

JUEGOS DE TODO EL MUNDO. EI CURLING



Autor:

Javier C. Poyato López

Año 2010



ÍNDICE

1. Introducción
2. Orígenes del Curling
3. El curling en España
4. Conceptos básicos
5. Composición de los equipos
6. Terreno de juego
7. Estrategia del juego
8. Descripción del juego
9. Reglas y normas del Curling
10. Curling en silla de ruedas
11. Fuentes consultadas



1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo vamos a estudiar el curling, un deporte conocido por muy pocos que sienta sus bases en Escocia en el siglo XVI, es un juego típico de países con un clima mucho más frío que el nuestro y es una de las causas de nuestro país que no tenga tanta aceptación.

Es un deporte muy amable en el que se demuestra el deportivismo entre los participantes de echo solo en los campeonatos serios actúa un arbitro y aun así solo éste interviene si entre los equipos n hay acuerdo.

Es uno de los pocos deportes en el que sus equipos pueden ser mixtos, excepto en las competiciones que no se permite, tanto es así que es muy normal encontrarse equipos formados por familias, ya que este deporte no tiene edad, pueden jugar tanto mayores como pequeños. Es un deporte más bien relajado.

El curling es un deporte bastante desconocido en España, que poco a poco va ganando adeptos, gracias a las retransmisiones que se hacen en canales por satélite. Es uno de los deportes de invierno calificados como olímpico, y aunque el esfuerzo físico que requiere no es lo más importante, una buena técnica y la fundamental importancia de la estrategia es lo que hacen a este deporte ser así de peculiar.

Uno de los objetivos a alcanzar en España es el de la implantación de pistas propias de curling que permitan a los usuarios de disponer de mejores horarios de entrenamiento y de un hielo en óptimas condiciones para la práctica de este deporte. El mayor problema en la actualidad para practicar este deporte es la inexistencia de pistas



especiales, aunque ya existen algunos proyectos para crearlas. Si quieres practicar el curling ponte en contacto con la Federación Española de Deportes de Invierno, para que te indiquen el club más cercano. El curling es un deporte para público de cualquier edad y sexo, para los más pequeños hay piedras especiales de menor peso.

También es importante que todas las pistas y club dispongan no solo de piedras normales, sino también de piedras infantiles para que los más pequeños se inicien en este deporte. Si bien la equipación para los iniciados es muy simple una vez que se aumenta la categoría y precisión del juego es conveniente contar con material específico de curling, es decir, zapatos antideslizantes, sudaderas, escobas o cepillos.

2. ORÍGENES DEL CURLING



Un partido de curling en Eglinton Castillo, Ayrshire, Escocia, en 1860





El Fingask Curling Club, Perthshire, Escocia, en 1854

La palabra Curling aparece por primera vez en forma impresa en 1620 en Perth, en el Prefacio y los versos de un poema de Henry Adamson. El juego era conocido (y todavía lo es, en Escocia y otras regiones pobladas por descendientes escoceses como Nueva Zelanda) bajo el nombre de "the roaring game" (juego rugiente) por el sonido que producen las piedras al deslizarse sobre las pebble (pequeñas gotas de agua en estado semisólido, que hay sobre la superficie de la pista). La palabra deriva del verbo escocés *curr* (producir un pequeño ruido) y no del verbo *curl* (rizar) como en ocasiones se cree.

Los orígenes de este deporte son un misterio, pero parece que la hipótesis más certera es que surge en Escocia en el siglo XVI donde la gente se divertía jugando sobre zonas heladas.

Se llega a estas conclusiones al encontrar datos como las primeras piedras que tratan del 1511, y fueron encontradas en Escocia, también se tienen documentos gráficos en pintura donde se relata un juego muy similar al curling.



El primer documento escrito que habla de este deporte se remonta al 1540, donde las piedras para este deporte se recogían en los ríos, pero en el siglo XVII hubo un gran avance, le añadieron una empuñadura que le facilitaba la realización del lanzamiento, no fue hasta el 1838 cuando se estandarizó el tamaño y la calidad de las piedras.

El Kilsyth Curling Club es considerado como el primer club de curling en el mundo, dado que se constituyó formalmente en 1716 y todavía existe hoy en día. El Kilsyth Curling Club también se enorgullece de ser el primero en construir una pista específica para jugar al curling, dicha pista se localizó en Colzium y consistía en una pequeña presa que creaba una charca artificial de 100 x 250 metros de tamaño, que al helarse permitía jugar sobre ella.

