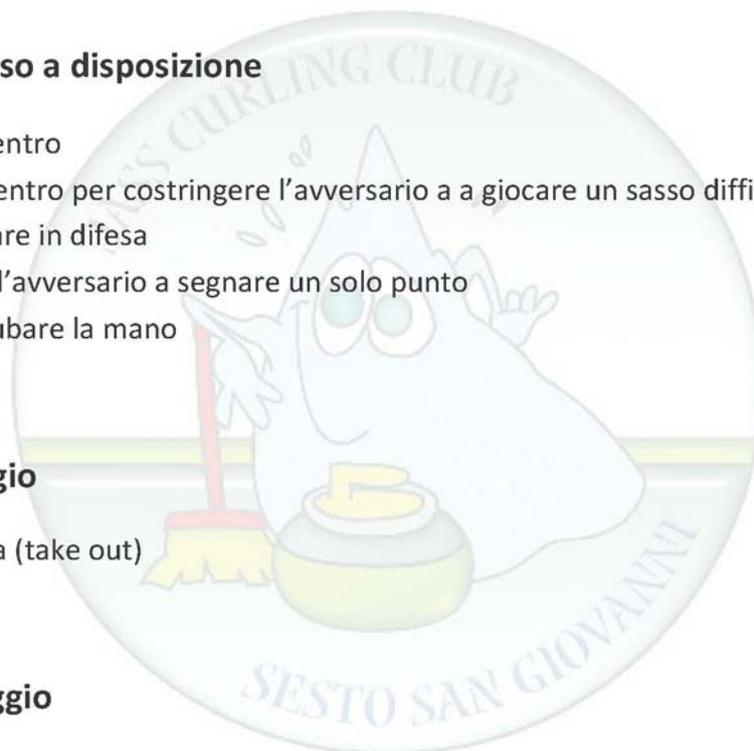
Giocare in difesa (take out)

Se si è in svantaggio

Giocare in attacco (punti, guardie, punti dietro)

Se si è in parità

- Giocare offensivo con l'ultimo sasso a disposizione
- Giocare difensivo senza l'ultimo sasso a disposizione



Quale tattica scegliere

Non esiste una tattica corretta al 100%

Lo skip sceglie quella che, a suo parere, sembra più corretta ed efficace.

E' comunque determinante avere, o non avere, l'ultimo sasso a disposizione.

Le fasi di gioco sono tre:

- apertura
- combattimento
- finale

Tattica di competizione (strategia)

Significa adattare gli elementi principali della tattica di base, rispettando altri fattori quali:

- la fase di gioco (apertura, combattimento, finale)
- le condizioni, fisiche e psicologiche, della propria squadra
- come gioca l'avversario
- le condizioni del ghiaccio
- la regolarità dei sassi



Le tre fasi della partita

L'apertura (ends 1-2)

Privilegiare il gioco difensivo

Cercare di conoscere l'avversario

Leggere il ghiaccio

Cercare di usare l'intero rink

Se possibile giocare tutti i due curl (in e out)

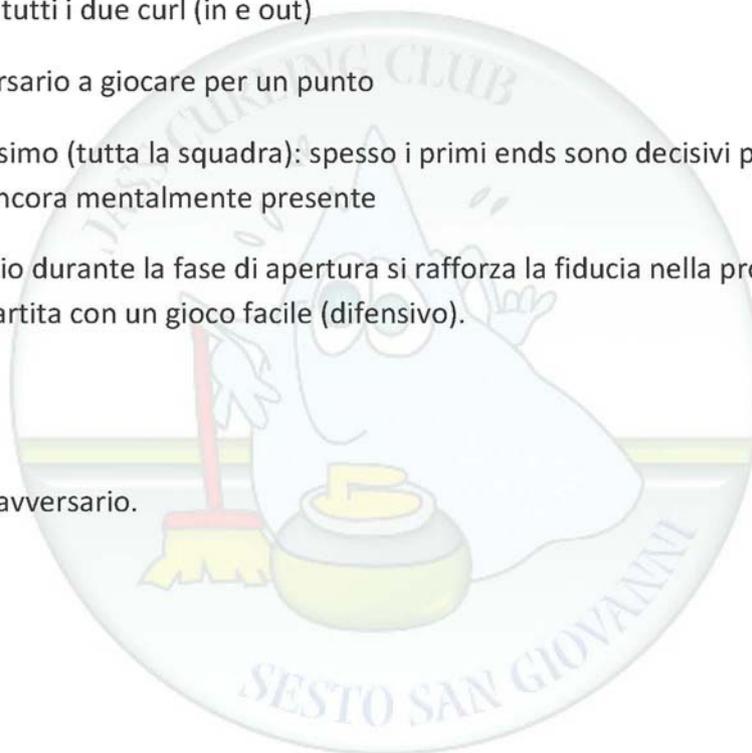
Forzare lo skip avversario a giocare per un punto

