



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DEPORTES DE HIELO
SPANISH ICE SPORTS FEDERATION

XI CAMPEONATO DE ESPAÑA DE CURLING
CATEGORIA MIXTA
12-13-14 de FEBRERO de 2016
JACA (HUESCA)

REUNION DE EQUIPOS

PISTA DE HIELO DE JACA

Avda. Perimetral s/n. 22700-Jaca (Huesca)

Tfnos: 974 355 192 y 974 356 136

Organización

Federación Española de Deportes de Hielo
Federación Aragonesa de Deportes de Invierno
Club de Hielo Jaca
Ayuntamiento de Jaca

Juez Árbitro

Por designar

Técnico de hielo

D. Alfonso Vilar

1.-ACCESO A LA PISTA

El pabellón de hielo de Jaca se encuentra ubicada en la Avenida Perimetral, s/n, estando previsto que los jugadores accedan a la misma por las escaleras de la parte sureste de la misma, por la parte de abajo de la instalación.

2.- COMPOSICION DE LOS GRUPOS

De acuerdo con las inscripciones realizadas se ha dispuesto que los equipos se dividan en tres grupos de 4 equipos cada uno, debiendo existir tres cabezas de serie según los resultados obtenidos en el último Campeonato de España de la categoría según el reglamento de competición existente. Para completar los grupos y de nuevo según el reglamento de la FEDH, se ha dispuesto la realización de un sorteo puro, evitando la coincidencia de equipos del mismo club en el mismo grupo para garantizar la pureza del campeonato. Finalmente se adjudicó un número a cada equipo para la composición del calendario de enfrentamientos.

Así pues, de acuerdo a la disponibilidad de hielo existente y tras la realización del sorteo en la sede de la Federación Española de Deportes de Hielo, esta es la composición de los grupos y el horario de asistencia a la reunión de equipos obligatoria.

GRUPO ROJO		
	EQUIPO	HORA REUNION
R1	Txuri Berri Cafés Aitona (Leire Otaegi, Sergio Vez, Oihane Otaegi y Mikel Unanue)	09.45
R2	Harrikada 2 (Leire García, José Miguel Vallés, Antonia Rodríguez e Iñigo Ruíz de Eguilaz)	09.45
R3	C.H. Jaca (Patricia Arbués, Rodrigo García, Elsa Fumanal y Lucas Munuera)	09.45
R4	Hielo Pisuerga 1 (Alba Gutiérrez, Ignacio Galdeano, Raquel Pascua y Rubén García)	09.45

GRUPO AZUL		
	EQUIPO	HORA REUNION
Z1	SVC Iparpolo (Irantzu García, Gontzal García, María Fernandez y Manuel García)	09.45
Z2	Harrikada 3 (Lydia Vallés, Iosu Gabilondo, Nagore Pérez de Goldarazena e Iraitz Pérez de Goldarazena)	09.45
Z3	Barcelona (Marisa Lozano, Sergio Martín, M ^a .Carmen Lozano y Daniel Obradó)	12.45
Z4	Iceberg (Concepción Repes, Julián Alfonso, Patricia Anguiano y Pello Roldán de Aranguiz)	12.45

GRUPO VERDE		
	EQUIPO	HORA REUNION
V1	Txuri Berri Gorena (Asun Manterola, Iñaki Lasuen, Estrella Labrador y Alberto Vez)	12.45
V2	Harrikada 1 (Josune Albizu, Félix Díaz de Lezana, Gorane Díaz de Lezana y Javier Pérez de Goldarazena)	12.45
V3	Madrid B52 (Alicia Munté, Angel García Mayor, Patricia Ruíz y Angel García Aguirrezabal)	12.45
V4	Hielo Pisuerga 2 (María Nuñez, Francisco Sandonis, Cissi Petterson y Raúl García)	12.45

3.- CUADRO DE ENFRENTAMIENTOS (ROUND ROBIN)

Este es el cuadro de enfrentamientos de la competición.