El curling jugado en el exterior fue muy popular en Escocia entre los siglos XVI y XIX. Escocia es la sede de la Federación Internacional de Curling. Actualmente el curling está fuertemente establecido en Canadá, a donde llegó de la mano de emigrantes escoceses. El Royal Montreal Curling Club, es el más antiguo (de cualquier deporte) club deportivo de Norteamérica, y fue fundado en 1807. El primer club en los Estados Unidos data de 1830, y fue el llamado 'Orchard Lake Curling Club' con sede en la ciudad de Detroit, Michigan. El Curling fue introducido en Europa (Suecia y Suiza) también por emigrantes escoceses. Actualmente se juega en toda Europa y se ha expandido a otros lugares como Japón, Australia, Nueva Zelanda, e incluso China y Corea del Sur.



Escocia es la sede del órgano rector internacional de curling, la Federación Mundial de Curling, Perth, que se originó como un comité de la Royal Caledonian Curling Club, el Club de Madres de curling.

El curling ha partido como deporte de exhibición en cuatro olimpiadas de invierno en Chamonix en 1924, Lake Placid 1932, Calgary 1988, Albertville 1992 y se incorporó como deporte olímpico en los juegos de Nagano 1998

Todos los avances del curling son registrados por la Federación mundial del Curling cuya sede se encuentra en Escocia.

3. EL CURLING EN ESPAÑA

En España el curling es un deporte de reciente implantación, siendo Cataluña la pionera en nuestro país, en España el Curling se comienza a practicar en Cataluña a principios del año 2000. En nuestro país hay aproximadamente unos 140 jugadores de curling repartidos en clubes de Cataluña, el País Vasco, León, Jaca y Madrid principalmente, No fue hasta 1999 cuando se formaron los primeros clubes por parte de gente que se había aficionado gracias a las retransmisiones televisivas, siendo el Club de Curling Igualada el primer Club Registrado (19-12-1999) dándose de alta seguidamente en Septiembre, el Sporting l'Olla de Lliçà d'Amunt, si bien se desconoce quien fue realmente el pionero en comenzar la actividad. A pesar de las dificultades que supone la implantación de un deporte poco conocido hasta la fecha en nuestro país, nuevos clubes se han ido sumando a los existentes.

En 1999 España se adhirió como miembro de pleno derecho a la



Federación Mundial de Curling. Compitiendo en 2002 por primera vez, en los Campeonatos de Europa de Grindelwald (Suiza). Asimismo en Septiembre de 2003 se celebró en San Sebastián el Campeonato de España de Curling, y durante la temporada se celebran varios torneos amistosos nacionales con gran participación de los clubes españoles.

El mayor problema en la actualidad en España para practicar este deporte es la inexistencia de pistas especiales, aunque ya existen algunos proyectos para crearlas.

4. CONCEPTOS BÁSICOS

Como el curling es un deporte nuevo en España, vamos a repasar algunos conceptos básicos para tener un conocimiento mínimo de lo que es el curling. La definición es, trayectoria curva que lleva las piedras en el hielo.

Curler o curlista, jugador de curling.



Piedra, piedra de granito que es lanzada desde un extremo de la pista.





Escoba o cepillo, elemento usado para barrer el hielo delante de la piedra.



Calzado de curling, calzado con suelas especiales.

Casa, área dentro del círculo exterior de 183 cm de radio, en cada extremo de la pista hacia la que se lanza las piedras.

- *T*, diana en el centro de la casa, justo donde se cruza la línea mediana y la línea T.
- *Línea de fondo*, la última línea transversal a la pista. Cuando las piedras se superan totalmente está fuera del juego.
- *Línea de juego*, línea transversal a la pista de juego la piedra debe liberarse de la mano del jugador antes de pasar esta línea y para



estar en el juego debe superar la del otro extremo de la pista.

- *Línea central*, línea longitudinal a la pista por el centro de la misma.
- *Líneas laterales*, líneas longitudinales a la pista que marca el límite lateral de a misma, cuando una piedra la supera está fuera del juego.
- *Zona de guardia libre*, zona situada entre la línea de juego y la casa excluyendo ésta con protección para las cuatro primeras piedras jugadas.
- *Deslizamiento*, movimiento de deslizarse que realiza el jugador al lanzar.
- *Lanzamiento*, hecho de lanzar la piedra por el jugador en turno.
- *Barrido*, movimiento de vaivén con escoba o cepillo que realizan los jugadores delante de la piedra.
- *Empedrado*, echar gotitas de agua sobre el hielo para un mayor deslizamiento.
- *Capitán*, dirige el juego y su equipo.
- *Subcapitán*, segundo capitán de equipo, sustituye a éste cuando le toca lanzar.
- *Partido*, juego entre dos equipos para determinar un ganador.
- *Mangas*, cada una de las partes que componen un partido, normalmente son de 8 a 10.
- *Bonspiel*, torneo de curling con un número determinado de pruebas



que se realizan en un fin de semana.

