

LA STORIA

Parente vicino delle bocce, il Curling nasce nelle Highlands scozzesi del XV° secolo. La prima traccia trovata del gioco è del 1511. Di questa se ne trova ancora memoria sulla Stirling Stone.

Del Curling vi è anche traccia in un celebre dipinto del maestro fiammingo Peter Brueghel, dove, nel paesaggio invernale rappresentato, vi è anche un'immagine di questo gioco.

Primo club della sua pluricentenaria storia è quello fondato nel 1716 nella cittadina di Kilsyth dello Stirlingshire, nato grazie alla passione dei suoi abitanti, al quale successivamente ne seguirono altri dislocati un po' ovunque nella Scozia centrale.

Inizialmente giocare a Curling oltre al divertimento era anche, quasi sicuramente, una dimostrazione di forza a chi lanciava la pesante *stone* il più lontano possibile. Così, con il passare del tempo, il gioco subisce, una metamorfosi, come spesso avviene negli sport, trasformando così l'antica prova di forza nella più moderna prova d'abilità.

Questo avviene a partire dal 1838 quando si costituì il Royal Caledonian Curling Club, che ridisegnò forma e dimensione della *stone*, oltre a darsi delle moderne regole di gioco.

Nel 1922 il CIO (Comitato Olimpico Internazionale) legittimò la World Curling Federation.

Ma solo alle Olimpiadi di Nagano, il Curling è divenuto sport olimpico.

Nel nostro Paese la sua apparizione è avvenuta tra il 1925 ed il 1930 nella stazione invernale di Cortina d'Ampezzo, ma solamente dal 1952, sempre nella cittadina ampezzana, è praticato regolarmente.

Il Curling è una delle discipline gestite dalla Federazione Italiana Sport del Ghiaccio, aderente a sua volta a: World Curling Federation (WFC), European Curling Federation (ECF) ed al Royal Caledonian Curling Club, il prestigioso Club che diede l'avvio al moderno Curling.

CURLING VUOLE DIRE FAIR PLAY

Così infatti recita la Federazione Italiana sport del Ghiaccio:

“ Il curling è uno sport di abilità e tradizioni.

Un lancio ben eseguito è tanto piacevole a vedersi quanto gradevole è osservare che le antiche regole di gioco vengono applicate secondo il vero spirito del Curling.

I curlers giocano per vincere, mai per umiliare l'avversario.

Un buon curler non cercherà mai di disturbare l'avversario o d'impedirgli comunque di esprimersi al meglio. Nessun curler infrangerà deliberatamente il regolamento di gioco o alcuna delle sue tradizioni. Se dovesse inavvertitamente farlo rendendosi consapevole, sarà il primo a denunciare l'infrazione. Mentre il principale obiettivo è quello di stabilire l'abilità degli atleti, lo spirito del curling esige lealtà sportiva, generosità e condotta onorevole “.

DOVE SI PRATICA

Come si è già detto il Curling altro non è che il gioco delle bocce giocato sul ghiaccio.

Per praticarlo è necessario trovare un “ Curling Center “, oppure molto più semplicemente usufruire di piste di pattinaggio o di piste di hockey.

La superficie ghiacciata e ben levigata ha la sua grande importanza.

COS'E' UNA “ STONE “

La *stone* è la “ boccia “ con cui si gioca la partita, la cui traduzione dall'inglese non è altro che il significato di *pietra*.

Per tradizione la *stone* è di granito scozzese, poroso ed elastico. Essa, ai 40 chilogrammi di peso di un tempo, si contrappongono i 19 di oggi.

La sua circonferenza è di cm. 90, per un'altezza di 11, senza contare ovviamente l'impugnatura (*handle*).

Ai due poli si trova la sottocoppa, parte concava, che permette il miglior scivolamento sul ghiaccio.

DOVE TROVARE LE STONES

Innanzitutto c'è da dire che le stones non si acquistano perché vengono usualmente affittate per la partita dal club d'iscrizione che, a sua volta, le compra dalla Federazione, unica fornitrice in Italia.

Il costo di una stone si aggira sui 1300 Euro.

