

Il campo da gioco (rink)

Il campo da gioco è delimitato da linee e cerchi, ogni singola pista (rink) misura 44,50 m di lunghezza e 4,75 m di larghezza. Per consentire il gioco in entrambe le direzioni alle due estremità vengono disegnati 3 bersagli concentrici (house) entro i quali i sassi lanciati sono validi per il punteggio. Vengono inoltre tracciate diverse linee di demarcazione denominate Linea di centro (Center-line), Linea di fondo (Back-line), Linea di bordo (Side line) e Linea del maiale (Hog line).



VICECAPITANO
Aiuta lo skip nella tattica e tira per terzo.

LEAD E SECONDO
Il lead è il primo a tirare la pietra. Dopo è il turno dell'altro.

AREA LIBERA
I primi due tiratori posizionano le pietre all'interno di quest'area, bloccando l'accesso alla casa.

ARBITRI
Sono due, e controllano la regolarità del lancio.

LINEA DI PUNTEGGIO
È il limite entro cui il lanciatore deve lasciare la pietra.

CASA
Perché una squadra segni dei punti, le pietre devono essere parzialmente o completamente all'interno dei cerchi concentrici che la compongono.

CAPITANO
Detto skip, dirige la squadra e decide la strategia di gioco. Tira per ultimo.

STAFFA DI LANCIO
È costituita da due blocchi di gomma che indicano il punto d'inizio del gioco. I destri tirano da sinistra della staffa, viceversa fanno i mancini.

LA PIETRA
In granito, è lucida e bilanciata. Una maniglia permette al giocatore di controllare la spinta.

LINEA DI CENTRO
Oltre questa linea, i giocatori possono spostare una pietra tirata dalla squadra.

Linea di fondo

Il ghiaccio (ice)

Il ghiaccio va allestito con particolare cura e attenzione. Solitamente la preparazione del ghiaccio viene curata da tecnici competenti chiamati "Ice makers", che rendono la superficie del campo di gara uniforme, indispensabile per una partita regolare, ove solo le capacità tecniche dei singoli giocatori determinano il risultato finale. Per rifinire nel modo migliore la pista (rink) viene spruzzata dell'acqua nebulizzata (pebble) con uno speciale irrigatore (pebble-can), che dà alla superficie ghiacciata l'aspetto "poroso" simile alle bucce d'arancia. Questo accorgimento permette alle "stones" un migliore scivolamento.

I sassi (stones)

I sassi sono costruiti con uno speciale granito reperibile solamente in Scozia. Lo stone ha una base concava il cui contorno, detto corona, è la parte a contatto con il ghiaccio. Essa viene levigata in modo da "mordere" la superficie ghiacciata e permettere all'attrezzo, nella sua corsa, di assumere una traiettoria curva a seconda della direzione impartita. Allo stone è applicata una speciale maniglia che può essere di ferro o di plastica. Da qualche anno, solo per tornei molto importanti, a ogni sasso viene inserito uno speciale congegno elettronico che rileva eventuali infrazioni di lancio. Il peso di uno stone è di Kg 19.96; per i giocatori più giovani (8-12 anni) sono a disposizione dei sassi (di materiale sintetico) del peso massimo di kg 10. Ogni squadra ha a disposizione otto stones.



L'azione della scopa (sweeping)



L'uso della scopa serve per ridurre la frizione tra lo stone e la superficie ghiacciata prolungando così la corsa del sasso stesso; inoltre, si forma una finissima pellicola d'umidità fra il ghiaccio e la base dell'attrezzo in modo da ridurre la

rotazione e quindi il raggio di curva. Il movimento della scopa diminuisce la pressione dell'aria sullo stone, in base al principio fisico per il quale l'aria in movimento esercita minore ostacolo su un oggetto che non l'aria a riposo. Infatti la pressione dell'aria, combinata alle forze di attrito, già menzionate, porterebbe lo stone a fermarsi prima. L'azione di sweeping deve svolgersi in modo ortogonale al senso di direzione, anteriormente a tutta la superficie coperta dallo stone e, smettendo l'azione dello sweeping nell'attimo giusto, si può favorire il sasso a fermarsi in un punto prestabilito.

La partita (match)

Il curling, semplificando, altro non è che una versione su ghiaccio dell'intramontabile gioco delle bocce. Normalmente in una partita vengono giocate 8 mani (end). Solo ai Campionati del Mondo e ai Giochi Olimpici le mani da giocare sono 10. I sassi (stones) devono essere lanciati alternativamente dai giocatori delle due squadre in competizione. L'inizio della gara viene decisa per sorteggio.



Per aggiudicarsi un end e, il più delle volte l'intera partita, il possesso dell'ultimo sasso diventa un fattore molto importante e quasi determinante. Per tale motivo, vincendo la mano, il vantaggio di giocare l'ultimo stones della mano susseguente spetta di diritto all'avversario.

Il punteggio e tabellone (score-board)

Come nelle bocce, il calcolo del punteggio viene fatto in base al numero di stones piazzati nella house (cerchi concentrici) conteggiandoli a partire dal centro e prima del più vicino sasso degli avversari. Solo una squadra può realizzare punti in un end, i quali vengono di volta in volta marcati sul tabellone evidenziando, così, numero dei sassi e delle end vinte dalle due formazioni. Le squadre sono identificate da un diverso colore, che normalmente, corrispondono a quello dei propri sassi.

Il lancio (delivery)

Il lancio viene effettuato sistemandosi su un una sorta di blocco di partenza (hack) ed è generalmente caratterizzato da una spinta con successiva scivolata (delivery) a corpo allungato parallelo alla superficie del ghiaccio e in pieno equilibrio. La velocità dello stone viene impressa dalla forza che il giocatore si dà appoggiandosi con il piede alla staffa di lancio. Quando tutti i movimenti sono esatti e sincronizzati, il giocatore riesce a lasciare il blocco di partenza con uno stile perfetto.



Per tutta la durata del lancio il giocatore ha tre punti d'appoggio che determinano l'equilibrio del suo corpo: lo stone, i piedi e la scopa. Per essere valido il lancio deve avvenire entro una linea chiamata hog line.

Alternandosi, i due lead tirano entrambe le proprie stones, seguono i lanci alternati dei second, poi tocca ai third e infine ai due skip lanciare i propri sassi. Il giocatore effettua il lancio scivolando su una scarpa munita di un speciale suola (slyder) e imprimendo allo stone l'effetto e la forza richiesta dallo skipper (in o out).

La squadra (team)

La squadra è composta da 4 giocatori effettivi e una riserva oltre naturalmente all'allenatore (coach). Lo skip è l'indiscusso capo squadra, ha il compito di elaborare la strategia di gioco, indicare e consigliare ai compagni le caratteristiche e le finalità del lancio che devono effettuare. Normalmente lancia per ultimo. Al third, che deve essere l'uomo meno emotivo della squadra, spettano le giocate più spinose, egli deve preparare il gioco più favorevole al proprio capo squadra. Quando lo skip è impegnato nel lancio, il third dirige il gioco al suo posto. Il second deve essere un buon "puntista", ma anche un buon bocciatore e spetta a lui eliminare le stones avversarie più insidiose. Il giocatore incaricato a lanciare i primi due stones è chiamato lead, egli deve essere soprattutto un buon puntista. Il suo compito è impostare la strategia (difensiva o offensiva) che il caposquadra intende adottare per l'end in corso. Il lead, il second e il third devono essere dei giocatori ben preparati athleticamente in quanto, soprattutto i primi due, sono continuamente impegnati con lo sweeping.

L'ATTREZZATURA E L'EQUIPAGGIAMENTO

Le scarpe (shoe)

Le scarpe sono dotate di due soles diverse: una scivolosa in teflon o acciaio, l'altra di gomma morbida o di altro materiale ruvido non abrasivo e servono, rispettivamente, per scivolare e frenare sul ghiaccio con maggior facilità.



La scopa (broom)

Attualmente si gioca esclusivamente con delle scope la cui testata è fatta a spazzola e rivestita da un cuscinetto in materiale plastificato piuttosto ruvido, mentre, fino a qualche anno fa, venivano utilizzate due tipi di attrezzi differenti: la scopa canadese e quella europea. La scopa canadese era fatta di saggina o canapa, mentre quella europea era in crine o pelli sintetiche fatta a spazzola. Viene usata per "scaldare" il ghiaccio davanti allo stone e permette allo stesso di scivolare più lontano o più dritto sul ghiaccio.



La divisa (dress)

L'abbigliamento deve essere caldo e comodo, gli indumenti ideali sono una casacca da gioco, guanti di pelle, berretto, tuta da ginnastica o pantaloni elasticizzati. Sono da evitare jeans o indumenti troppo stretti.



L'arbitro (umpire)

L'arbitro abitualmente entra in azione solo se espressamente chiamato da uno dei due caposquadra. E' una figura poco appariscente sul campo, anche se a controllare un turno di partite del Campionato del Mondo o Giochi Olimpici si sono in pista contemporaneamente 15 persone suddivise fra umpires e assistenti giudici di gara. Le partite di Campionato Nazionale sono normalmente sorvegliate da uno o due umpires, mentre nei tornei tradizionali sono i due skip che ispirandosi al "fair play" del cosiddetto "Spirit of curling" determinano la regolarità della gara.

DOVE SI GIOCA IN ITALIA

LOCALITA'	CURLING CLUB	CONTATTO	QUANDO
CLAUT Friuli	Curling Club Claut	Curling center 348 80 99196	dal 01 ottobre al 31 marzo
CORTINA D'AMPEZZO Veneto	Associazione Curling Cortina	Curling Center 335 691 9988	dal 15 settembre al 15 aprile
CEMBRA Trentino	Associazione Curling Cembra	Curling Center 338 74 24853	dal 01 novembre al 31 marzo
SESTO SAN GIOVANNI Lombardia	Curling Club Jass	Palaghiaccio 02 27 0061131	dal 01 ottobre al 31 marzo
TORINO Piemonte	Curling Club Draghi	Palaghiaccio 011 65 68303	Dal 01 novembre 15 aprile
PINEROLO Piemonte	Sporting Club Pinerolo	Curling Center 0121 932844	dal 01 ottobre al 15 aprile
COURMAYEUR Valle d'Aosta	Curling Club Montblanc	Palaghiaccio 0165 84 4096	dal 01 ottobre al 15 aprile