- *Empuñadura*, mango por el que se sostiene y se dirige la piedra.
- *Guardia*, queda en el área de juego fuera de la casa protegiendo a otras.
- *Arbitro*, oficial encargado de llevar el seguimiento del juego dirimir en ultima instancia las diferencias de criterio entre los capitanes.
- *Round Roin*, sistema de juego en un campeonato en el que la base todos los equipos juegan contra los demás.
- *Schenkel*, sistema de juego, es un campeonato en el que la base solo se juega un partido y los equipos que se enfrentan son elegidos por sorteo.
- *Marcador*, tablero de puntuaciones.
- *Oficial*, persona a la que se le encarga la responsabilidad de la pizarra de seguimiento de juego, pizarra magnética o similar donde se va ubicando una réplica en miniatura de la partida con el fin de poder recolocar las piedras en sus posiciones originales en los casos previstos.

5. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo se compone de cuatro miembros:

El primero o "lead": se encarga de tirar las dos primeras piedras, y barrerá el resto de las piedras de sus compañeros. Es el encargado principal del cronómetro y tradicionalmente se encarga de mantener



al equipo coordinado y unido.

El segundo o "second": tira la tercera y cuarta piedra, barrerá las piedras del primer y tercer jugadores, así como de cronometrarlas.

El tercero o "vice skip": tira la quinta y sexta piedra, barre a los dos primeros jugadores, le marcará la jugada al skip y colaborará junto con él en el ir diseñando la estrategia de tiradas.

El cuarto o "skip": es el capitán del equipo, se sitúa en la casa durante los lanzamientos de sus compañeros para indicarles la jugada, lanza las dos últimas piedras y es quien tiene la última palabra en todo lo que tienen que ver con la estrategia de juego en el equipo.

6. EL JUEGO

El objetivo consiste en lanzar las piedras hacia la casa con el objetivo de dejarlas más cerca del centro que tu rival.

Se sortea quien tirará primero, quien pierda el sorteo elige el color de la piedra que quiere.

El primer jugador del equipo que le toque lanzar primero, lanza y acto seguido lo hace el "lead" del equipo rival.

El capitán va indicando mediante gestos cómo quiere que el jugador al que le toca tirar tire la piedra, con efecto dependiendo de cómo coloque la mano. También le indicará la fuerza con la que debe tirar.

Los barredores, barren la piedra según les parece a no ser que el skip (capitán) diga lo contrario.



El capitán rival puede barrer la piedra lanzada cuando por encima de la línea "Tee line".

El equipo ganador, se llevará un punto por cada piedra que quede más cerca del Tee que la mejor del equipo rival.

Al terminar los lanzamientos de cada equipo se comenzará una nueva tanda en sentido contrario, hasta totalizar 8 tandas o 2 horas de juego. En caso de empate se jugará una "tanda-extra".



Ejecución del lanzamiento de la piedra con la mano derecha:





En el caso de tener alguna lesión o dolencia se puede utilizar un suplemento o palo para el lanzamiento de la piedra.

7. ESTRATEGIA DEL JUEGO

La estrategia básica del juego depende de si tu rival tira la primera piedra o no:

Si tiras la primera piedra tu objetivo es evitar que el rival te haga más de un punto para lo que se intenta que no tenga posibilidad de ir al centro con la piedra.

Si tiras el último tienes que intentar que siempre quede libre un camino para puntuar al menos con la última piedra.

8.- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El curling es un deporte de precisión, similar a los bolos ingleses o a la petanca, que se practica en una pista de hielo. Dos equipos de cuatro participantes cada uno compiten entre sí con el objetivo de lanzar deslizando 8 piedras de granito con un peso de 20 kg cada una sobre un corredor de hielo de 45,5 metros (146 pies) de longitud y 4,75 metros (15 pies 7 pulgadas) de anchura. Una vez realizados todos los lanzamientos, los puntos se otorgan en función de la



cercanía de estas piedras a la diana marcada en el centro al final del pasillo. Existe un límite de tiempo para realizar todos los lanzamientos en un partido, cada equipo dispone de un tiempo de 60 minutos, antes de iniciare el encuentro se realiza un sorteo para decidir que equipo saldrá el primero, y desde este momento cada entrada la iniciará el equipo ganador de la anterior, esta regla está destinada para igualar los encuentros todo lo posible, solo puede puntuar un equipo en cada entrada. Se comienza por la piedra que está más al centro y se sigue contando puntos por cada piedra del mismo color que le siga en proximidad al centro de la casa, si la siguiente piedra es de distinto color se acaba la puntuación, la única exesión de esta norma es el empate a cero, toda la discrepancia existe durante la disputa de un encuentro será debatida por los propios jugadores y solo en caso de que no hubiera a cuerdo entre ellos, será el árbitro quién tome la decisión final.