IL PROTAGONISTI

Se l'obiettivo è simile a quello del gioco delle bocce, cioè andare a punti effettuando tiri della massima precisione, il Curling si differenzia però per una serie di particolarità, una delle quali è che le due squadre in pista sono formate entrambe da 4 giocatori, denominati *Curlers*.

CHI E' L'ICE MAKER

L'Ice Maker è un'importante figura del Curling, e senza di lui la partita non potrebbe svolgersi.

L'Ice Maker, infatti, è il tecnico a cui è demandato il compito affinché il campo gara sia in perfette condizioni di praticabilità, e lo stesso dicasi per gli attrezzi del gioco: stone, pedane, tabelloni e tappeti.

Prima del match l'Ice Maker prepara la grafica sul campo di gara ghiacciato, e successivamente sovrintende perché la situazione sia sempre idonea al gioco.

KIT DI GIOCO

Per giocare ci vogliono le scarpe giuste. Queste, infatti, sono un elemento tecnico di prim'ordine. Devono permettere lo scivolamento e contemporaneamente devono permettere l'arresto.

Per raggiungere questo “compromesso” una suola è liscia, e permette di scivolare, l'altra è in gomma, e permette di arrestarsi.

E poiché il gioco si svolge al freddo è necessario coprirsi con indumenti caldi ma non ingombranti, affinché il giocatore abbia libertà di movimento.

Last but not least, la scopa che deve essere di setola o di altro materiale simile.

GLOSSARIO

Per capirne meglio il gioco è bene conoscerne il glossario.

BACK-BOARD: sono i bordi dietro la staffa posizionati alle estremità dell'area gioco.

BIG-END: è così chiamata la mano in cui si segnano 4 punti.

BITTER: è il modo di dire quando la *stone* tocca il cerchio esterno.

BLACKJACK: è il tipo di scopa che produce un suono pesante durante l'azione di sweeping.

BLACK-END: nel gergo "mano in bianco", cioè senza punti.

BUMPER: è la protezione dei bordi posta dietro la staffa.

BONSPIELS: così sono chiamati i tornei di Curling.

CHIP: è il colpire una *stone* sul fianco.

CLOSE A PORT: è chiudere uno spiraglio tra due *stone*.

COMING HOME: è la mano finale.

CURLERS: definizione di giocatori.

CURL: il termine *curl* vuole dire "arricciato", cioè è il tiro con l'effetto a giro dato alla maniglia della *stone* al momento del lancio.

DELIVERY: così è detto il lancio.

HEAVY STONE: è un ghiaccio duro che richiede una certa forza nel tiro.

HOUSE: area di gioco limitata dal cerchio esterno.

ROLL: è il cambio direzione della *stone* dopo averne toccata un'altra.

RINK: è la squadra

SKIP: è il capitano della squadra e lo stratega della partita.

SPAZZATORI o **SWEEPERS** : sono i giocatori che spazzano il ghiaccio man mano che la *stone* avanza, determinandone la velocità.

STONES: sono le *pietre di granito* con cui si gioca.

SHEET: è il campo di gioco.

TO STEAL: "rubare" il punto pur non avendo l'ultimo *stone* ancora da tirare.

STRIKING: colpire

SWEEPING: è l'azione di scopa per rendere più scivoloso il ghiaccio.

TAKE-OUT: la classica bocciata.

LA SQUADRA

Come abbiamo già detto la squadra si compone di 4 giocatori: un *lead*, un *second*, un *third*, uno *skip*.

Il *lead* è quello che ha il compito d'iniziare la partita, effettuando il primo lancio; il *second* ed il *third*, effettuano il secondo ed il terzo lancio, mentre lo *skip* è quello che la chiude.

Lo *skip* deve indicare con la scopa la traiettoria migliore da imprimere alla *stone*, elaborando così la strategia del gioco.

Il *lead* è il giocatore che inizia per primo ad ogni mano.

Il *second* è il bocciatore per eccellenza, con una grande capacità di andare a punto. Il *third* deve avere le caratteristiche di un *third*, con la differenza che deve sostituire lo *skip* quando questi è in pista, dirigendolo nel tiro. Un buon *third* non deve essere mai emotivo.

Ognuna delle due squadre ha il manico della stone di diverso colore, usualmente uno è giallo e l'altro è rosso.

IL CAMPO DI GIOCO

Il suo nome in gergo è *rink*, ha una forma rettangolare il cui lato lungo misura mt. 44,5, mentre quello corto è mt. 4,75.

La piccola area destinata al "parcheggio" delle stone in attesa del lancio è delimitata dalla *Back Line* (linea a tergo). Così in gergo si dice che le stone in quella posizione sono *out of play*, cioè fuori gioco.

A contatto con la *Back Line* vi sono poi quattro cerchi concentrici di diverso colore uno all'interno dell'altro. Dall'esterno verso l'interno in successione sono: blu, bianco, rosso e bianco.

L'insieme dei cerchi è denominato *House* (casa). Il centro è attraversato trasversalmente dalla *Tee Line* (tubo a terra).

Gli *sweeper* possono agire con i loro *Broom* (spazzoloni) solo nella parte di campo compresa tra i due *Tee Line*.

I cerchi sono due e si trovano alle estremità opposte del campo gioco. Le *House* sono il *target* (obiettivo) da centrare. Più in là del cerchio si trova la *Hog Line*, cioè è il limite massimo in cui deve avvenire il lancio.

LA PARTITA

Un incontro di Curling è diviso in 10 *end* (10 mani). In caso di parità sarà disputata una *Extra End*, cioè una tornata supplementare.

Dopo che si è tirato in aria la classica monetina per il sorteggio, la squadra che lo ha vinto, d'abitudine chiede di tirare per seconda per così effettuare l'ultimo tiro, spesso e volentieri quello decisivo.

Il primo giocatore, cioè il *lead*, si posiziona nell'apposita zona di lancio, dove si trova un blocco di partenza, chiamato *hack*, nel quale infilerà la punta del piede per darsi maggior slancio.

Prima però di effettuare il *delivery*, il *lead* osserverà le indicazioni dategli dallo *skip* per decidere quali effetti dare alla stone.

Mentre la stone scorre sul ghiaccio per andare a punto, gli altri due compagni fanno l'azione di *sweeping*, cioè spazzolano anticipatamente il tratto che la stone deve percorrere.

Questo avviene per facilitarne lo scivolamento, quando invece ci si accorge che la stone è troppo veloce l'azione di *sweeping* è sospesa.

L'EFFETTO BROOM

L'azione degli *sweepers* con i loro *brooms* riducono l'attrito in questi tre modi:

- Lisciando la superficie del ghiaccio

- Asportando la brina ed i frammenti di ghiaccio
- Sciogliendo il ghiaccio. In quest'ultimo caso si produce quel calore che crea un sottilissimo velo d'acqua, riducendone così l'attrito.

POSIZIONE DEGLI SKIP

Gli skip si posizionano all'interno della House, stabilendo così la tattica d'adottare per il lancio del compagno.

La stone fuori House ha il compito di proteggere quelle dei compagni, infastidendo il tiro degli avversari.

In ogni End si lanciano 16 stones che affollano così la House. E' quindi compito dello Skip decidere la tecnica situazione per situazione.

Lo Skip valuterà anche il modo in cui deve essere eseguito il lancio, e quale azione intraprendere da parte degli sweepers.

Indicherà quindi se fare un lancio *In-turn*, cioè con rotazione in senso orario, oppure *Out-turn* con effetto antiorario.

Lo Skip potrà chiedere un tiro *Draw* (precisione) per andare a punti, oppure eseguire un *Take-out*, lancio di potenza, per "sgomberare" il campo, in parole povere la classica bocciata.

FARE PUNTI

C'è da dire che per singola End è solo una squadra a realizzare punti. E se li aggiudica chi piazza più stones vicino al centro della House.

Abitualmente nelle partite di Curling non ci sono arbitri poiché incaricati dei conteggi sono i due Skippers, eccetto nelle gare ufficiali dove c'è un *Chief Empire* (giudice capo).

Se al termine della End nessuna stone si trova all'interno della House, o se due stones sono equidistanti dal centro, il punteggio fissato è quello di 0-0.

Una volta tirate tutte le stones, e verificato il vincitore di mano, si ricomincia a campo invertito, cioè si riparte da dove si è terminato.

Massimo Rosa

rosapresservice@tiscali.it