VIERNES 12	Línea 1	Línea 2	Línea 3
10:00	Txuri Berri Cafés Aitona * Harrikada 2	C.H. Jaca * Hielo Pisuerga 1	SVC Iparpolo * Harrikada 3
13:00	Txuri Berri Gorena * Harrikada 1	Barcelona * Iceberg	Madrid B52 * Hielo Pisuerga 2
16:00	Harrikada 2 Hielo Pisuerga 1	Harrikada 1 Hielo Pisuerga 2	Txuri Berri Cafés Aitona C.H. Jaca
19:00	Harrikada 3 Iceberg	Txuri Berri Gorena Madrid B52	SVC Iparpolo Barcelona
SABADO 13	Línea 1	Línea 2	Línea 3
09:00	Barcelona Harrikada 3	C.H. Jaca Harrikada 2	Hielo Pisuerga 1 Txuri Berri Cafés Aitona
12:00	Madrid B52 Harrikada 1	Iceberg SVC Iparpolo	Hielo Pisuerga 2 Txuri Berri Gorena
16:00	A2 – C1	Clasificación	A3 – B3
19:30	D1 - D2	B1 - B2	A1 - C2
DOMINGO 14	Línea 1	Línea 2	Línea 3
09:30	Semifinal 1	Semifinal 2	C3 - D3
13:30		Bronce	Final
16.00	ENTREGA DE PREMIOS		

4.- ASISTENCIA A LA REUNION DE EQUIPOS

La asistencia a la reunión de equipos es obligatoria y deberán acudir todos los jugadores de cada uno de los equipos (excluyendo los reservas). En el supuesto de que un equipo no se presente, el árbitro de la competición podrá sancionar con la pérdida del hammer al equipo no presentado en el primer partido que lo tenga adjudicado.

5.- LICENCIAS DE COMPETICIÓN

Antes del comienzo del primer partido de cada equipo, todos los jugadores deberán entregar al árbitro las licencias de competición que, tras su comprobación, las devolverá a los jugadores.

6.- SISTEMA DE JUEGO

Se jugará una primera fase en sistema de liguilla (Round-Robin) en cada grupo, clasificándose los dos primeros equipos de cada grupo y

los dos mejores terceros para la fase final, que se disputará por el sistema de eliminatorias.

Las piedras con las que jugará cada equipo están asignadas de antemano, siendo el equipo que figura en primera posición en el calendario de enfrentamientos el que deberá utilizar las piedras oscuras, salvo los partidos que en el cuadrante de enfrentamientos están marcados con un asterisco (), en los que se deberá de realizar un sorteo entre los equipos antes del enfrentamiento para asignar el color de las piedras.*

Antes del inicio del partido cada equipo dispondrá de 5 minutos de práctica con las piedras asignadas, empezando siempre el equipo que juegue con piedras oscuras. El árbitro será el encargado de dar inicio a cada sesión y avisará 1 minuto antes de la finalización de la práctica y cuando esta finalice, debiendo entonces los equipos trasladar todas las piedras a la casa de salida. A continuación, y cuando el árbitro así lo autorice, dos jugadores del equipo realizarán un lanzamiento al centro, cada uno de ellos con una rotación diferente, que serán medidos por el árbitro. La suma de ambos lanzamientos será la que cuente para el Last Stone Draw (LSD), siendo el equipo que consiga el LSD más corto el que tendrá derecho a lanzar la última piedra en la primera entrada del partido. En caso de empate de LSD entre los dos equipos, se deberá realizar un sorteo para adjudicar el hammer en la primera entrada.

Asimismo la suma de todos los resultados de los lanzamientos al centro, del que se eliminará el peor de ellos, se usará para establecer el Draw Shot Challenge (DSC), que puede usarse para deshacer posibles empates en la clasificación final del round robin.