Técnica base

El curling es un deporte en el que es muy sencillo iniciarse. No precisa de una forma física excepcional ni hay ninguna limitación de edad para su práctica. Es un deporte para disfrutar entre amigos e incluso en los países nórdicos es muy fácil encontrarse equipos formados íntegramente por miembros de una misma familia y de distintas edades y sexos. Tan sólo hace falta un ligero dominio del equilibrio para poder iniciarse en este deporte, y con tan sólo algo de destreza en el lanzamiento y en tan sólo unas pocas horas de entrenamiento, un jugador puede ver con gran satisfacción como su piedra se detiene justo en el centro de a casa.



Técnica superior

Este deporte produce gran satisfacción a cualquier nivel. Pero si un jugador desea progresar y quiere optar a participar en ligas y campeonatos, su única meta a de ser centrarse en hacer horas de entrenamiento y, sobre todo, salir a competir en torneos amistosos fuera de su localidad. Es compitiendo contra jugadores expertos como más se aprende en este deporte. No se debe dejar nunca de lado la formación específica, ya que un monitor experto puede observar y corregir ciertos defectos que un jugador por si solo no acierte a descubrir. Las personas que más tiempo dediquen al entrenamiento, más rápidamente progresarán y podrán optar a metas mayores.

El curling se suele practicar en un recinto cerrado, debemos siempre tener presente que nos vamos a deslizar sobre una superficie helada, y aunque no son corrientes los resbalones y caídas, tampoco hay que descuidarse y perderle el respeto a la superficie. De todas formas, la mayor atención durante la práctica del curling ha de estar sobre las piedras, ya que un golpe de una de ellas sobre nuestro pie apoyado nos puede producir una lesión o bien la pérdida del equilibrio con la consecuente caída.

En cuanto a la indumentaria de los jugadores no es obligatorio tener equipación pero si es adecuado vestir ropa ancha y elástica para facilitar los movimientos. En los campeonatos de mayor nivel si que debe haber una homogeneidad en cuanto a la equipación de los miembros del mismo equipo, todos han de vestir del mismo color y forma.

A continuación, tras esta breve y general descripción de lo que es el



curling, explicaré con mas detalle como se juega, cuales son las reglas de puntuación, como ejercitar el barrido, que sanciones puede haber, etc.

9. REGLAS Y NORMAS DEL CURLING

9.1. LA PISTA

El curling es un deporte de equipo que se desarrolla sobre un pequeño campo helado, pintado de forma simétrica ya que cada tanda se realiza en una dirección.

El objeto de este deporte es deslizar pesas, piedras de granito con aza a través del hielo, tratando de que se detengan sobre una diana marcada en el campo y se denomina tee o casa.

Tiene entre 45,720 – 44,501 metros de largo y 5 – 4,420 de ancho. Dos dianas llamadas casas, en cada uno de sus extremos de 1,83 metros de radio.

Trazado de la pista

La superficie de la pista se marcará transversalmente con seis líneas paralelas en todo el ancho de la pista y longitudinalmente con tres líneas que dividirán la pista en dos partes iguales. Las líneas de marcas bajo el hielo se realizarán de tal forma que sean claramente visibles.

Estas líneas son las siguientes:

a) Líneas de la casa "tee" (2)

La casa es la diana y el "tee" es el centro de la diana y el objetivo



principal del juego, las líneas de la casa "tee" se trazarán a lo ancho de la pista de forma que el centro esté a 17,3735 metros (57 pies) de la mitad de la pista. Tendrán 1,27 cm (1/2 pulgada) de ancho máximo y se recomienda que sean de color negro ó azul.

b) Líneas de fondo "back" (2)

Son las líneas que delimitan la pista, trazadas a lo ancho de la pista. Paralelas a las líneas de la casa "tee", se situarán entre éstas y el final de la pista, de forma que la distancia desde el centro de las líneas de la casa "tee" al borde exterior de la línea de fondo "back" sea 1,829 metros (6 pies). Tendrán 1,27 cm (1/2 pulgada.) de ancho máximo y se recomienda que sean de color negro ó azul.

c) Líneas de juego "hog" (2)

El lanzador tiene que soltar la piedra antes de ésta línea. Trazadas a lo ancho de la pista, paralelas a las líneas de la casa "tee", de forma que la distancia desde el centro de las líneas de "tee" al borde interior de la línea de "hog" sea de 6,401 metros (21 pies). Tendrán 10,16 cm (4 pulgadas) de ancho y se aconseja que sean de color rojo. La línea de juego "hog" puede disponer de un sistema electrónico que detecte si la mano ha soltado la piedra.

d) Líneas laterales "side lines"(2)

Estas líneas longitudinales señalan los límites de la pista a lo ancho, se recomienda que sean 1,27 cm (1/2 pulgada.) de ancho y de color negro ó azul. Pueden complementarse con un pequeño bordillo lateral.

e) Línea central (1)

Esta línea se marcará uniendo los puntos medios de las líneas de la



casa "tee" y se prolongarán 3,658 m (12 pies) desde el centro de cada línea de la casa "tee", dividiendo la pista longitudinalmente en dos partes iguales, tendrá 1,27 cm (1/2 pulgada) de ancho máximo y se recomienda que sea de color negro.

En la superficie de la pista se marcarán las siguientes líneas, puntos, círculos y zonas:

a) Líneas de apoya pies "hack" (2)

El "hack" es el lugar donde hay que colocarse para el lanzamiento. Estas líneas serán paralelas a las líneas de la casa "tee", se situarán entre estas y el tablón de fondo, a 1,829 m (6 pies) del borde de la línea de fondo "back" y se situarán a cada extremo de la línea central. Tendrán una longitud de 0,457 m. (1 pie y 6 pulgadas), un ancho máximo de 1,27 cm (1/2 pulgada) y se recomienda que sean de color negro.

b) Líneas de cortesía "courtesy" (2)

Estas líneas indican donde se deben apartar los jugadores que barren de forma que permitan la visibilidad de la línea de juego "hog". Serán paralelas a las líneas de juego "hog" y se situarán a 1,219 metros (4 pies) desde las líneas de juego "hog" hacia el medio de la pista. Tendrán una longitud de 15,24 cm. (6 pulgadas), un ancho máximo de 1,27 cm (1/2 pulgada) y se recomienda que sean de color negro.

c) Puntos de "tee" y círculos de la casa "house".

Se situarán en la intersección entre las líneas de "tee" y la línea central. Tomando este punto como centro, se trazarán cuatro círculos concéntricos en cada extremo de la pista. El círculo



exterior tendrá un radio exterior de 1,829 m. (6 pies) y será de color rojo o azul. El círculo siguiente con un radio de 1,219 m. (4 pies) y color blanco (sin colorear). El tercer círculo con un radio de 0,610 m. (2 pies) y color rojo ó azul, el que no se haya empleado en el primer círculo, y el último círculo con un radio mínimo de 15,24 cm (6 pulgadas) y color blanco. Estos círculos concéntricos forman la casa ("house").

d) Zona "free guard"

Se sitúa entre la línea de juego "hog" y la línea de la casa "tee", sin incluir los círculos de la casa.

Superficie deportiva de hielo

La superficie de hielo de la pista será perfectamente horizontal, estará muy limpia y cubierta por "pebble" (pequeñas gotitas de agua en estado semisólido). El agua que se utilice para el "pebble" estará muy limpia y a temperatura adecuada (aproximadamente 40 °C). El espesor recomendado de la capa de hielo estará entre 4 y 5 cm. La temperatura del hielo se mantendrá entre - 4,5° C y - 5° C, la humedad relativa en el 40% (a 1,5 m), la temperatura del aire será de 8° C (a 1,5 m) para que quede el punto de rocío a - 4,3 °C.

9.2. EQUIPAMIENTO

Apoya pies "hack" (2)

En la pista se colocarán dos apoya pies "hacks", para el pie que utiliza el lanzador de la piedra. Se situarán sobre la línea de apoya pies "hack", uno a la izquierda y otro a la derecha de la línea central, con el borde interior de cada uno de ellos a 7,62 cm (3pulgadas) del



punto medio de la línea central. El ancho de cada "hack" no excederá de 15,24 cm (6 pulgadas). El apoya pies "hack" será de caucho, el cual que se sujetará firmemente a una base de madera o de un material adecuado y el borde interior de ese material se situará sobre el eje interior de la línea de "hack" de modo que el apoya pies "hack" no avance mas de 20.32 cm (8 pulgadas) delante de la línea de "hack". Si el "hack" se introduce en el hielo esto no será más de 3,81 cm (1,5 pulgadas) de profundidad.

Piedras

La piedra de curling es de forma circular con las siguientes dimensiones: perímetro máximo de 91,44 cm (36 pulgadas), altura no inferior a 11,43 cm (4,5 pulgadas).

El peso, incluyendo empuñadura y tornillo, no será mayor de 19,96 kg (44 libras) ni menor de 17,24 kg (38 libras). La empuñadura suele ser de plástico y el tornillo que une la empuñadura y la piedra tendrá cabeza tipo Allen para posibilitar colocar la empuñadura en ambos lados de la piedra.

Serán piedras de granito, talladas y pulidas hasta alcanzar una forma y tamaño concretos, cóncavas en la parte superior e inferior. En algunas piedras la concavidad es diferente en las dos caras permitiendo así elegir curvatura para mayor o menor velocidad.

En cada encuentro se necesitarán dos juegos de ocho piedras, de distinto color cada juego. Cada equipo usará un juego de ocho piedras con empuñaduras del mismo color e identificables individualmente por marcas visibles.



El almacén de las piedras debe ser un lugar seco y seguro que permita mantenerlas a baja temperatura, preferiblemente a -4° C.

Una piedra que no pase de la línea de juego más alejada será retirada de la pista salvo cuando haya golpeado a otra piedra que estuviese dentro del juego, si la piedra se moviliza pasando la línea del fondo será retirada del juego. Una piedra que dé contra una banda lateral o que toque la línea lateral también será retirada. Las 16 piedras asignadas a la pista del juego deberán ser lanzadas en todas las mangas, hasta que los jugadores encargados de la casa acuerden una puntuación y un equipo se dé por vencido.

Las escobas y los cepillos

Se utiliza para derretir las gotas de agua que se echan sobre el hielo y sobre las cuales se deslizan las piedras de forma que pueda aumentar o disminuir la velocidad de la piedra al deslizar sobre el "pebble", suele ser de material sintético, su objetivo es eliminar las impurezas para que la piedra tenga un mejor deslizamiento hacia su objetivo, la acción de cepillar la pista es tan importante que deja de cepillar en el momento apropiado puede ser que la piedra se detenga justamente en el lugar deseado, o cepillar más fuerte y más rápido puede ser que la piedra llegue a la zona central de la casa, o que podamos tocar la piedra de nuestro adversario para eliminarla, el cepillado es muy importante

Hay dos tipos de escobas, las de material sintético y las de material natural (maíz, paja, coco, etc.).



Los cepillos pueden ser de pelo de material sintético, de pelo de cerdo o de caballo. El jugador que elige material sintético puede cambiar la escoba por el cepillo y viceversa en cualquier momento del juego, el jugador que elige la escoba de maíz debe utilizar este tipo de escoba durante todo el juego.



Regla

Se utilizarán cuando no pueda decidirse a simple vista que piedra está más cerca del "tee". Serán de material rígido.

Calzado

Todos los miembros del equipo llevarán uniformes idénticos y calzado adecuado. Las zapatillas serán de curling ó tipo tenis con una plantilla bajo una de las suelas que permite deslizarse sobre el hielo ("slider").

Marcador

La pista de curling dispondrá de un marcador con el fin de facilitar a los espectadores, jugadores y árbitros información precisa sobre:

- Nombres de ambos equipos. El primero jugará con las empuñaduras de color oscuro y el segundo con empuñaduras de color claro.



- Tiempo de juego transcurrido durante el periodo, contando hacia atrás en minutos y segundos, de 73,00 a 0,00 minutos (para 10 juegos) o de 10,00 a 0,00 minutos (en tiempo extra)
- Puntuación. Ranking. Juegos
- Tiempos muertos, contando hacia atrás de 60 a 0 segundos y Tiempo de descanso, contando hacia atrás de x a 0 minutos.

El marcador se colocará en situación de perfecta visibilidad para árbitros, jugadores y público y será electrónico en las competiciones oficiales de la Federación Española de Deportes de Hielo.

9.3 EQUIPOS

Es lo más importante de todo. Tener un equipo compensado, coordinado y completo, es lo más importante que contar con un par de jugadores individualistas buenos. Cada jugador tiene que conocer bien sus responsabilidades y tratar de cumplir con ellas al 101% en cada lanzamiento

Al comienzo de la competición cada equipo estará compuesto por 4 jugadores y uno de reserva, cada jugador jugará 2 piedras y jugará cada piedra de forma alterna con su contrario, cuando se inscriban 5 jugadores estos tendrán la misma categoría y podrán ser utilizados en cualquier momento siguiendo el reglamento, según el criterio del capitán del equipo.

Baja de un jugador por enfermedad o imposibilidad durante el partido:

- a) Terminar el partido en curso y comenzar cualquier partido posterior con el resto de jugadores, en este caso los dos primeros



jugadores lanzaran 3 piedras cada uno o b) Incorporar a un sustituto al comienzo de la siguiente manga o al comienzo de cualquier partido posterior en que jugar. Ningún equipo podrá tener más de un sustituto en la competición.

Ausencia de un jugador, un partido solo podrá comenzar con 3 jugadores, si el jugador atrasado puede alegar algún motivo válido a juicio del arbitro, el jugador podrá incorporarse en la siguiente manga en su puesto habitual, si el motivo no fuese válido el equipo deberá retirarse y se considerara el partido como perdido.

Incorporación de jugada, que se haya retirado por enfermedad, accidente u otra circunstancia atenuantes podrá reincorporarse a su equipo en cualquier momento o partido de la competición si se hubiera nombrado un sustituto el jugador podrá incorporarse a su equipo en el siguiente partido.

Capitanes. El capitán tiene la dirección del juego para su equipo. Podrá jugar en cualquier posición que elija en su equipo. Cuando es el turno del capitán de jugar, en la tarjeta de alineación estará al mando, el capitán de este equipo o el subcapitan cuando lo sustituye es el único jugador que puede estar en la casa en el turno de lanzar del equipo contrario.

¿Dónde deben situarse los jugadores? Dentro de la casa sola podrán estar los capitanes, una vez que la piedra ha superado la línea T, ambos capitanes tienen el mismo derecho a barrer. Los demás jugadores deben situarse en las bandas laterales entre las líneas de juego excepto cuando sean su turno de lanzar o barrer, nunca podrán estar detrás de la casa. Los jugadores del equipo sin turno de



lanzamiento no deben situarse de forma que obstruyan, interfieran o distraigan al equipo con cada turno de juego.

9.4. LANZAMIENTO

Los jugadores diestros lanzaran del apoya pie situado en izquierda de la línea media, los jugadores zurdos desde el apoya pie situado en la línea derecha de dicha línea, cualquier piedra lanzada desde el apoya pie erróneo será retirada. En el lanzamiento la mono debe liberar la piedra de forma clara antes de que la piedra alcance la línea de juego más cercana. La infracción de las reglas de la línea de juego tendrá las siguientes sanciones: advertencia del aviso realizado por el árbitro principal en la reunión previa al partido, cualquier infracción que se produjese posteriormente durante el juego tendrá como consecuencia la retirada de la piedra, aclaración todas las piedras que infrinjan la regla de la línea del juego serán retiradas y cualquier piedra desplazada será reubicada de nuevo en su posición original no se considerara la ventaja que proporciona ninguno de los equipos, una piedra que no haya sido liberada de la mano del jugador pero que no haya alcanzado la línea T mas cercana podrá ser devuelta al apoya pie y lanzada de nuevo, los jugadores deben estar listos para lanzar su piedra cuando llegue su turno y no utilizara un tiempo excesivo para jugar, si un jugador lanza una piedra fuera de su turno de juego esta será retirada inmediatamente por su equipo y devuelta al jugador para que la lance en su turno. Si se lanzan sucesivamente dos piedras pertenecientes al mismo equipo en el transcurso de la misma manga el capitán del equipo contrario deberá retirar la piedra por error y según su criterio reubicar en el lugar apropiado cualquier piedra que hubiese sido desplazada. Cualquier jugador lanza tres



piedras en una misma manga deberá proseguir con la manga como si no hubiese habido error y el cuarto jugador del equipo en falta no lanzara mas que una sola piedra en esta manga.

9.5. BARRIDO

Es una parte fundamental del Curling. Sirve para aumentar o disminuir la velocidad de la piedra mientras desliza por el hielo, y puede influir tanto en su dirección como en su posición final. Se puede barrer durante todo el recorrido de la piedra, y el equipo rival podrá hacerlo cuando la piedra sobrepase el Tee Line de la casa.

Los jugadores que barren, son los que evalúan la velocidad de la piedra tras lanzamiento y deciden si hay que barrer o no para que la piedra alcance la posición final, pero han de estar atentos al skip, que es quien ve la línea que lleva la piedra y puede requerir que se barra o se deje de barrer para mantener o modificar la misma.

Solo puede barrer una piedra lanzada los miembros de su propio equipo, entre las líneas de Tee ningún jugador puede barrer una piedra del equipo contrario, entre las líneas de Tee cualquier piedra o piedras que reinicie el movimiento por impacto de otra puede ser barrida por el equipo al que pertenece, una piedra parada a de ser puesta en movimiento antes de poder barrerse. Superada la línea Tee si el equipo en turno de lanzamiento decide no barrer no debe impedir a los contrarios que lo hagan y provocar obstrucciones, superada la línea T solo el jugador responsable de la casa capitán y subcapitan tienen el derecho a barrer. El movimiento de barrido puede hacerse de lado a lado perpendicular a la trayectoria de la piedra, los jugadores encargados de barrer deben situarse a los lados



de la piedra, jamás delante ni atrás, el barrido no puede dejar residuos en la trayectoria de la piedra en movimiento y se terminara en cualquiera de los lados de la piedra, ha de ser evidente que los barredores y su material no tocan jamás la piedra, si un equipo toca la piedra y ésta les pertenece será eliminada del juego, no obstante si la piedra toca la pierna del equipo contrario se situara donde estuviera anteriormente. Al inicio de un partido cada jugador debe coger una escobilla o cepillo que usara para barrer durante el juego.

9.6. PUNTUACIÓN

Los partidos se decidirán por mayoría de puntos y un equipo obtiene un punto por cada piedra que se encuentre mas cerca del centro de la casa o T que cualquier otra piedra del equipo contrario, toda piedra que se encuentre en el interior de la casa puede puntuar y se dará por finalizado una manga cuando los capitanes o subcapitanes en su caso lleguen a un acuerdo sobre la puntuación, si se desplaza cualquier piedra antes de alcanzar un acuerdo el equipo ofendido obtiene la ventaja que se haya podido producir en la medición, en caso de no llegar a un acuerdo será el arbitro, cuando el equipo.

10. CURLING EN SILLA DE RUEDAS

Hoy en día, hay un número creciente de atletas en silla de ruedas disfrutar del deporte y de curling. Ligas Sociales y eventos competitivos están disponibles en algunas áreas. Algunos países cuentan con equipos de sillas de ruedas que los representan a nivel mundial.





La primera Campeonato Mundial de Curling en silla de ruedas se celebró en enero de 2002 y en marzo de ese año, el Comité Paralímpico Internacional concedido el estatuto de la medalla oficial de Curling en silla de ruedas para los equipos de ambos sexos.

El Comité Organizador de Turín 2006 Juegos Paralímpicos de Invierno acordó incluir Curling en silla de ruedas en su programa. Curling en silla de ruedas hará su segunda aparición en la Vancouver 2010 Juegos Paralímpicos de Invierno.

En la modalidad de curling sobre silla de ruedas, las piedras se lanzan desde una silla de ruedas parada, la piedra es lanzada desde la línea central y durante el lanzamiento las ruedas de la silla estarán en contacto directo con el hielo. El pie del lanzador no tocará el hielo durante el lanzamiento.

El lanzamiento puede hacerse de forma convencional (brazo /mano) o utilizando un palo "stick". Si un jugador utiliza el palo "stick" en el primer lanzamiento, lo utilizará durante todo el juego y si no lo hace ya no lo podrá utilizar durante el juego. El palo o "stick" no aportará ninguna ventaja mecánica aparte de una extensión del brazo o mano.

La piedra debe separarse claramente de la mano o del palo antes de atravesar la línea de "hog". En competiciones sobre silla de rueda no está permitido barrer.



11. FUENTES CONSULTADAS

- http://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Europeo_de_Curling
- ❖ http://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Curling
 - ❖ <http://en.wikipedia.org/wiki/Curling>
 - ❖ <http://www.ecf-web.org/>
 - ❖ <http://www.curling.com/>
 - ❖ <http://www.funversion.universia.es/deportes/reportajes/curling.jsp>
 - ❖ <http://www.csd.gob.es/csd/instalaciones/politicas-publicas-de-ordenacion/actuaciones-en-el-ambito-tecnico/1normasNIDE/nide-4-deportes-de-hielo/NIDE-4-Normas-Reglamentarias-Deportes-de-Hielo/curling-normas-reglamentarias/>
 - ❖ <http://www.curlingbasics.com/>
 - ❖ http://www.iparpolocurling.com/sitio_iparpolo/index.html
 - ❖ <http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Curling>
 - ❖ <http://www.clubceva.es/index.php/actividades/curling/origenes-del-curling.html>
 - ❖ <http://www.paralimpicos.es/web/2010VANPI/deportes/curling/curling.asp>
 - ❖ Normas NIDE (2008). Concejo Superior de Deportes. Madrid