Concentrarsi al massimo (tutta la squadra): spesso i primi ends sono decisivi proprio perché l'avversario non è ancora mentalmente presente

Andando in vantaggio durante la fase di apertura si rafforza la fiducia nella propria squadra e si può proseguire la partita con un gioco facile (difensivo).

Attenzione

Mai sottovalutare l'avversario.



Il combattimento (ends 3-7)

Molto spesso è in questa fase che una squadra acquisisce un grande vantaggio, perché in questi ends si prendono i maggiori rischi.

Esistono diverse strategie per questa fase di gioco, adattabili all'andamento della partita e al possesso dell'ultimo sasso.

Gioco fortemente difensivo

Aperto, con pochi sassi in gioco

Semplice, perché la maggior parte dei tiri sono bocciati

Dominare il gioco può avere un effetto demoralizzante per la squadra avversaria che, presumibilmente, aumenterà i rischi

Meno faticoso per gli scopatori (take out di 10-12 secondi)

Bassa pressione psichica (sassi facili da giocare)

Gioco d'attacco

Mette sotto pressione la squadra avversaria (che dovrà giocare sassi difficili)

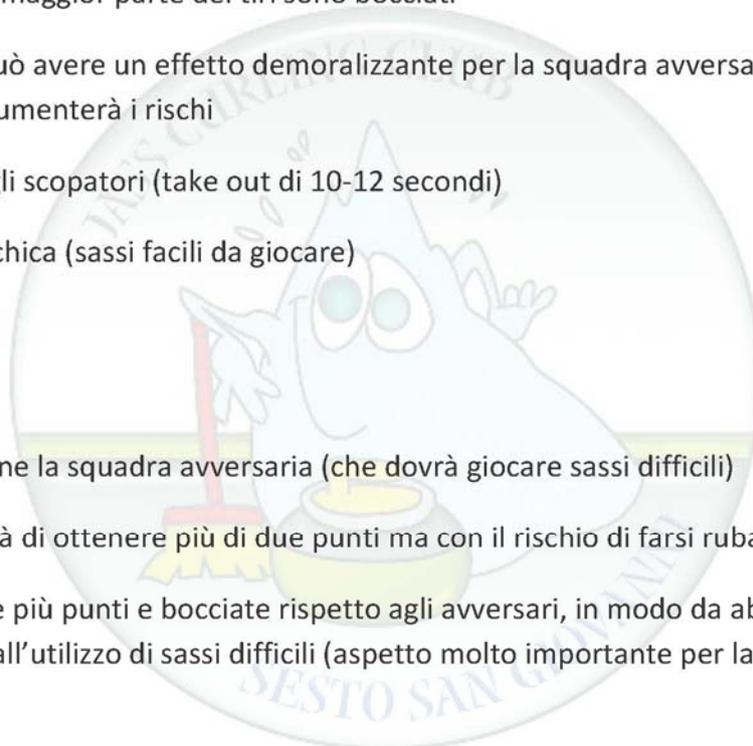
Maggiore probabilità di ottenere più di due punti ma con il rischio di farsi rubare la mano

Possibilità di giocare più punti e bocciate rispetto agli avversari, in modo da abituarsi meglio alla lunghezza dei tiri e all'utilizzo di sassi difficili (aspetto molto importante per la fase finale della partita)

Gli scopatori lavorano di più ma, proprio perché più impegnati nel gioco, sono più concentrati e valutano meglio la lunghezza dei tiri

Attenzione

Nel curling moderno, specialmente nella fase di combattimento, bisogna essere in grado di sapere e potere cambiare tattica anche più volte.



Il finale (ends 8-10)

In questa decisiva fase della partita normalmente la strategia è già definita.

La squadra in vantaggio di almeno due punti giocherà con una tattica estremamente difensiva per garantirsi la vittoria.

Al contrario, la squadra in svantaggio di più di due punti proverà una tattica molto offensiva per cercare di ottenere almeno un extra end.

In caso di parità è invece probabile che entrambe le squadre giochino con una tattica offensiva per non rimandare agli ultimi sassi la decisione della partita.