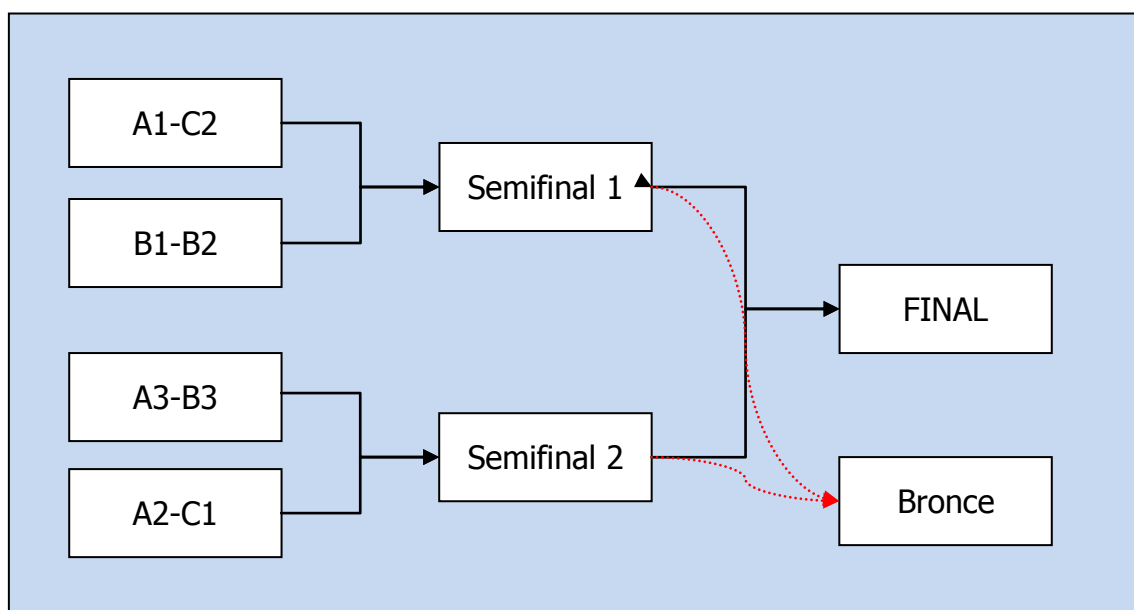
Todos los partidos se jugarán a un máximo de 8 entradas con entrada extra en caso de empate. El número mínimo de entradas a jugar será de 6. Después de esa sexta entrada el equipo que lo crea conveniente se puede retirar. Asimismo a partir de la sexta entrada, y cuando un equipo no pueda ya conseguir matemáticamente la victoria, éste deberá conceder el partido a su rival y éste se dará por concluido con el resultado que en ese momento se produzca según el reglamento de la WCF. Esta cláusula es obligatoria y el árbitro tendrá la potestad de dar por finalizado un partido si el equipo perdedor no concede la

victoria.

Ante la imposibilidad de realizar tie-breaks por la escasez de horas de hielo disponibles y tras consulta con la WCF, se ha decidido que en caso de que estos fueran necesarios para deshacer un posible empate, se utilizará lo dispuesto en el artículo C9 (C) I, II, III, IV del reglamento de la WCF para realizar el ranking definitivo de cada grupo.

Tras la disputa del round robin y una vez establecida la clasificación de cada grupo, para la fase final se clasificarán directamente los dos primeros equipos de cada grupo (A1, A2, A3, B1, B2 y B3) así como el mejor tercero (C1). Los otros dos terceros (C2 y C3) jugarán un partido de clasificación, accediendo el ganador del mismo a los playoff como segundo mejor tercero (C2). Los equipos que no accedan a los playoff jugarán un último partido de clasificación (C3-D3 y D1-D2) para establecer la clasificación final de estos equipos, mientras que los equipos eliminados en cuartos de final del playoff quedarán clasificados según su posición en el round robin o, si fuera necesario, según el DSC.

Así, una vez completado el cuadro de equipos clasificados tras el round robin y el partido de clasificación, el desarrollo del playoff será de la siguiente forma:



Líneas negras indican ganador del partido y líneas rojas indican perdedor del partido

7.- TIEMPO DE JUEGO

Los equipos deberán ser puntuales para poder cumplir con el horario previsto. El árbitro tendrá potestad para reducir o incluso anular los cinco minutos de descanso previstos tras la cuarta entrada si considera que el partido transcurre con demasiada lentitud. Asimismo el árbitro podrá apercibir y sancionar a los jugadores en el caso de juego lento, según las normas de la WCF al respecto.

8.- INDUMENTARIA

Durante los partidos todos los jugadores deberán llevar la equipación de su club/equipo. Siendo esta la misma para todos sus integrantes. No se permite el uso de ropa de las selecciones nacionales.

9.- FICHA DE ALINEACIÓN DE EQUIPOS

Durante la reunión de equipos el árbitro entregará a cada uno de los equipos una hoja de alineación que deberá ser cumplimentada y devuelta al árbitro antes del comienzo de la primera ronda de partidos a jugar por cada equipo. Cualquier cambio sobre esta alineación, tanto al inicio del partido como durante el desarrollo del mismo, deberá ser comunicada al árbitro de la competición con antelación suficiente, debiendo para ello de rellenar una ficha de cambios que el árbitro tendrá a disposición de todos los equipos. Asimismo en esta ficha deberá de constar la persona autorizada a entrar en el hielo antes del inicio del mismo y durante el descanso.