Come giocare l'ultimo end ?

Vediamo tre diverse situazioni.

1. Parità, in possesso dell'ultimo sasso

Giocare take out, togliere ogni guardia, lasciare il centro aperto

2. Parità, ultimo sasso della squadra avversaria

Giocare guardie, preferibilmente nel centro, girare dietro alle proprie guardie, cercare di lasciare allo skip avversario una situazione difficile

3. Un punto di vantaggio, ultimo sasso della squadra avversaria

In questa situazione la maggior parte degli skip gioca dei take out per far segnare all'avversario non più di un punto

Giocare guardie centrali e, se l'avversario le toglie, dopo quattro sassi provare a giocare take out in modo da lasciare non più di un punto e avere l'ultimo sasso nell'extra end. In questo modo la squadra avversaria farà al massimo un punto, lasciando l'ultimo sasso nell'extra end

I fattori esterni

Le **condizioni del ghiaccio** possono influenzare la scelta di una tattica.

Una tattica offensiva, a punto, è più consigliabile se il ghiaccio:

- è piuttosto veloce
- curla molto
- è regolare, facile da leggere

Una tattica difensiva è invece più consigliabile se il ghiaccio:

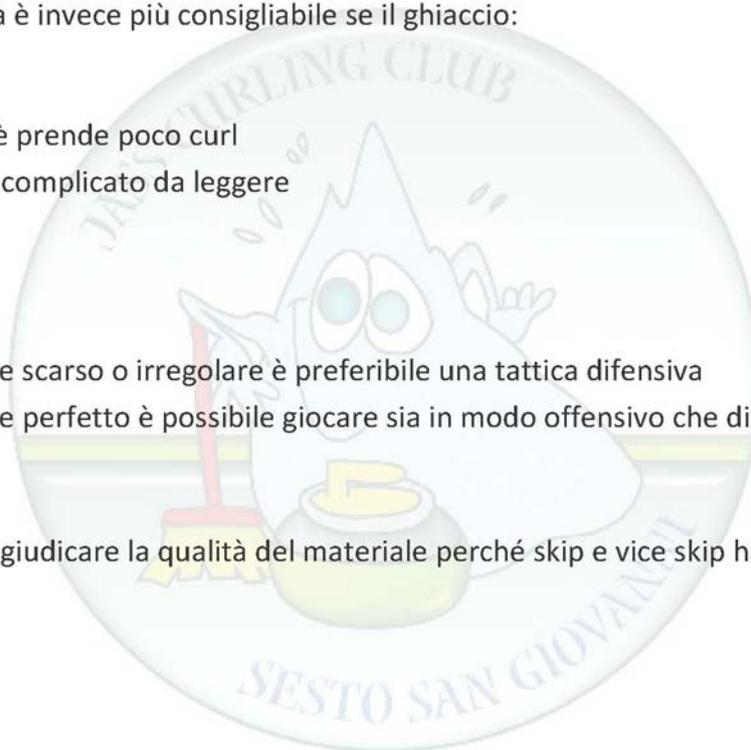
- è lento
- è diritto, cioè prende poco curl
- è irregolare, complicato da leggere

La qualità dei **sassi**:

- con materiale scarso o irregolare è preferibile una tattica difensiva
- con materiale perfetto è possibile giocare sia in modo offensivo che difensivo.

Attenzione

Sono gli scopatori a giudicare la qualità del materiale perché skip e vice skip hanno altri compiti.



Esempi di situazioni tipiche

1. gioco offensivo forzato

Non sempre è conveniente aspettare l'errore dell'avversario.

Se si possiede l'ultimo sasso e si vuol provare a marcare due punti si può provare a forzare un attacco:

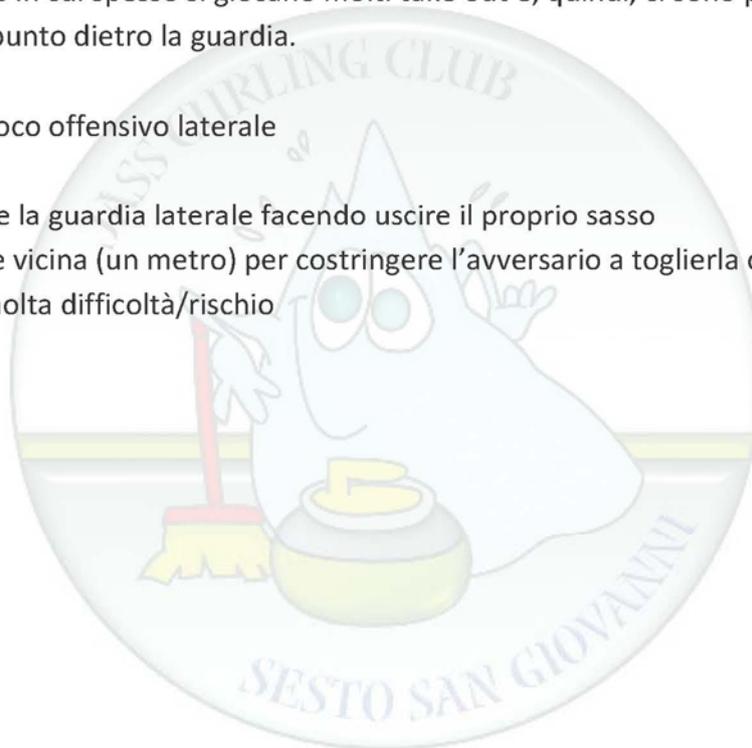
- giocare una guardia laterale anche se l'avversario ha un sasso al centro,
- comunque reagisca l'avversario, cercare di toccare il suo sasso e nascondersi dietro la guardia

E' una situazione in cui spesso si giocano molti take out e, quindi, ci sono più possibilità di nascondere un punto dietro la guardia.

2. Difesa nel gioco offensivo laterale

Clearing: togliere la guardia laterale facendo uscire il proprio sasso

Guardia centrale vicina (un metro) per costringere l'avversario a toglierla oppure a girarci dietro ma con molta difficoltà/rischio



Percentage shot

E' il tiro che, in base all'esperienza personale, presenta le maggiori probabilità di successo.

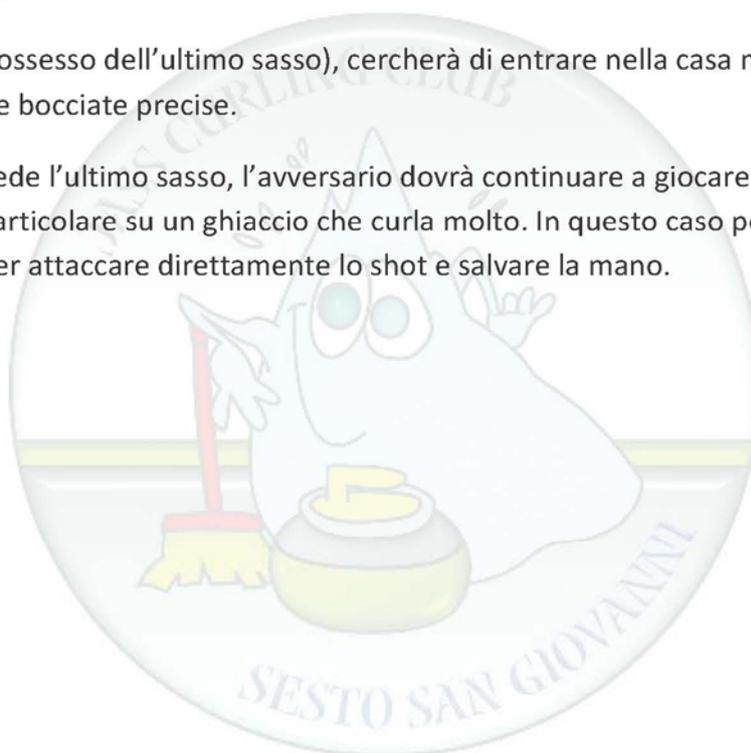
Un esempio

Se si vuole perdere tre o più punti o farsi rubare la mano:

provare a fare un appoggio ad un saso coperto da una guardia vicina, meglio se il sasso si trova davanti alla tee line. In questo caso il percentage shot è il clearing sulla guardia, anche se lo sasso è leggermente visibile.

L'avversario (se in possesso dell'ultimo sasso), cercherà di entrare nella casa ma, per farlo, dovrà giocare sempre delle bocciate precise.

Se invece non possiede l'ultimo sasso, l'avversario dovrà continuare a giocare guardie; un compito spesso difficile, in particolare su un ghiaccio che curla molto. In questo caso potrebbe arrivare anche l'occasione per attaccare direttamente lo shot e salvare la mano.



Sacrificare un punto

In alcune occasioni è più opportuno lasciar marcare un punto all'avversario piuttosto che rischiare troppo con un gioco offensivo.

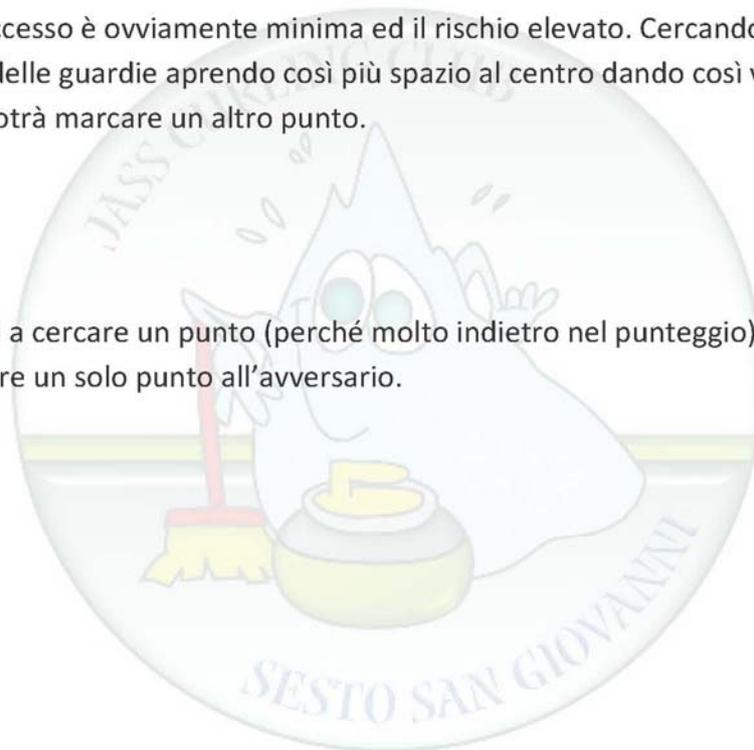
Un esempio

L'avversario possiede l'ultimo sasso ed è ha un sasso vicino al centro, a punto, davanti alla casa ci sono molte guardie. C'è la possibilità di passare in uno spazio molto stretto (un sasso e mezzo di larghezza) per andare a punto.

La probabilità di successo è ovviamente minima ed il rischio elevato. Cercando di passare si può infatti toccare una delle guardie aprendo così più spazio al centro dando così via libera all'avversario che potrà marcare un altro punto.

Conclusione

Se non si è obbligati a cercare un punto (perché molto indietro nel punteggio) è meglio giocare una guardia e lasciare un solo punto all'avversario.



Avere pazienza

A volte si è impazienti perchè si cerca di marcare molti punti all'inizio della partita. Per farlo si deve però rischiare molto, spesso troppo.

Meglio avere pazienza e aspettare il momento giusto.

Un esempio

Se l'avversario sta giocando guardie centrali, continuate a toglierle fino al quinto sasso (il secondo del terzo giocatore). Così si avrà il vantaggio di avere a disposizione ancora tre sassi contro due dell'altra squadra. In pratica si avrà più possibilità di gestire il gioco: una chance molto importante.



Un ultimo consiglio

E' molto importante che tutti i componenti della squadra conoscano gli elementi principali della tattica di base e della strategia.

Lo skip e gli altri, a quaranta metri di distanza, non devono infatti discutere durante la partita.



Regolamento internazionale

La squadra

Quanti giocatori devono essere presenti per iniziare una competizione ?

Quattro.

E' consentito modificare la posizione dei giocatori durante una partita ?

No.

Cosa succede se un giocatore, per malattia o infortunio, non è in condizione di portare a termine una partita ?

- A. La squadra può continuare la partita in tre.
- B. La squadra può utilizzare un sostituto che inizierà a giocare dall'end successivo.

In quale posizione deve giocare il sostituto ?

Nella medesima posizione in cui giocava il giocatore che è uscito.

Se un giocatore si presenta in ritardo, la squadra può iniziare la partita in tre ?

Si.

Come si deve comportare il giocatore arrivato in ritardo ?

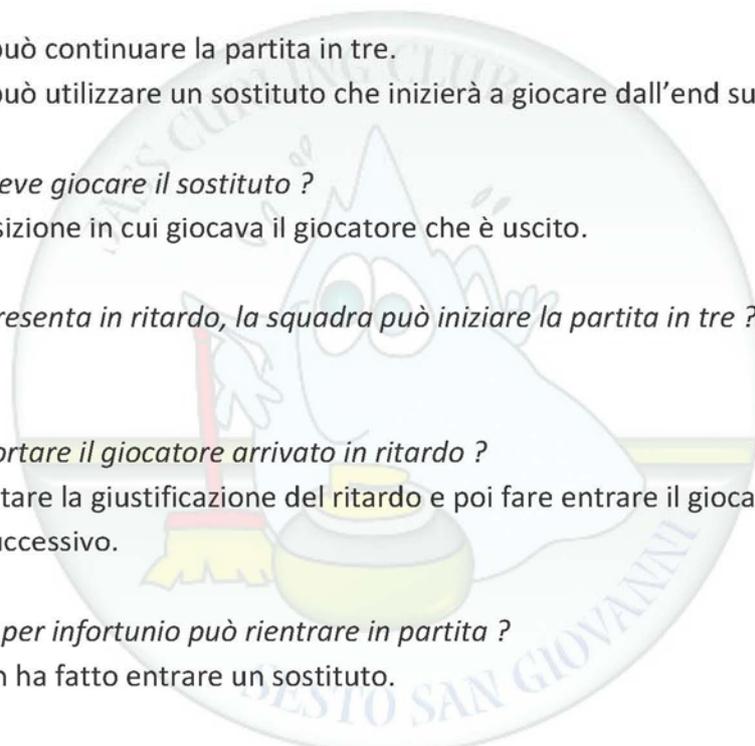
L'arbitro deve accettare la giustificazione del ritardo e poi fare entrare il giocatore, nella posizione prevista, nell'end successivo.

Un giocatore uscito per infortunio può rientrare in partita ?

Si, se la squadra non ha fatto entrare un sostituto.

Quante riserve si possono portare in un campionato ?

Soltanto una.



I sassi

Come ci si regola se un sasso si rompe durante un end ?

Viene ritenuta valida la posizione della parte più grande del sasso, che viene rimpiazzata da un sasso di riserva.

E' valido un sasso che si capovolge dopo la scivolata ?

No, si deve togliere dal gioco.

Cosa succede se il sasso perde il manico durante la scivolata ?

Si può ripetere il tiro. Ma attenzione: il manico deve essersi completamente staccato e restare in mano al giocatore.

E' valido un sasso tocca la linea laterale ?

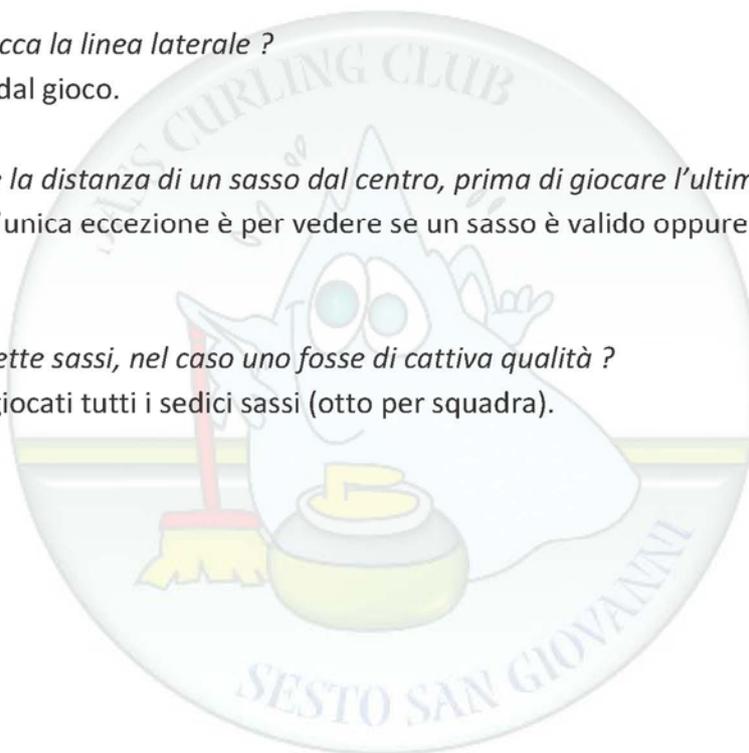
No, si deve togliere dal gioco.

E' possibile misurare la distanza di un sasso dal centro, prima di giocare l'ultimo sasso dell'end ?

Generalmente no. L'unica eccezione è per vedere se un sasso è valido oppure no (free guard zone, hogline).

Si può giocare con sette sassi, nel caso uno fosse di cattiva qualità ?

No, devono essere giocati tutti i sedici sassi (otto per squadra).



Posizione dei giocatori

Dove devono posizionarsi gli scopatori mentre sta giocando l'avversario ?

Tra le due hog lines, fuori dal campo.

Se il sasso dell'avversario supera la tee line mentre lo skip e il vice skip stanno parlando, può intervenire lo scopatore ?

No

Attenzione

Non si può disturbare volontariamente l'avversario durante la scivolata. Lo skip deve pertanto tenere la scopa in posizione orizzontale per non distrarre la mira dell'avversario.



Sliding delivery

Un mancino può scivolare partendo dall'hack sinistro ?

No.

E' valido un sasso che, al termine della scivolata, viene lasciato andare sulla hog line ?

No, il sasso deve essere lasciato prima della hog line.

Cosa succede quando l'arbitro sanziona un fallo di overslide ?

Il sasso non ritenuto valido e viene tolto dal gioco. Tutti i sassi eventualmente mossi da questo vengono riposizionati.

In qualche caso una scivolata può essere ripetuta ?

Solo se il sasso non ha superato la tee line vicina.

Quanto tempo si ha a disposizione per lanciare un sasso ?

30 secondi. In caso di ripetuto ritardo l'arbitro può ammonire lo skip e poi annullare il successivo sasso lanciato con ritardo.

Cosa succede se una squadra lancia un sasso degli avversari (quindi con colore diverso) ?

Il sasso viene rimpiazzato appena si è fermato.

Cosa succede se un giocatore lancia quando non è il suo turno ?

Si ferma il sasso e si ripete il lancio nel turno corretto. Se ci si accorge dell'errore quando il sasso si è già fermato, il gioco continua e il giocatore di turno corretto lancerà il proprio sasso come ultimo della propria squadra.

E se non ci si ricorda quale giocatore ha dimenticato di tirare il proprio sasso ?

Sarà il lead a lanciare l'ultimo sasso.

Cosa succede se una squadra ha già lanciato due sassi consecutivi ?

Probabilmente non è mai successo. L'end deve essere ripetuto.

Sweeping

Quanti giocatori possono scopare un sasso in movimento ?

Anche tutti i quattro componenti la squadra.

Si può scaldare il ghiaccio dietro una guardia avversaria che sta per essere mossa ?

No, si possono scopare solo i sassi in movimento.

Unica eccezione: con le scope di saggina si può prendere una rincorsa.

Quale skip ha la precedenza dietro la tee line ?

Quello della squadra che sta giocando ma, se non intende scopare, deve immediatamente lasciare spazio allo skip avversario.

Quanti giocatori di una squadra possono scopare dietro la tee line ?

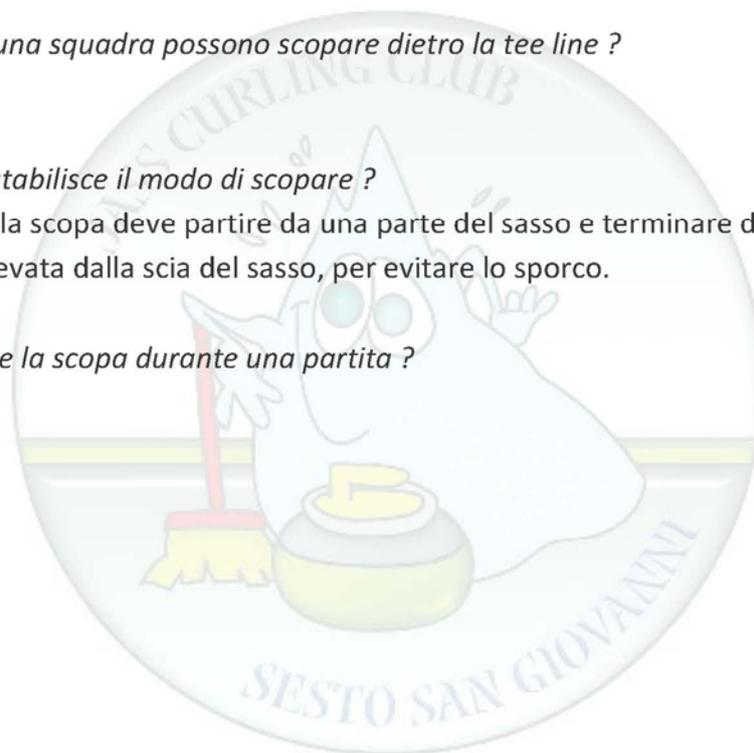
Soltanto uno.

C'è una regola che stabilisce il modo di scopare ?

Si. Il movimento della scopa deve partire da una parte del sasso e terminare dall'altra e la scopa non può essere sollevata dalla scia del sasso, per evitare lo sporco.

E' possibile cambiare la scopa durante una partita ?

No.



Sassi toccati

Cosa succede se un sasso in movimento viene toccato da un giocatore o dalla sua scopa ?

Il sasso non è più valido e deve essere tolto dal gioco. Ma se lo skip avversario ritiene che il sasso toccato possa produrre un vantaggio per la sua squadra può tenerlo in gioco. Il sasso deve comunque essere stato toccato tra le due hog lines.

Cosa succede se si tocca un sasso avversario in movimento ?

L'avversario può decidere dove piazzarlo.

Se il sasso in questione ha già toccato altri sassi ci sono due possibilità:

- togliere il sasso toccato e rimpiazzare la situazione precedente;
- lasciare la situazione come si è creata.

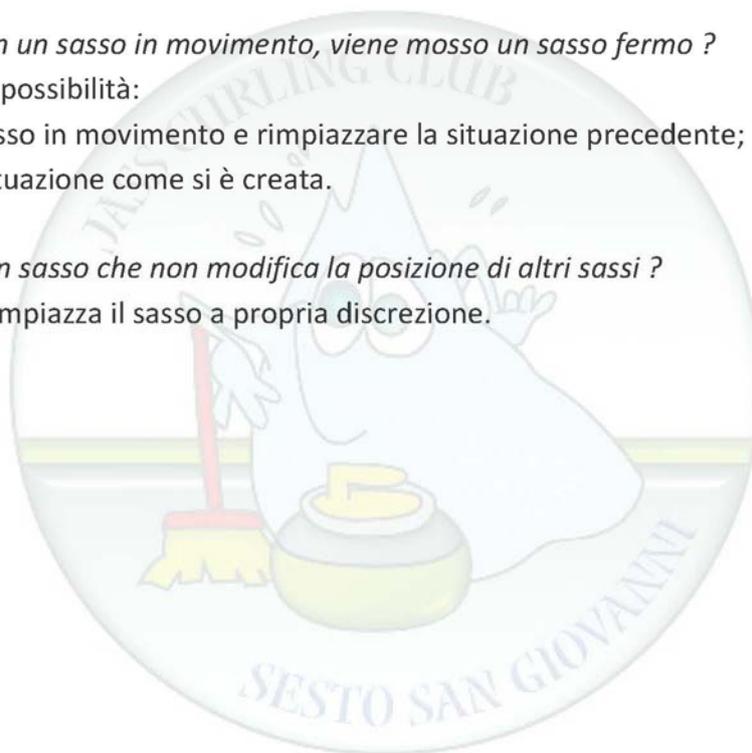
Cosa succede se, con un sasso in movimento, viene mosso un sasso fermo ?

L'avversario ha due possibilità:

- togliere il sasso in movimento e rimpiazzare la situazione precedente;
- lasciare la situazione come si è creata.

E se viene toccato un sasso che non modifica la posizione di altri sassi ?

Lo skip avversario rimpiazza il sasso a propria discrezione.



Punteggio

Perché i sassi devono essere misurati al loro interno ?

Perché può variare la circonferenza.

Cosa succede se, dopo averli misurati, due sassi sono praticamente equivalenti ?

Decide l'arbitro che può anche far disputare un extra end.

Doping

No comment.

Smoking

Nell'area di competizione è vietato fumare.



Game timing

Ogni squadra ha a disposizione 80 minuti per giocare.

La scansione del tempo è sempre ben visibile durante la partita.

Il tempo di gioco è quello utilizzato da una squadra per preparare il sasso e lanciarlo; termina quando il sasso si ferma.

Il cronometro viene fermato quando tutti i sassi sono fermi e lo skip esce dalla casa lasciando via libera all'avversario.

Negli end da 1 a 4 e da 6 a 9 ci sono trenta secondi di dead time.

I secondi partono dal momento in cui gli skip si sono accordati per il punteggio.

Dopo i trenta secondi il giocatore di turno dovrà aver fatto almeno il primo movimento di tiro.

Dopo il quinto end si effettua una pausa di cinque minuti.

Se è necessario giocare un extra end, ogni squadra ha a disposizione dieci minuti di gioco.

L'eventuale tempo rimanente della partita va a scadere.

Se l'ultimo sasso del gioco viene lanciato un secondo prima della scadenza del tempo, è valido.

Se il tempo a disposizione scade prima che la partita sia finita, la squadra perde l'incontro (forfait).