10.- ACCESO AL HIELO

Antes de los partidos y en el descanso de los mismos sólo podrán acceder al hielo los jugadores y las personas autorizadas en la ficha de alineación entregada al árbitro durante la reunión de equipos previa al inicio de la competición, y deberán hacerlo siempre con zapatos de curling o calzado con la suela completamente limpia.

11.- LA FIGURA DEL ÁRBITRO

El árbitro de competición es la máxima autoridad durante el desarrollo de los partidos y procederá según las normas del Manual de Árbitros

de la World Curling Federation. Asimismo tendrá potestad para realizar cambios en los horarios o la distribución de calles de juego para un mejor desarrollo de la competición.

El árbitro podrá incluir en acta cualquier conducta inapropiada, uso de lenguaje ofensivo o mala utilización del material de curling que podrá ser sancionada por el Juez Único de Competición de la Federación Española de Deportes de Hielo según el Reglamento de Disciplina Deportiva vigente.

12.- APARATOS ELECTRÓNICOS

Durante la competición está prohibido utilizar cualquier tipo de aparatos electrónicos (especialmente teléfonos móviles) y la utilización de flash por parte de los fotógrafos. Se ruega a todos los jugadores que avisen de esta circunstancia a cualquier acompañante que desee realizar fotografías durante el desarrollo de los partidos.

13.- AUTORIZACIÓN CONTROL DOPING MENORES DE EDAD

El documento “autorización control doping menores de edad” (Anexo I) deberá ser entregado por todos los jugadores menores de edad al árbitro de competición en la reunión de equipos.

14.- AUTORIZACIÓN USO TERAPEÚTICO CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES

Los jugadores con autorización “uso terapéutico” del Consejo Superior de Deportes, deberán entregar copia de dicha autorización, en sobre cerrado, al árbitro de competición durante la reunión de equipos. No son válidos los certificados médicos como justificante de “uso terapéutico”.

15.- CONTROLES ANTIDOPAJE

La Federación Española de Deportes de Hielo podrá realizar controles antidopaje durante la celebración de los campeonatos.

16.- RESULTADOS DE LOS PARTIDOS

Durante la competición, siempre y cuando las circunstancias así lo permitan, se expondrán en la Pista de Hielo los resultados de los partidos. Una vez finalizado el Campeonato, los resultados de todos los partidos serán enviados a las Federaciones Autonómicas para su remisión a todos los Clubes de Curling.

17.-EL ESPIRITU DEL CURLING

Se ruega a todos los participantes que recuerden durante toda la competición el artículo referente al “Espíritu del Curling” que aparece en la primera página del libro de reglas de la WCF y que es la base de nuestro deporte, por encima de la propia competición.

El Curling es un juego de habilidad y de tradición. Un lanzamiento bien ejecutado es una delicia de ver y es también un buen momento para observar cómo las históricas y honorables tradiciones del curling se aplican en el verdadero espíritu del juego. Los jugadores compiten para ganar, pero nunca para humillar a sus oponentes. Un curlista de verdad nunca intenta distraer a sus rivales ni les impide jugar como mejor saben, y preferiría perder antes que ganar injustamente.

Los curlistas nunca infringen una regla de juego a sabiendas, ni faltan al respeto a cualquiera de sus tradiciones. Deben tomar conciencia de que si se hace sin darse cuenta, ellos deben de ser los primeros en notificar la violación.

Si bien el objetivo principal del deporte del curling es determinar la habilidad de los jugadores, el espíritu del curling exige el buen espíritu deportivo, la amistad y una conducta honorable. Este espíritu debe influir tanto la interpretación como la aplicación de las reglas de juego y también la conducta de todos los participantes dentro y fuera del hielo.

“Buena Suerte y Buenas Piedras”

ANEXO I

AUTORIZACIÓN CONTROL DE DOPAJE A MENORES DE EDAD

*XI CAMPEONATO DE ESPAÑA DE CURLING MIXTO
12, 13 y 14 de febrero de 2016
JACA (HUESCA)*

*Yo,,
(padre/madre/tutor), con DNI nº, autorizo la
realización de controles de dopaje durante el Campeonato mencionado
en el encabezado, a:*

Nombre Jugador:

Dirección:

Teléfono:

Nº licencia competición:

Federación a la que pertenece:

Fecha:

Firma: