

Reglamento de curling

Versión: Aprobada por la CD del 18 de diciembre de 2021

INSTITUCIONES



FEDERACIONES



PATROCINADORES



TABLA DE CONTENIDOS

PREFACIO	1
<i>EL ESPÍRITU DEL CURLING</i>	2
REGLAMENTO DE JUEGO	3
J1. Superficie de juego	3
J2. Piedras	4
J3. Equipos	4
J4. Posición de los/as jugadores/as	6
J5. Lanzamiento	6
J6. Zona de guardia libre	7
J7. Barrido	8
J8. Piedras en movimiento tocadas	8
J9. Piedras estacionarias desplazadas	9
J10. Equipamiento	10
J11. Puntuación	11
J12. Partidos interrumpidos	12
J13. Curling en silla de ruedas	12
J14. Curling en dobles mixtos en silla de ruedas	13
J15. Curling mixto	13
J16. Curling en dobles mixtos	14
J17. Sustancias prohibidas	16
J18. Comportamiento indebido	16
REGLAMENTO DE COMPETICIÓN	17
C1. Generalidades	17
C2. Equipos participantes	18
C3. Uniformes/equipamiento	19
C4. Entrenamientos y prácticas prepartido	20
C5. Duración de los partidos	21
C6. Cronometraje de partidos	21
C7. Tiempos muertos de equipo/tiempos muertos técnicos	23
C8. Asignación de piedras/ <i>Last Stone Draw</i>	24
C9. Procedimiento de clasificación de equipos/ <i>Draw Shot Challenge</i>	26
C10. Árbitros/as	29
C11. Técnicos/as de hielo	30
ANEXO: GLOSARIO DE TÉRMINOS	31

PREFACIO

El presente reglamento es aplicable a todas las competiciones de curling organizadas por la Real Federación Española de Deportes de Hielo (en adelante, RFEDH). En él se abordan cuestiones referentes tanto al propio juego como al desarrollo de competiciones en todos sus pasos: desde su preparación y organización hasta la validación de sus resultados.

Para la elaboración del presente reglamento, se ha tomado como base el documento oficial *The Rules of Curling and Rules of Competition* [Reglamento de curling y Reglamento de competición] de la Federación Mundial de Curling (World Curling Federation; en adelante, WCF), en su versión válida para la temporada 2021-2022. Dicho documento se ha sometido a estudio y adaptación para reflejar, en el texto resultante, las especificidades del deporte tal como se practica en las competiciones de ámbito español en la actualidad. Cualquier disposición que difiera del reglamento de la WCF estará marcada en el presente documento del siguiente modo: identificador del artículo en negrita y texto nuevo subrayado con línea intermitente. Se dejarán sin marcar tanto los artículos cuyas pequeñas modificaciones de redactado no afecten al alcance de la norma como los artículos simplemente reenumerados.

Corresponde a la RFEDH la redacción del reglamento, que posteriormente se somete a aprobación por parte de la Comisión Delegada antes de su publicación oficial. Cualquier modificación sobre el texto íntegro o sobre cualquiera de sus artículos estará sujeta al mismo procedimiento de redacción y aprobación. Asimismo, las modificaciones que apruebe la WCF en su Asamblea anual y que afecten a artículos regulados en este documento deberán traducirse y someterse a aprobación siguiendo el mismo método que para las propuestas propias de la RFEDH.

El reglamento está dividido en dos bloques principales: *Reglamento de juego*, donde figuran las normas básicas para la práctica del deporte, y *Reglamento de competición*, con cuestiones más específicas sobre el desarrollo de campeonatos y ligas. A continuación, se incluye un anexo con un glosario de términos, también basado en el texto de la WCF, pero con términos propios añadidos.

Las cuestiones relativas a los sistemas de competición contemplados por la RFEDH y a los criterios de elegibilidad para formar parte de las selecciones nacionales de curling en competiciones internacionales figuran en un documento aparte, bajo el título *Normativa interna de curling*.

EL ESPÍRITU DEL CURLING

El curling es un deporte de habilidad y de tradición. Un lanzamiento bien ejecutado es una delicia de ver, y no es menos hermoso observar cómo se aplican las consagradas tradiciones del curling en el verdadero espíritu del juego. Los/as jugadores/as compiten para ganar, pero nunca para humillar a sus oponentes. Un/a curlista de verdad nunca intenta distraer a sus rivales ni les impide jugar como mejor saben, y preferiría perder antes que ganar injustamente.

Los/as curlistas nunca infringen una regla de juego a sabiendas, ni faltan al respeto a ninguna de sus tradiciones. Si se dan cuenta de que han cometido una infracción involuntariamente, deben ser los/as primeros/as en notificarla.

Si bien el objetivo principal del deporte del curling es determinar la habilidad de los/as jugadores/as, el espíritu del curling exige deportividad, amistad y una conducta honorable.

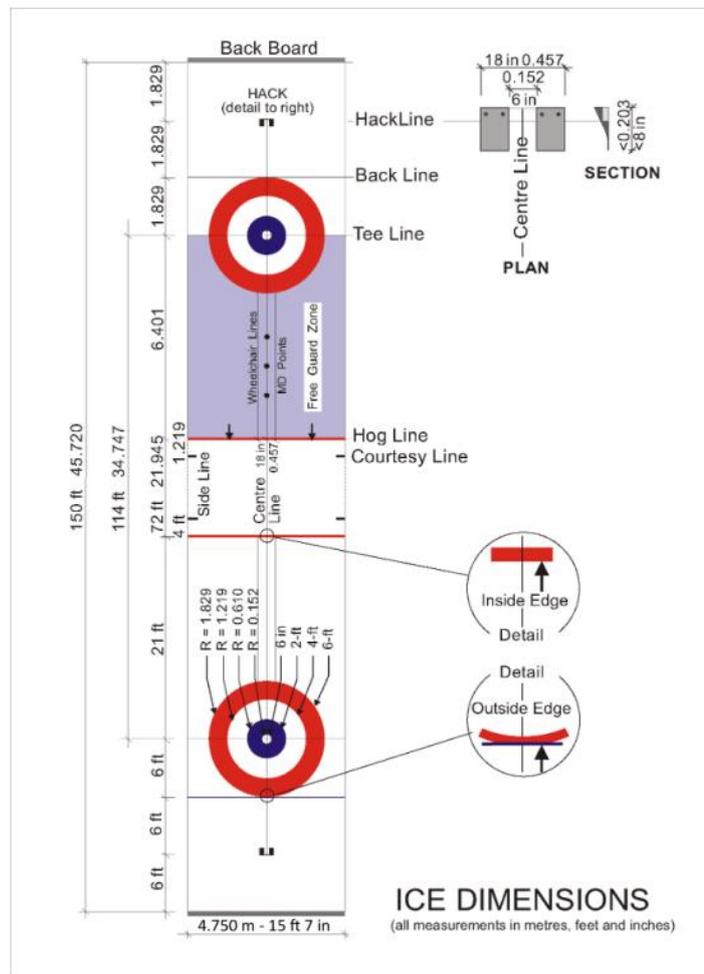
Este espíritu debe influir tanto en la interpretación como en la aplicación de las reglas de juego, y también en la conducta de todos/as los/as participantes dentro y fuera del hielo.

REGLAMENTO DE JUEGO

J1. Superficie de juego

- La longitud de cada calle de la pista de hielo, desde los bordes interiores de las barreras traseras, es de 45,720 m (150 pies). La anchura de cada calle, desde los bordes interiores de las líneas laterales, es de como máximo 4,750 m (15 pies, 7 pulgadas). Esta superficie está marcada, bien por líneas dibujadas, bien por separadores colocados en su perímetro. Si el tamaño de una instalación existente no permite estas dimensiones, la longitud puede reducirse hasta un mínimo de 44,501 m (146 pies), y la anchura, hasta un mínimo de 4,420 m (14 pies, 6 pulgadas).
- En cada extremo de la calle, existen varias líneas claramente visibles en el hielo, que discurren en paralelo desde una línea lateral hasta la otra. Son las siguientes:

- La *tee line*, con una anchura máxima de 13 mm (1/2 pulgada), ubicada de modo que el centro de la línea esté a 17,375 m (57 pies) del centro de la calle.
- La línea de fondo (*back line*), con una anchura máxima de 13 mm (1/2 pulgada), ubicada de modo que el borde exterior esté a 1,829 m (6 pies) del centro de la *tee line*.
- La *hog line*, con una anchura máxima de 102 mm (4 pulgadas), ubicada de modo que el borde interior esté a 6,401 m (21 pies) del centro de la *tee line*.
- La línea central, con una anchura máxima de 13 mm (1/2 pulgada), une los puntos centrales de las *tee lines* y se extiende 3,658 m (12 pies) más allá del centro de cada *tee line*.
- La línea de *hack*, con una longitud de 457 mm (1 pie, 6 pulgadas) y una anchura máxima de 13 mm (1/2 pulgada), discurre en paralelo a la *tee line*, en cada extremo de la línea central.



- La línea de cortesía, con una longitud de 152 mm (6 pulgadas) y una anchura máxima de 13 mm (1/2 pulgada), está ubicada a 1,219 m (4 pies) de distancia de las *hog lines* y en paralelo a ellas, a cada lado de la calle.

- Para los eventos de silla de ruedas, en cada extremo de la calle se colocan 2 líneas finas (p. ej., de lana) de silla de ruedas, en paralelo a la línea central y en lados opuestos respecto a esta, que se extienden desde la *hog line* hasta el

borde exterior del círculo más cercano. El borde exterior de cada línea se encuentra a 457 mm (18 pulgadas) de la línea central.

- d. En la intersección entre cada *tee line* y la línea central se practica un agujero central (*tee*). Con el *tee* como centro, existen cuatro círculos concéntricos en cada extremo de la calle. El borde exterior del círculo exterior tiene un radio de 1,829 m (6 pies); el siguiente círculo, un radio de 1,219 m (4 pies); el siguiente, un radio de 610 mm (2 pies), y el círculo interior, un radio mínimo de 152 mm (6 pulgadas).
- e. En la línea de *hack*, en lados opuestos de la línea central, se colocan dos *hacks* (apoyos para el deslizamiento). El borde interior de cada *hack* está a 76 mm (3 pulgadas) de la intersección con la línea central. La anchura de cada *hack* no debe superar los 152 mm (6 pulgadas). El *hack* está fijado a un material adecuado. El borde interior de dicho material está ubicado en el borde interior de la línea de *hack* de tal modo que el *hack* no se extienda más de 203 mm (8 pulgadas) por delante de la línea de *hack*. Si el *hack* está cavado en el hielo, su profundidad no debe superar los 38 mm (1,5 pulgadas).

J2. Piedras

- a. Una piedra de curling tiene forma circular, una circunferencia no superior a 914 mm (36 pulgadas), una altura no inferior a 114 mm (4,5 pulgadas) y un peso, incluidos el mango y el perno, ni superior a 19,96 kg (44 libras) ni inferior a 17,24 kg (38 libras).
- b. Cada equipo utiliza un conjunto de ocho piedras con el mismo color de mango, identificadas individualmente con marcas visibles. Si una piedra sufre daños y deja de ser apta para el juego, se emplea una piedra de repuesto. Si no hay ninguna piedra de repuesto disponible, vuelve a lanzarse una piedra ya lanzada antes en dicha entrada.
- c. Si una piedra se rompe durante el juego, los equipos recurren al "Espíritu del curling" para decidir dónde debe/n colocarse la/s piedra/s. Si no es posible alcanzar un acuerdo, vuelve a jugarse la entrada.
- d. Si una piedra se da la vuelta mientras se desplaza o se detiene sobre un lado o sobre la parte superior, se retira del juego inmediatamente.
- e. Si un mango se separa por completo de una piedra durante el lanzamiento, el/la jugador/a lanzador/a tiene la opción de dar por válida la jugada o de volver a lanzar la piedra después de que se devuelva cualquier piedra desplazada a su posición anterior al incidente.
- f. Una piedra que se detiene sin haber rebasado totalmente el borde interior de la *hog line* en el extremo de juego se retira del juego inmediatamente, excepto si golpea otra piedra, en cuyo caso permanece en juego.
- g. Una piedra que rebasa totalmente el borde exterior de la línea de fondo en el extremo de juego se retira del juego inmediatamente.
- h. Una piedra que toca un separador o una línea lateral se retira del juego inmediatamente; debe evitarse que entre en calles adyacentes.
- i. Una piedra solo se puede medir visualmente hasta que la última piedra de la entrada se ha detenido, excepto si es para determinar si una piedra está en juego o bien, antes de poner en juego las piedras segunda, tercera, cuarta o quinta de una entrada, para determinar si una piedra está en la zona de guardia libre.
- j. Los equipos no pueden alterar las piedras con las que juegan, ni colocar ningún objeto en ellas ni sobre ellas.

J3. Equipos

- a. Un equipo está formado por cuatro jugadores/as. Cada jugador/a lanza dos piedras en cada entrada, en orden consecutivo y alternándose con un rival.

- b. Un equipo declara su orden de lanzamiento y las posiciones de *skip* (capitán) y *vice-skip* (vicecapitán) antes del inicio de un partido y mantiene dicho orden y dichas posiciones durante todo el partido, siempre que no se cumpla la regla J3.d.2. Un equipo que cambie a propósito su orden de lanzamiento o sus posiciones durante un partido sin la aprobación del/de la juez/a árbitro/a perderá por defecto el encuentro, a menos que se haya realizado al introducir a un/a suplente.
- c. Si falta un/a jugador/a al inicio de un partido, el equipo puede tomar una de las siguientes opciones:
 - 1. Empezar el partido con tres jugadores/as. En tal caso, los/as dos primeros/as jugadores/as lanzan tres piedras cada uno/a, y el/la tercero/a, dos piedras. El/la jugador/a faltante puede entrar en el partido al inicio de una entrada, en el orden de lanzamiento y posición declarados.
 - 2. Empezar el partido con un/a suplente autorizado/a.
- d. Si un/a jugador/a no puede continuar jugando en un partido, el equipo puede tomar una de las siguientes opciones:
 - 1. Seguir jugando con los/as tres jugadores/as restantes, en cuyo caso el/la jugador/a que salió del partido solo puede volver a entrar al inicio de una entrada. Un/a jugador/a puede salir del partido y volver a entrar solo una vez en todo el partido.
 - 2. Introducir a un/a suplente autorizado/a al inicio de una entrada. En tal caso, es posible cambiar el orden de lanzamiento y las posiciones de *skip* y *vice-skip* (el orden de juego modificado se aplica al resto del partido). El/la jugador/a sustituido/a no puede volver a entrar en el partido.
- e. Un equipo no puede jugar con menos de tres jugadores/as, y todos/as los/as jugadores/as deben lanzar las piedras que tienen asignadas en cada entrada.
- f. En las competiciones en las que se permiten suplentes, solo es posible inscribir y utilizar a un/a suplente durante dicha competición. Si se comete una infracción, el equipo infractor perderá por defecto el encuentro.
- g. Si un/a jugador/a lanza la primera piedra asignada en una entrada y no puede lanzar la segunda piedra asignada, durante el resto de la entrada se aplica el siguiente procedimiento. El procedimiento depende del/de la jugador/a afectado/a:
 - 1. Si se trata del/de la primer/a jugador/a, lanza la piedra el/la segundo/a jugador/a.
 - 2. Si se trata del/de la segundo/a jugador/a, lanza la piedra el/la primer/a jugador/a.
 - 3. Si se trata del/de la tercer/a jugador/a, lanza la piedra el/la segundo/a jugador/a.
 - 4. Si se trata del/de la cuarto/a jugador/a, lanza la piedra el/la tercer/a jugador/a.
- h. Si un/a jugador/a, llegado su turno, no puede lanzar ninguna de sus dos piedras asignadas durante una entrada, durante el resto de la entrada se aplica el siguiente procedimiento. El procedimiento depende del/de la jugador/a afectado/a:
 - 1. Si se trata del/de la primer/a jugador/a, el/la segundo/a jugador/a lanza tres piedras; a continuación, el/la tercer/a jugador/a lanza tres piedras, y, finalmente, el/la cuarto/a jugador/a lanza las dos últimas piedras.
 - 2. Si se trata del/de la segundo/a jugador/a, el/la primer/a jugador/a lanza tres piedras; a continuación, el/la tercer/a jugador/a lanza tres piedras, y, finalmente, el/la cuarto/a jugador/a lanza las dos últimas piedras.
 - 3. Si se trata del/de la tercer/a jugador/a, el/la primer/a jugador/a lanza la primera piedra del/de la tercer/a jugador/a; a continuación, el/la segundo/a jugador/a lanza la segunda piedra del/de la tercer/a jugador/a, y, finalmente, el/la cuarto/a jugador/a lanza las dos últimas piedras.

4. Si se trata del/de la cuarto/a jugador/a, el/la segundo/a jugador/a lanza la primera piedra del/de la cuarto/a jugador/a; a continuación, el/la tercer/a jugador/a lanza la segunda piedra del/de la cuarto/a jugador/a.

J4. Posición de los/as jugadores/as

a. Equipo no lanzador:

1. Durante el proceso de lanzamiento, los/as jugadores/as toman posiciones estacionarias a lo largo de las líneas laterales, entre las líneas de cortesía. No obstante:
 - (1) El/la *skip* y/o el/la *vice-skip* pueden tomar posiciones estacionarias detrás de la línea de fondo en el extremo de juego, pero no deben interferir en la elección de la posición del/de la *skip* o el/la *vice-skip* del equipo lanzador.
 - (2) El/la jugador/a que debe lanzar a continuación puede tomar una posición estacionaria a un lado de la calle, detrás de los *hacks*, en el extremo de lanzamiento.
2. Los/as jugadores/as del equipo no lanzador no deben tomar ninguna posición ni causar ningún movimiento que pueda bloquear, interferir, distraer o intimidar al equipo lanzador. Si se produce tal acción, o si una fuerza externa distrae a un/a jugador/a durante el lanzamiento, dicho/a jugador/a tiene la opción de dar por válida la jugada o de volver a lanzar la piedra después de que se devuelvan todas las piedras desplazadas a sus posiciones anteriores a la infracción.

b. Equipo lanzador:

1. El/la *skip*, o el/la *vice-skip* cuando le toca lanzar al/a la *skip* o cuando el/la *skip* no está en el hielo, está a cargo de la casa.
2. El/la jugador/a a cargo de la casa se coloca dentro de la *hog line*, con al menos un pie/rueda en la superficie del hielo del extremo de juego de la calle del equipo mientras el equipo se encuentra en el proceso de lanzamiento.
3. Cualquier posición indebida de los/as jugadores/as provocará que la piedra lanzada se retire del juego, y el equipo no infractor devolverá cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.

J5. Lanzamiento

- a A menos que esté predeterminado o se decida mediante el *Last Stone Draw* (LSD), los equipos que se enfrenten en un partido sortearán qué equipo lanza la primera piedra de la primera entrada. Este orden de juego se mantendrá hasta que un equipo puntúe, tras lo cual el equipo que acabe de puntuar lanzará la primera piedra de cualquier entrada posterior.
- b A menos que esté predeterminado, el equipo que lanzará la primera piedra de la primera entrada puede elegir el color de mango de las piedras que utilizará en su partido.
- c Los/as jugadores/as diestros/as realizan el lanzamiento desde el *hack* situado a la izquierda de la línea central, y los/as jugadores/as zurdos/as, desde el *hack* situado a la derecha de la línea central. Una piedra lanzada desde el *hack* incorrecto se retira del juego, y el equipo no infractor devuelve cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- d La piedra de curling debe lanzarse utilizando su mango.
- e Una piedra debe haberse soltado claramente de la mano antes de que alcance la *hog line* en el extremo de lanzamiento. Si el/la jugador/a no consigue respetarlo, el equipo lanzador retira la piedra inmediatamente del juego.

- f Si una piedra que cometa una infracción de la *hog line* no se retira inmediatamente y golpea otra piedra, el equipo lanzador retira la piedra lanzada del juego, y el equipo no infractor devuelve cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- g Una piedra está en juego y se considera lanzada cuando alcanza la *tee line* (la *hog line* en el caso del curling en silla de ruedas) en el extremo de lanzamiento. Una piedra que no ha alcanzado la línea pertinente puede devolverse al/a la jugador/a y volver a lanzarse.
- h Todos los/as jugadores/as deben estar listos/as para lanzar sus piedras cuando les llegue el turno y no deben tardar un tiempo irrazonable en jugar.
- i Si un/a jugador/a lanza una piedra que pertenece al equipo rival, se espera a que la piedra se detenga y, a continuación, se sustituye por una piedra perteneciente al equipo lanzador.
- j Si un/a jugador/a lanza una piedra fuera del orden correcto, la entrada continúa como si el error no se hubiera producido. El/la jugador/a que ha perdido su turno lanza la última piedra para su equipo en dicha entrada. Si no es posible determinar qué jugador/a ha lanzado fuera del orden correcto, el/la jugador/a que ha lanzado la primera piedra de la entrada para su equipo lanza la última piedra para su equipo en dicha entrada.
- k Si un/a jugador/a, sin darse cuenta, lanza demasiadas piedras en una entrada, la entrada continúa como si el error no se hubiera producido, y el número de piedras asignadas al/a la último/a jugador/a del equipo infractor se reducirá en consonancia. Si el/la jugador/a que lanza las últimas piedras de una entrada es el/la jugador/a que, sin darse cuenta, ha lanzado demasiadas piedras, la última piedra lanzada se retira del juego, y el equipo no infractor devuelve cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- l Si un equipo lanza dos piedras seguidas en la misma entrada:
 - 1 Se retira la segunda piedra, y el equipo no infractor devuelve cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción. El/la jugador/a que ha lanzado la piedra por error vuelve a lanzarla como última piedra para su equipo en dicha entrada.
 - 2 Si la infracción no se descubre hasta después de lanzarse una piedra posterior, vuelve a jugarse la entrada.
- m Si el equipo incorrecto lanza la primera piedra de una entrada:
 - 1 Si el error se descubre tras haberse lanzado solamente la primera piedra, vuelve a jugarse la entrada.
 - 2 Si el error se descubre tras haberse lanzado la segunda piedra de la entrada, el juego continúa como si el error no se hubiera producido.

J6. Zona de guardia libre

- a Una piedra que se detiene entre la *tee line* y la *hog line* en el extremo de juego, exceptuando la casa, se considera que está dentro de la denominada zona de guardia libre. Las piedras que están en juego, sobre la *hog line* o antes de ella, tras golpear piedras que estaban en la zona de guardia libre también se consideran incluidas en la zona de guardia libre.
- b Si, antes de lanzarse la sexta piedra de una entrada, una piedra lanzada provoca, directa o indirectamente, que una piedra rival se desplace desde la zona de guardia libre hasta una posición fuera de juego, la piedra lanzada se retira del juego, y el equipo no infractor devuelve cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.

J7. Barrido

- a El movimiento de barrido puede efectuarse en cualquier dirección (no hace falta que cubra toda la anchura de la piedra), no debe dejar restos delante de una piedra en movimiento y debe finalizar en cualquiera de los dos lados de la piedra.
- b Una piedra estacionaria debe haberse puesto en movimiento antes de poder barrerse. Una piedra puesta en movimiento por una piedra lanzada, ya sea directa o indirectamente, puede ser barrida por uno o más miembros del equipo al que pertenece en cualquier lugar que quede delante de la *tee line* en el extremo de juego.
- c Todos/as los/as jugadores/as pueden limpiar la superficie de juego antes de que se lance la siguiente piedra.
- d Una piedra lanzada puede ser barrida por uno o más miembros del equipo lanzador en cualquier lugar que quede delante de la *tee line* en el extremo de juego.
- e Ningún/una jugador/a puede barrer una piedra del rival, excepto detrás de la *tee line* en el extremo de juego, y no puede empezar a barrer una piedra del rival hasta que haya alcanzado la *tee line* en el extremo de juego.
- f Detrás de la *tee line* en el extremo de juego, un/a único/a jugador/a de cada equipo puede barrer en un momento dado. Puede tratarse de cualquier jugador/a del equipo lanzador, pero solamente del/de la *skip* o el/la *vice-skip* del equipo no lanzador.
- g Detrás de la *tee line*, un equipo tiene prioridad para barrer su propia piedra en primer lugar, pero no debe bloquear ni impedir barrer a su rival.
- h Si se produce una infracción de barrido, el equipo no infractor tiene la opción de dar por válida la jugada o de colocar dicha piedra y todas las que se hayan visto afectadas por ella donde se hubieran detenido si no se hubiera producido la infracción.

J8. Piedras en movimiento tocadas

- a Entre la *tee line* en el extremo de lanzamiento y la *hog line* en el extremo de juego:
 - 1 Si un equipo toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento que le pertenece, ya sea directamente o con su equipamiento, dicho equipo debe retirar la piedra tocada inmediatamente del juego. No se considera infracción un toque doble del/de la jugador/a que lanza la piedra antes de la *hog line* en el extremo de lanzamiento.
 - 2 Si un equipo toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento del equipo rival, ya sea directamente o con su equipamiento, o bien si una fuerza externa afecta a dicha piedra:
 - (1) Si la piedra en cuestión era la piedra lanzada, vuelve a lanzarse.
 - (2) Si la piedra en cuestión no era la piedra lanzada, se coloca donde el equipo al que le pertenece considere razonablemente que se hubiera detenido si no se hubiera tocado.
- b Dentro de la *hog line* en el extremo de juego:
 - 1 Si un equipo toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento que le pertenece, ya sea directamente o con su equipamiento, se espera a que todas las piedras se detengan, tras lo cual el equipo no infractor puede elegir una de las siguientes opciones:
 - (1) Retirar la piedra tocada y devolver todas las piedras desplazadas tras la infracción a sus posiciones anteriores a la infracción.
 - (2) Mantener todas las piedras donde se hayan detenido.

- (3) Colocar todas las piedras donde considere razonablemente que se hubieran detenido si no se hubiera tocado la piedra en movimiento.
 - 2 Si un equipo toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento del equipo rival, ya sea directamente o con su equipamiento, se espera a que todas las piedras se detengan, tras lo cual el equipo no infractor coloca las piedras donde considere razonablemente que se hubieran detenido si no se hubiera tocado la piedra en movimiento.
 - 3 Si una fuerza externa toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento, se espera a que todas las piedras se detengan y, a continuación, se colocan donde se hubieran detenido si no se hubiera producido el incidente. Si los equipos no se ponen de acuerdo, vuelve a lanzarse la piedra después de que se devuelvan todas las piedras desplazadas a sus posiciones anteriores a la infracción. Si no es posible alcanzar un acuerdo sobre dichas posiciones, vuelve a jugarse la entrada.
- c Piedras del *Last Stone Draw* (LSD):
- 1 Si un miembro del equipo lanzador toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento, se retira la piedra y se registra como 1,996 mm (6 pies, 6,5 pulgadas).
 - 2 Si un miembro del equipo no lanzador toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento, vuelve a lanzarse la piedra.
 - 3 Si una fuerza externa toca, o provoca que se toque, una piedra en movimiento, vuelve a lanzarse la piedra.
- d Si una piedra que se desvía de los separadores de calles toca una piedra en movimiento, el equipo no infractor coloca la piedra donde considere razonablemente que se hubiera detenido si no se hubiera tocado la piedra en movimiento.

J9. Piedras estacionarias desplazadas

- a Si un/a jugador/a desplaza, o provoca que se desplace, una piedra estacionaria que no hubiera tenido ninguna repercusión en el resultado de una piedra en movimiento, el equipo no infractor la devuelve a su posición anterior a la infracción.
- b Si una fuerza externa desplaza, o provoca que se desplace, una piedra estacionaria que no hubiera tenido ninguna repercusión en el resultado de una piedra en movimiento, los equipos deben ponerse de acuerdo para devolverla a su posición anterior a la infracción.
- c Si un/a jugador/a desplaza, o provoca que se desplace, una piedra que hubiera alterado la trayectoria de una piedra en movimiento, se espera a que todas las piedras se detengan y, a continuación, el equipo no infractor puede elegir una de las siguientes opciones:
 - 1 Mantener todas las piedras donde se hayan detenido.
 - 2 Retirar del juego la piedra cuya trayectoria se hubiera alterado y devolver cualquier piedra desplazada tras la infracción a su posición anterior a la infracción.
 - 3 Colocar todas las piedras en las posiciones en las que el equipo considere razonablemente que se hubieran detenido si no se hubiera desplazado ninguna piedra.
- d Si una fuerza externa desplaza, o provoca que se desplace, una piedra que hubiera alterado la trayectoria de una piedra en movimiento, se espera a que todas las piedras se detengan y, a continuación, se colocan en las posiciones en las que se hubieran detenido si no se hubiera desplazado ninguna piedra. Si los equipos no se ponen de acuerdo, vuelve a lanzarse la piedra después de que se devuelvan todas las piedras desplazadas a sus posiciones anteriores a la infracción. Si no es posible alcanzar un acuerdo sobre dichas posiciones, vuelve a jugarse la entrada.

- e Si se produce un desplazamiento debido a piedras que se desvían de los separadores de calles, el equipo no infractor devuelve las piedras a sus posiciones anteriores a la infracción.
- f Piedras del *Last Stone Draw* (LSD):
 - 1 Si un miembro del equipo lanzador desplaza, o provoca que se desplace, una piedra estacionaria antes de que el/la árbitro/a termine la medición, se retira la piedra y se registra como 1,996 m (6 pies, 6,5 pulgadas).
 - 2 Si un miembro del equipo no lanzador desplaza, o provoca que se desplace, una piedra estacionaria antes de que el/la árbitro/a termine la medición, el equipo lanzador devuelve la piedra a su posición anterior a la infracción.
 - 3 Si una fuerza externa desplaza, o provoca que se desplace, una piedra estacionaria antes de que el/la árbitro/a termine la medición, el equipo lanzador devuelve la piedra a su posición anterior a la infracción.

J10. Equipamiento

- a Ningún/una jugador/a debe provocar daños en la superficie del hielo con su equipamiento ni dejar marcas con sus manos ni con el resto del cuerpo. El procedimiento será el siguiente:
 - 1.er incidente = 1.ª advertencia oficial en pista, reparación de daños.
 - 2.º incidente = 2.ª advertencia oficial en pista, reparación de daños.
 - 3.er incidente = reparación de daños y expulsión del/de la jugador/a del partido.
- b No debe dejarse ningún equipamiento desatendido en ningún lugar de la superficie del hielo.
- c Los equipos no deben usar dispositivos de comunicación electrónica, ni ningún aparato que modifique la voz, durante un partido. Durante los partidos, está prohibido el uso de aparatos electrónicos que proporcionen información a los/as jugadores/as en la zona de juego, excepción hecha de cronómetros, limitados a ofrecer exclusivamente datos de tiempo.
- d Puede emplearse un silbato o un instrumento de señalización de otro tipo por razones médicas, previa consulta y aprobación por escrito desde la RFEDH.
- e Cuando se emplea un dispositivo electrónico para la *hog line* que funciona correctamente:
 - 1 El mango debe activarse de forma adecuada para que funcione durante el lanzamiento; de lo contrario, se considerará infracción de la *hog line*.
 - 2 Durante el lanzamiento de una piedra con tal dispositivo electrónico, no debe llevarse guante ni mitón en la mano que lo efectúa. Si se produce una infracción, la piedra lanzada se retirará del juego, y el equipo no infractor devolverá cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- f El uso de un bastón de lanzamiento queda restringido a lo siguiente:
 - 1 El bastón de lanzamiento no debe utilizarse en ninguna competición de la RFEDH, a excepción de eventos organizados específicamente para la modalidad de silla de ruedas.
 - 2 Los jugadores que elijan lanzar con un bastón de lanzamiento deben emplear un bastón de lanzamiento con todas sus piedras, durante todo el partido.
 - 3 Un bastón de lanzamiento no debe aportar ninguna ventaja mecánica, aparte de actuar como extensión del brazo/mano.

- 4 Todos los bastones de lanzamiento deben cumplir la Normativa de curling en silla de ruedas (Wheelchair Curling Policy) de la WCF.

J11. Puntuación

- a El resultado de un partido se decide por la obtención de una mayoría de puntos al terminar las entradas de juego programadas, o cuando un equipo concede la victoria a su rival, o cuando un equipo está aritméticamente eliminado, siempre que se haya finalizado el número mínimo de entradas. Un equipo que haya quedado eliminado aritméticamente puede terminar la entrada actual, pero no puede empezar una nueva entrada. Sin embargo, si un equipo queda aritméticamente eliminado en la última entrada de un partido, el partido debe detenerse cuando esto suceda, y la entrada no se terminará. Si hay un empate en la puntuación al terminar las entradas programadas, el juego continúa con entrada/s adicional/es, y el equipo que puntúe primero gana el partido.
- b Al terminar una entrada (cuando se han jugado todas las piedras), un equipo se adjudica un punto por cada una de sus piedras que esté dentro de la casa o tocándola y se encuentre más cerca del *tee* que cualquier piedra del rival.
- c La puntuación de una entrada se decide cuando los/as *skips* o *vice-skips* a cargo de la casa se ponen de acuerdo en la puntuación. Si, antes de tomar dicha decisión, se desplaza cualquier piedra que pudiera haber afectado a los puntos anotados en una entrada, el equipo no infractor recibe el beneficio que pudiera haberse obtenido de una medición.
- d Al determinar la puntuación de una entrada, si los equipos no pueden decidir visualmente qué piedras están más cerca del *tee*, o si una piedra está tocando la casa, se utiliza un instrumento de medición. Las mediciones se toman desde el *tee* hasta la parte más cercana de la piedra. Se permite que un/a jugador/a cualquiera que esté en el hielo de cada equipo observe cualquier medición que se efectúe con un instrumento de medición.
- e Si dos o más piedras están tan cerca del *tee* que resulta imposible utilizar un instrumento de medición, la determinación tiene lugar visualmente.
- f Si no es posible tomar una decisión, ya sea visualmente o con un instrumento de medición, las piedras se consideran iguales. Por lo tanto:
- 1 Si la medición servía para determinar qué equipo puntuaba en la entrada, dicha entrada se considera blanqueada.
 - 2 Si la medición servía para determinar puntos adicionales, solo se cuentan las piedras más cercanas al *tee*.
- g Si una fuerza externa provoca el desplazamiento de piedras que hubieran afectado a la puntuación antes de que se alcanzara un acuerdo, se aplica lo siguiente:
- 1 Si las piedras desplazadas hubieran determinado qué equipo puntuaba en una entrada, vuelve a jugarse la entrada.
 - 2 Si un equipo ha asegurado al menos un punto y la/s piedra/s desplazada/s hubieran determinado si se anotaban puntos adicionales, dicho equipo tiene la opción de volver a jugar la entrada o de conservar la puntuación ya asegurada.
- h Un equipo concede un partido solo cuando es el equipo lanzador. Cuando un equipo concede el partido antes de terminar una entrada, la puntuación de la entrada se determina en ese momento, del siguiente modo:
- 1 Si aún quedan piedras por lanzar a ambos equipos, se colocan "X" en el marcador.
 - 2 Cuando un solo equipo ha lanzado todas sus piedras:

- (1) Si el equipo que ha lanzado todas sus piedras tiene al menos una piedra puntuando, no se otorgan puntos y se colocan "X" en el marcador, a menos que los puntos sean necesarios para determinar el resultado.
- (2) Si el equipo que no ha lanzado todas sus piedras tiene al menos una piedra puntuando, recibe los puntos que correspondan, que se añaden al marcador.
- (3) Si no hay ninguna piedra puntuando, se colocan "X" en el marcador.

i Si un equipo no está disponible para empezar un partido a la hora designada, tiene lugar lo siguiente:

- 1 Si el retraso del inicio del juego es de entre 01:00 y 14:59 minutos (01:00 y 09:59 minutos en dobles mixtos), el equipo no infractor recibe un punto y podrá elegir primera o segunda piedra en la primera entrada de juego real; se considera que se ha terminado una entrada.
- 2 Si el retraso del inicio del juego es de entre 15:00 y 29:59 minutos (10:00 y 19:59 minutos en dobles mixtos), el equipo no infractor recibe un punto adicional y podrá elegir primera o segunda piedra en la primera entrada de juego real; se considera que se han terminado dos entradas.
- 3 Si el juego no ha dado comienzo a los 30:00 minutos (20:00 minutos en dobles mixtos), el equipo no infractor es declarado ganador por defecto.

j La puntuación final de un partido resuelto por defecto se registra del siguiente modo:

- 1 En los campeonatos de España y cualquier otra competición en que no se empleen entradas y piedras como criterios de desempate, el resultado del partido se registra como "G – P" (ganado – perdido).
- 2 En cualquier competición en que se empleen entradas y piedras como criterios de desempate, se asigna al equipo vencedor por incomparecencia un resultado de 4 entradas y 7 piedras a favor, detallado en la hoja de resultados con la siguiente distribución: 1-1-2-3-X.

J12. Partidos interrumpidos

- a Si se interrumpe un partido por cualquier razón, el partido vuelve a empezar donde se detuvo el juego. Si deben retirarse las piedras para efectuar tareas de mantenimiento en el hielo (por acuerdo entre el/la técnico/a de hielo, el/la juez/a árbitro/a y el/la representante de la RFEDH en la competición), vuelve a jugarse la entrada.

J13. Curling en silla de ruedas

- a Las piedras se lanzan desde una silla de ruedas estacionaria.
- b Cuando se lanza la piedra entre el *hack* y el borde exterior de la parte superior de la casa en el extremo de lanzamiento, la piedra se sitúa en la línea central al iniciarse el lanzamiento. Cuando se lanza la piedra entre el borde exterior de la parte superior de la casa y la *hog line* en el extremo de lanzamiento, toda la anchura de la piedra debe encontrarse dentro de las líneas de silla de ruedas al iniciarse el lanzamiento.
- c Durante el lanzamiento, los pies del/de la jugador/a que lanza la piedra no deben tocar la superficie del hielo, y las ruedas de la silla deben estar en contacto directo con el hielo.
- El lanzamiento de la piedra se lleva a cabo con la suelta de brazo/mano convencional o con un bastón de lanzamiento que cumpla la Normativa de curling en silla de ruedas (Wheelchair Curling Policy) de la WCF. Las piedras deben haberse soltado claramente de la mano o del bastón antes de que alcancen la *hog line* en el extremo de lanzamiento.
- d Una piedra está en juego cuando alcanza la *hog line* en el extremo de lanzamiento. Una piedra que no ha alcanzado la *hog line* en el extremo de lanzamiento puede devolverse al/a la jugador/a y volver a lanzarse.

- e No está permitido barrer.
- f Si se produce una infracción de lanzamiento, la piedra lanzada se retirará del juego, y el equipo no infractor devolverá cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- g Para las competiciones de silla de ruedas, cada equipo en pista debe contar con cuatro jugadores/as para realizar los lanzamientos y debe estar formado por ambos géneros en todo momento durante los partidos. Un equipo que no respete esta norma será declarado perdedor por defecto del partido.

Si un/a jugador/a sale del partido durante una entrada por enfermedad, accidente u otras circunstancias excepcionales (salvo por expulsión por parte de un/a árbitro/a):

- 1 El/la jugador/a puede volver al partido, siempre que lance todas las piedras que tiene asignadas.
- 2 Si la/s piedra/s del/de la jugador/a saliente debe/n lanzarse en dicha entrada, debe introducirse a un/a suplente en el partido en la posición del/de la jugador/a saliente para que lance dicha/s piedra/s, y el equipo aún deberá estar formado por ambos géneros. De lo contrario, el partido se declarará perdido por defecto. Al inicio de la siguiente entrada, el equipo puede cambiar su alineación si lo desea (el orden de juego modificado se aplica al resto del partido), y el/la jugador/a sustituido/a no puede volver a entrar en el partido.
- 3 Si el/la jugador/a saliente ha lanzado sus dos piedras, al inicio de la siguiente entrada, el equipo debe introducir a un/a suplente y puede cambiar su alineación si lo desea (el orden de juego modificado se aplica al resto del partido), y el/la jugador/a sustituido/a no puede volver a entrar en el partido.

J14. Curling en dobles mixtos en silla de ruedas

- a Se aplican las reglas de curling en silla de ruedas (J13) a excepción del apartado J13.g: en la modalidad de dobles mixtos, un equipo está formado por dos jugadores/as, uno masculino y una femenina. No se permiten suplentes. Un equipo perderá por defecto cualquier partido en el que no consiga que ambos/as jugadores/as disputen todo el encuentro. Cada equipo puede ir acompañado de una persona autorizada.
- b El curling en dobles mixtos en silla de ruedas se juega como se describe en el capítulo J16 a excepción del apartado J16.i, puesto que no está permitido barrer en ningún momento en la modalidad de silla de ruedas.
- c Los jugadores pueden elegir, aparte de lanzar sin que nadie sujete su silla o con la sujeción del/de la compañero/a, solicitar la ayuda del/de la asistente a los/as jugadores/as en el hielo (IPA, por sus siglas en inglés). Si se elige esta opción, no se permite formular ninguna queja sobre cómo sujetó la silla dicho/a asistente.
- d No se permiten sillas de ruedas eléctricas, a menos que el/la jugador/a utilice una silla de ruedas eléctrica para su movilidad diaria.

J15. Curling mixto

- a Cada equipo estará formado por cuatro jugadores/as, dos de género masculino (M) y dos de género femenino (F), que deberán lanzar sus piedras de manera alterna (M, F, M, F o bien F, M, F, M). No se permiten suplentes.
- b Si un equipo juega con tres jugadores/as, debe mantenerse la alternancia de género en el orden de lanzamiento (M, F, M o bien F, M, F). Si esto sucede durante el desarrollo de un partido, puede cambiarse el orden de lanzamiento para cumplir este criterio.
- c Como *skip* y *vice-skip*, puede designarse a cualquier jugador/a del equipo, pero ambos/as deben pertenecer a géneros opuestos.

- d El equipo puede ir acompañado de una persona autorizada. Solo esa persona puede sentarse en el banquillo de entrenadores/as correspondiente.

J16. Curling en dobles mixtos

- a Un equipo está formado por dos jugadores/as, uno masculino y una femenina. No se permiten suplentes. Un equipo perderá por defecto cualquier partido en el que no consiga que ambos/as jugadores/as disputen todo el encuentro. Cada equipo puede ir acompañado de una persona autorizada.
- b La puntuación será la misma que en las modalidades de curling tradicional. Las piedras "posicionadas", que se colocan antes de empezar cada entrada, pueden contar para la puntuación.
- c Cada equipo lanza 5 piedras en cada entrada. El/la jugador/a que lanza la primera piedra de su equipo en una entrada también debe lanzar la última piedra de su equipo en dicha entrada. El otro miembro del equipo lanza las piedras segunda, tercera y cuarta de su equipo en dicha entrada. El/la jugador/a que lanza la primera piedra puede cambiar de una entrada a otra.
- d Si, antes de lanzarse la cuarta piedra de una entrada, una piedra lanzada provoca, directa o indirectamente, que una piedra lanzada o colocada previamente se desplace hasta una posición fuera de juego, la piedra lanzada se retirará del juego, y el equipo no infractor devolverá cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción.
- e Antes de empezar cada entrada, un equipo colocará su piedra "posicionada" en una de dos posiciones, llamadas A y B, situadas en el extremo de juego de la calle. Acto seguido, la piedra "posicionada" del rival se ubicará en la posición (A o B) que quede libre. La ubicación de dichas posiciones será la siguiente:
 - 1 Posición A: la piedra se coloca de tal forma que quede dividida por la línea central en dos mitades y se encuentre justo delante o justo detrás de uno de 3 puntos indicados en el hielo. Los puntos se sitúan sobre la línea central (ver esquema):
 - (1) En el punto medio entre la *hog line* y el borde exterior de la parte superior de la casa.
 - (2) A una distancia de 914 mm (3 pies) respecto al punto central en dirección a la casa.
 - (3) A una distancia de 914 mm (3 pies) respecto al punto central en dirección a la *hog line*.En función de las condiciones del hielo, si no hay ningún/una responsable de competición disponible para tomar la decisión, los equipos determinarán la ubicación específica de la posición A para cada calle antes de empezar la práctica prepartido. Deberá emplearse la misma ubicación durante todo el encuentro.
 - 2 Posición B: la piedra se coloca de tal forma que quede dividida por la línea central en dos mitades y se encuentre en la parte posterior del círculo de 4 pies. El borde posterior de la piedra está alineado con el borde posterior del círculo de 4 pies (ver figura n.º 1).

Figure No. 1 - Centre Guard

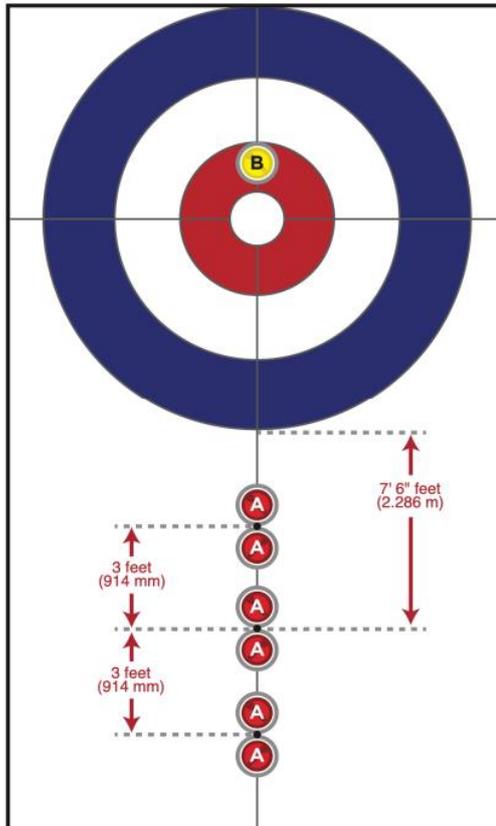
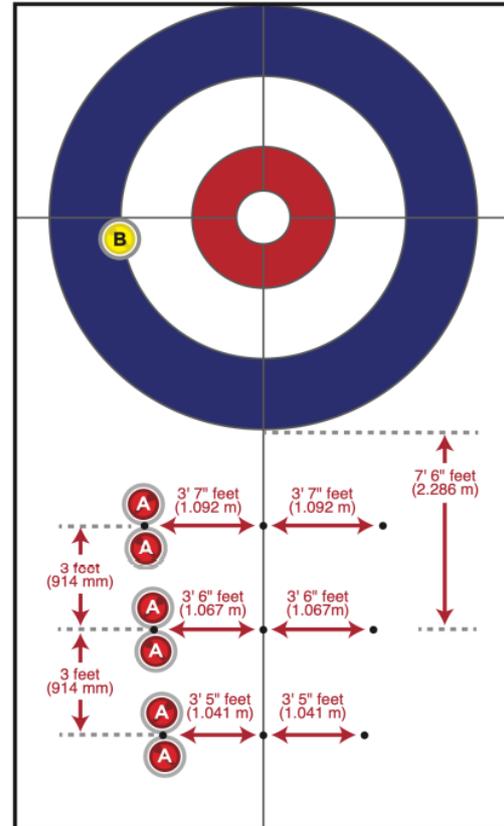


Figure No. 2 - Power Play Option



- 3 *Power Play*: Cada equipo, cuando le toca decidir la ubicación de las dos piedras "posicionadas", puede recurrir una vez por partido a la opción del "*Power Play*" para colocarlas. La piedra ubicada en la casa (B), que pertenece al equipo que dispone de la última piedra en esa entrada, se coloca en uno de los dos lados de la casa, con el borde posterior de la piedra tocando la *tee line*, en el punto en el que coinciden los círculos de 8 y de 12 pies. La piedra de guardia (A) se coloca en el mismo lado de la calle, a la misma distancia que se había determinado para las guardias centrales (ver figura n.º 2). La opción de "*Power Play*" no puede usarse en entradas adicionales.
- f El equipo al que le toca decidir la ubicación de las piedras "posicionadas" será el siguiente:
- 1 Los equipos que se enfrenten en un partido utilizarán el *Last Stone Draw* (LSD) para determinar qué equipo tomará la decisión en la primera entrada. El equipo con una distancia del LSD menor podrá decidir la ubicación.
 - 2 Después de la primera entrada, el equipo que no haya puntuado podrá decidir la ubicación.
 - 3 Si ningún equipo ha puntuado en una entrada, el equipo que haya lanzado la primera piedra en dicha entrada podrá decidir la ubicación en la siguiente. En el caso de una entrada blanqueada debido a una medición igual, el equipo al que le ha tocado decidir la ubicación de las piedras "posicionadas" no cambiará para la siguiente entrada.
- g Si las piedras "posicionadas" se colocan en una posición incorrecta:
- 1 Si el error se descubre tras haberse lanzado solamente la primera piedra, vuelve a jugarse la entrada.

- 2 Si el error se descubre tras haberse lanzado la segunda piedra de la entrada, el juego continúa como si el error no se hubiera producido.
- h El equipo cuya piedra "posicionada" está ubicada en la posición A (delante de la casa) lanzará la primera piedra en esa entrada, mientras que el equipo cuya piedra "posicionada" está ubicada en la posición B (en la casa) lanzará la segunda piedra en esa entrada.
- i Mientras el equipo se encuentra en el proceso de lanzamiento, el/la jugador/a no lanzador/a puede situarse en cualquier lugar de la superficie del hielo de la calle del equipo. Tras el lanzamiento, cualquiera de los/as jugadores/as, o ambos/as, pueden barrer la piedra lanzada y cualquier piedra puesta en movimiento que pertenezca a su equipo en cualquier lugar que quede delante de la *tee line* en el extremo de juego. Esto se aplica a todas las piedras lanzadas por el equipo, incluido el LSD.
- j Si se produce una infracción de lanzamiento, la piedra lanzada se retirará del juego, y el equipo no infractor devolverá cualquier piedra desplazada a su posición anterior a la infracción. Si la infracción no se descubre hasta después de lanzarse una piedra posterior, el juego continúa como si la infracción no se hubiera producido; no obstante, el/la jugador/a que lanzó la primera piedra de la entrada puede lanzar como máximo dos piedras en dicha entrada.

J17. Sustancias prohibidas

- a El uso de cualquier sustancia que mejora el rendimiento sin autorización de uso terapéutico carece de ética y está prohibido. Si se produce tal uso, las autoridades competentes adoptarán las decisiones previstas en la normativa vigente.

J18. Comportamiento indebido

- a Queda prohibida cualquier conducta inapropiada, utilización de lenguaje grosero u ofensivo, mal uso del equipamiento o daño intencionado por parte de cualquier miembro de un equipo. A raíz de cualquier infracción, las autoridades competentes adoptarán las decisiones previstas en la normativa vigente.

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

C1. Generalidades

- a Como reglamento oficial en las competiciones de la RFEDH, se emplea el presente documento, basado en el reglamento actual de la Federación Mundial de Curling (World Curling Federation, WCF). Si se produce alguna modificación, se explica durante la reunión de equipos.
- b El calendario con las fechas asignadas a las competiciones de cada temporada se establece a propuesta de la RFEDH y se aprueba en Asamblea.
- c Las sedes para la celebración de cada competición se establecen a propuesta de la RFEDH, teniendo en cuenta los siguientes criterios (los números no indican prioridad):
- 1 Posibles solicitudes de organización emitidas por clubes de curling o Federaciones Autonómicas.
 - 2 Existencia de un club local que se muestre favorable a hacerse cargo de organizar la competición.
 - 3 Criterios económicos y de disponibilidad de hielo.
- A diferencia de las fechas de las competiciones, las propuestas de sedes se aprueban en Junta Directiva.
- d Corresponde al club organizador gestionar todos los aspectos logísticos que sean necesarios para el desarrollo de la competición, en coordinación con la oficina de la RFEDH, la institución titular de la sede del evento, el equipo arbitral y el/la técnico/a de hielo.
- e El/la responsable arbitral de la RFEDH elabora los calendarios de juego para cada evento en función de las horas de hielo disponibles comunicadas por el club organizador o por la institución titular de la sede del evento. En el caso de los campeonatos de España, una vez creado el modelo de cuadrante de partidos, se celebrará un sorteo en la oficina de la RFEDH para adjudicar los equipos a las posiciones del cuadrante según los condicionantes específicos de cada competición y se redactará un acta oficial para dejar constancia de su celebración.
- f En las competiciones de la RFEDH, está prohibido fumar, incluidos cigarrillos electrónicos, en todo el recinto de competición.
- g En toda competición oficial, será de aplicación la legislación vigente en materia de protección de la salud y lucha contra el dopaje en el deporte.
- h Cualquier variación respecto a las dimensiones recomendadas para la superficie de juego deben someterse a aprobación por parte de la RFEDH.
- i El equipo arbitral de cada competición gestionará las actas oficiales y los documentos de resultados de cada competición. Al término de esta, el/la responsable arbitral de la RFEDH revisará los resultados y los pondrá a disposición del personal administrativo de la RFEDH para su difusión a Federaciones Autonómicas y clubes.
- j Para gestionar las reclamaciones o recursos presentados a la RFEDH tras cualquier competición, serán de aplicación los procedimientos habituales previstos en la normativa vigente.
- k En los campeonatos de España, se entregan medallas de oro al primer equipo clasificado, medallas de plata al segundo equipo clasificado y medallas de bronce al tercer equipo clasificado, así como una copa a cada uno de estos tres equipos. Reciben medallas y pueden subir al podio los/as 5 jugadores/as (2 en la modalidad de dobles mixtos, 4 en la modalidad mixta).

C2. Equipos participantes

- a Los criterios de participación en las diferentes divisiones de cada campeonato o en las diferentes ligas se detallan en la sección de sistemas de competición de la normativa interna de la RFEDH.
- b El plazo de inscripción a las competiciones de la RFEDH se abrirá por medio de una convocatoria oficial emitida desde la RFEDH a las Federaciones Autonómicas, encargadas de ponerla en conocimiento de los clubes de curling afiliados a ella, y tendrá una duración mínima de 7 días naturales.
Para todos los campeonatos de España, la fecha límite para la inscripción de los equipos queda fijada a las 23:59 horas del día 31 de octubre inmediatamente anterior a la celebración de dichas competiciones.
Para cualquier competición que no tenga la consideración de campeonato de España, la fecha límite para la inscripción de los equipos queda fijada a las 23:59 horas del viernes ubicado tres semanas antes del inicio de la competición en cuestión.
- c Al formalizar la inscripción, se harán constar el nombre del club, la Federación Autonómica a la que está afiliado, el nombre del equipo participante, la persona de contacto que se responsabilice de dicho equipo y los/as jugadores/as que lo integrarán. La RFEDH admitirá cambios sobre dicha inscripción hasta 7 días naturales antes del inicio de la competición, dicho día inclusive.
Debido a la considerable antelación con la que se solicita la presentación de las inscripciones a los campeonatos de España por motivos de planificación, se admite que en ellas conste provisionalmente un número incompleto de jugadores/as. En cualquier caso, deberán quedar completadas a través de solicitudes de cambio de alineación como máximo 7 días naturales antes del inicio de la competición, dicho día inclusive.
- d El precio de inscripción a cada competición y el depósito de las correspondientes fianzas quedan estipulados en el Reglamento Económico publicado por la RFEDH y aprobado en Asamblea.
- e Todos/as los/as jugadores/as de una competición de la RFEDH deben estar en posesión de una licencia de competición vigente para la temporada en curso, expedida por la Federación Autonómica a la que esté afiliado su club y registrada en la RFEDH. El trámite de solicitud de licencia debe haberse iniciado como muy tarde 28 días naturales antes del inicio de la competición en cuestión, según conste en los archivos de la respectiva Federación Autonómica.
- f Los clubes que se inscriban a competiciones de la RFEDH también deberán contar con la correspondiente licencia de club vigente para la temporada en curso, expedida por su Federación Autonómica y validada en la RFEDH. El trámite de solicitud de licencia debe haberse iniciado como muy tarde 28 días naturales antes del inicio de la competición en cuestión, según conste en los archivos de la respectiva Federación Autonómica.
- g En las inscripciones que formalice cada club, todos/as los/as jugador/es incluidos/as deberán pertenecer a dicho club según conste en sus licencias de competición. Se excluyen de esta obligación las competiciones en las que los/as jugadores/as puedan formar sus propias composiciones de equipos al margen de los clubes; dicha consideración quedará reflejada en la sección de sistemas de competición de la normativa interna de curling de la RFEDH.
- h No obstante el artículo anterior, cualquier jugador/a que todavía no haya disputado ningún campeonato de España en la temporada en curso podrá protagonizar, como máximo, un cambio de club (*transfer*). Para ello, el club de origen y el club de destino deberán completar las formalidades administrativas que estén en vigor en dicho momento tanto en la RFEDH como en las respectivas Federaciones Autonómicas.
- i Para obtener la consideración de deportista de categoría júnior, un/a jugador/a debe ser menor de 21 años al terminar el día 30 de junio del año inmediatamente anterior a la temporada en curso.

- j Para obtener la consideración de deportista en silla de ruedas, un/a jugador/a debe cumplir los criterios de elegibilidad establecidos por la WCF.
- k En los campeonatos de España, los/as cuatro jugadores/as titulares (dos en dobles mixtos) de cada equipo deben asistir a la reunión de equipos. De lo contrario, salvo autorización previa expresa de la RFEDH por causa de fuerza mayor, dicho equipo perderá por defecto la ventaja de la última piedra en su primer partido. Al terminar la fase de liguilla (*round robin*), un miembro de cada equipo debe asistir a las reuniones de fase final; de lo contrario, el equipo perderá las elecciones que se le adjudicarían normalmente.
- l En los campeonatos de España, el orden de lanzamiento del equipo, las posiciones de *skip* y *vice-skip*, el/la suplente y la persona autorizada se indican en el impreso de alineación inicial, que se entrega al/a la juez/a árbitro/a al final de la reunión de equipos. Para notificar cualquier variación sobre la hoja de alineación inicial, debe entregarse al/a la juez/a árbitro/a un impreso de cambio de alineación al menos 10 minutos antes de la práctica preparatorio.
- m Un equipo debe empezar un campeonato de España con cuatro jugadores/as (dos en dobles mixtos) para realizar los lanzamientos. Un equipo perderá por defecto todos los partidos desde el inicio de la competición hasta que pueda empezar un partido con cuatro jugadores/as autorizados/as. En circunstancias excepcionales y con la autorización del Comité técnico de curling de la RFEDH, puede permitirse que un equipo empiece una competición con tres jugadores/as.
- n Mientras un partido está en curso, queda prohibido que el/la suplente y la persona autorizada se comuniquen con su equipo o se encuentren dentro de la zona de juego, excepto en los descansos específicamente designados o durante un tiempo muerto de equipo. Esta restricción se aplica a toda comunicación verbal, visual, escrita y electrónica, incluido cualquier intento de indicar la realización de un tiempo muerto de equipo. El/la suplente y la persona autorizada pueden participar en las prácticas precompetición y preparatorio, pero no pueden comunicarse con su equipo durante el LSD. Durante el partido, no deben producirse comunicaciones ni retransmisiones no autorizadas de ningún tipo desde el banquillo de entrenadores/as a otras personas que no se encuentren en dicha zona designada. El personal del equipo que esté en el banquillo de entrenadores/as no puede ver ni escuchar retransmisiones. En caso de infracción, se expulsará del banquillo de entrenadores/as a la persona causante durante ese partido.

C3. Uniformes/equipamiento

- a Todos los miembros del equipo deben llevar uniformes idénticos y calzado adecuado al acceder a la zona de juego durante los partidos o las sesiones de prácticas. Como prendas oficiales del uniforme, se considerarán únicamente camisetas/polos y chaquetas/sudaderas; no se aplicará el código de uniformidad de la WCF a otras prendas o accesorios. Tampoco será necesario alternar color de uniforme en función del color de piedras que se tenga asignado. El/la suplente y la persona autorizada deben llevar el mismo uniforme que los/as jugadores/as titulares siempre que accedan a la zona de juego.
- b De manera opcional, cada camiseta/polo y chaqueta/sudadera puede llevar el nombre o apellido/s del/de la jugador/a en la cara trasera de la prenda.
- c Está permitido incorporar publicidad en la ropa o el equipamiento de un/a jugador/a en estricta conformidad con las directrices actuales de la RFEDH. Asimismo, la RFEDH podrá requerir a los equipos participantes la inclusión del logo de un patrocinador de la RFEDH, de la modalidad de curling o de la competición que se dispute en cada momento. La RFEDH deberá proporcionar el crespón correspondiente a los/as deportistas, que deberán incorporarlo en la manga izquierda de su uniforme.
- d Se denegará el acceso a la zona de juego y al banquillo de entrenadores/as a cualquier jugador/a o persona autorizada con un uniforme indebido.

- e Cada jugador/a debe declarar una escoba aprobada al inicio de un partido, y únicamente ese/a jugador/a puede usar dicha escoba para barrer durante el partido. Sanción: si un/a jugador/a barre una de sus propias piedras con la escoba de otra persona, la piedra se retirará del juego. Si un/a jugador/a barre una piedra perteneciente al rival con la escoba de otra persona, el equipo no infractor deberá colocar la piedra donde se hubiera detenido si no se hubiera producido la infracción.
- f Los/as jugadores/as no pueden cambiar los cabezales de sus escobas durante un partido, excepto si el/la juez/a árbitro/a les concede un permiso especial. Sanción: si se efectúa un cambio sin permiso, el equipo perderá por defecto el encuentro.
- g Si se introduce a un/a suplente en un partido, este/a debe utilizar el cabezal de la escoba del/de la jugador/a al/a la que sustituye. Sanción: si se introduce un cabezal de escoba nuevo en el partido, el equipo perderá por defecto el encuentro.
- h Todo el equipamiento de la zona de juego utilizado en competiciones de la RFEDH debe cumplir la Declaración de principios sobre equipamiento de competición de la WCF, tal como está definida y publicada en el sitio web de la WCF. Entre las razones para considerar que un equipamiento no está aprobado se incluyen, sin restricción a ellas, las siguientes: daños en la superficie del hielo, no conformidad con reglamentos o normativas existentes (por ejemplo, aparatos de comunicación electrónica), resultados de pruebas de rendimiento que impliquen una ventaja injusta.
- i Sanción por utilizar, en competiciones de la WCF, equipamiento que no cumpla la Declaración de principios sobre equipamiento de competición establecida por la WCF:
 - 1 Primera infracción del equipo durante una competición: el equipo pierde por defecto el partido.
 - 2 Segunda infracción del equipo durante una competición: el/la jugador/a queda descalificado/a de la competición, y el equipo pierde por defecto el partido.
 - 3 Tercera infracción del equipo durante una competición: el equipo queda descalificado de la competición, y se prohíbe la participación de sus jugadores/as en competiciones de la RFEDH durante un período de 12 meses.
- j Para más información sobre el equipamiento para curling en silla de ruedas, consulte la Normativa de curling en silla de ruedas (Wheelchair Curling Policy) de la WCF.
- k La RFEDH facilitará el material de juego que no sea de carácter personal (piedras, *hacks*, marcadores, *ice-boss*, etc.), que quedará bajo custodia del club organizador durante la celebración de la competición. En caso de no poseer alguno de los elementos necesarios, la RFEDH solicitará su cesión al club organizador o a cualquier otro club o institución que posea dicho material.

C4. Entrenamientos y prácticas prepartido

- a En la pista en la que vaya a celebrarse cada campeonato, los clubes locales tendrán derecho a realizar sus entrenamientos habituales los días y las horas que tengan establecidos (que deberán comunicar a la RFEDH), y únicamente hasta el lunes de la propia semana de competición, dicho día inclusive. A partir del día siguiente, la pista quedará cerrada para su preparación para el campeonato.
- b No obstante lo anterior, si la RFEDH y el/la técnico/a de hielo lo consideran conveniente, podrá establecerse un horario de entrenamientos oficiales abiertos a todos los clubes antes del inicio de la competición:
 - 1 Si la primera ronda de partidos tiene lugar antes de las 14 horas, los entrenamientos oficiales se programarán para la tarde anterior al inicio de la competición.
 - 2 Si la primera ronda de partidos da comienzo a partir de las 14 horas, los entrenamientos oficiales se programarán para la mañana del mismo día de inicio de la competición.

La RFEDH comunicará este hecho a los clubes participantes como muy tarde 48 horas antes del inicio de las rondas de entrenamiento previstas. En dicha comunicación, también se informará sobre los tiempos de entrenamiento, el método de asignación de turnos y el reparto de calles.

- c Antes del inicio de cada partido en campeonatos de España, cada equipo puede realizar una práctica prepartido en la calle en la que jugará.
- d La hora y la duración de la práctica prepartido se indican en la reunión de equipos.
- e El calendario de las prácticas prepartido durante la fase de liguilla estará predeterminado en la medida de lo posible, basándose en el criterio de que cada equipo tenga primera y segunda práctica el mismo número de veces. Para los partidos de liguilla en los que no pueda predeterminarse, el ganador de un sorteo podrá elegir primera o segunda práctica.
- f En los partidos posteriores a la fase de liguilla, cuando la última piedra de la primera entrada esté predeterminada, el equipo que lanza la última piedra practica en primer lugar.
- g Si el/la técnico/a de hielo lo considera necesario, se limpiará el hielo y volverá a echarse pebble en el recorrido de deslizamiento tras la práctica prepartido.

C5. Duración de los partidos

- a La duración por defecto de los partidos en competición oficial será de 8 entradas. Las excepciones a esta norma quedarán cubiertas en la sección de sistemas de competición de la normativa interna de la RFEDH. Si en dicho documento no se especifica ninguna duración concreta para alguna competición, se sobreentenderá que en ella se emplea la duración por defecto.
- b En los campeonatos de España, no existe número mínimo de entradas que deban completarse, por lo que cualquier equipo puede conceder la victoria a su rival en cualquier momento del partido.

C6. Cronometraje de partidos

- a En campeonatos de España, siempre que se cuente con los medios técnicos y el personal voluntario necesario, se implantará un sistema electrónico de cronometraje. Los apartados del C6.b al C6.g son de aplicación únicamente cuando se emplea dicho sistema.
- b Cada equipo recibe 38 minutos de tiempo de pensar para un partido de 10 entradas y 30 minutos de tiempo de pensar para un partido de 8 entradas (38 minutos para curling en silla de ruedas, 30 minutos para curling en dobles mixtos en silla de ruedas y 22 minutos para curling en dobles mixtos). Este tiempo se registra a lo largo del partido y queda visible para los equipos y los/as entrenadores/as.
- c Cuando un equipo se retrasa al inicio de un partido, el tiempo de pensar adjudicado a cada equipo se reduce en 3 minutos y 45 segundos (4 minutos y 45 segundos para curling en silla de ruedas, 3 minutos y 45 segundos para curling en dobles mixtos en silla de ruedas y 2 minutos y 45 segundos para curling en dobles mixtos) por cada entrada que se considere terminada (se aplica el apartado J11.i del Reglamento de curling).
- d Cuando se necesitan entradas adicionales, se reinician los cronómetros de partido, y cada equipo recibe 4 minutos y 30 segundos de tiempo de pensar para cada entrada adicional (6 minutos para curling en silla de ruedas, 4 minutos y 30 segundos para curling en dobles mixtos en silla de ruedas y 3 minutos para curling en dobles mixtos).
- e Para iniciar cada partido, no se pone en marcha el tiempo de descanso entre entradas, a diferencia de lo que sucede en las competiciones de la WCF. En su lugar, el/la juez/a árbitro/a anunciará el inicio de los partidos una vez

- efectuados los cálculos del LSD y comunicada la adjudicación de la última piedra en la primera entrada para cada calle.
- f Las demás entradas dan comienzo cuando expira el tiempo de descanso asignado. El cronómetro de partido del equipo lanzador no se pone en marcha durante el inicio de una entrada; no obstante, si dicho equipo está retrasando el comienzo (no hay movimiento hacia delante desde el *hack*, o la piedra no se ha soltado del bastón de lanzamiento), sí se pone en marcha su cronómetro de partido. Si no existe retraso, el primer cronómetro de partido que se pondrá en marcha en cada entrada será el del equipo que lance la segunda piedra.
- g En cuanto se cumplen todos los criterios siguientes, el equipo no lanzador pasa a ser el equipo lanzador, y se pone en marcha su cronómetro de partido:
- 1 Todas las piedras se han detenido o han cruzado la línea de fondo.
 - 2 Las piedras que hayan resultado desplazadas por infracciones del equipo lanzador y deban volver a colocarse se han devuelto a sus posiciones anteriores a la infracción.
 - 3 La zona de juego se ha cedido al otro equipo, la persona a cargo de la casa ha pasado a estar detrás de la línea de fondo, y el/la lanzador/a y los/as barredores/as se han movido a los lados de la calle.
- h El cronómetro de partido de un equipo se detiene en cuanto la piedra ha alcanzado la *tee line* (la *hog line* en el caso del curling en silla de ruedas) en el extremo de lanzamiento.
- i Un equipo solamente lanza piedras cuando su cronómetro de partido está en marcha o está previsto que se ponga en marcha.
- j Si deben volver a colocarse piedras debido a una infracción causada por una fuerza externa, se detienen ambos cronómetros de partido.
- k Los cronómetros de partido se detienen siempre que interviene un/a árbitro/a.
- l Una vez que los equipos se han puesto de acuerdo sobre la puntuación de una entrada, tiene lugar un descanso, durante el cual no se pone en marcha ninguno de los cronómetros de partido. Si se necesita una medición, el descanso empieza una vez terminada dicha medición. La duración del descanso entre entradas, que puede variar por factores externos, se determina para cada competición y se anuncia en la reunión de equipos. Cuando un descanso dura como mínimo 3 minutos, se informa a los equipos cuando queda 1 minuto para que termine dicho descanso. No es necesario esperar a que finalice el tiempo de descanso para lanzar la primera piedra de la siguiente entrada; no obstante, si el descanso dura como mínimo 3 minutos y se desea reanudar el partido antes del último minuto de la cuenta atrás, deberán acordar dicha reanudación ambos equipos y comunicarla al/a la juez/a árbitro/a. El cronómetro de partido del equipo lanzador empieza al terminar el descanso, excepto si el/la jugador/a ya está realizando el lanzamiento. Tampoco se pone en marcha el cronómetro si el lanzador está visiblemente a punto de iniciar su proceso de lanzamiento y lo ejecuta durante los primeros 10 segundos. Por defecto, la duración del descanso será la siguiente:
- 1 1 minuto al terminar cada entrada, salvo en el caso que se indica en el apartado C6.l.2. En dobles mixtos, cuando los/as jugadores/as son los/as responsables de colocar las piedras estacionarias antes de cada entrada, se añaden 30 segundos al descanso entre entradas.

Los equipos pueden comunicarse con el/la suplente y la persona autorizada durante dichos descansos si así lo permite la distribución del recinto.
 - 2 5 minutos al terminar la entrada que define el ecuador del partido. Los equipos pueden reunirse, dentro de la zona de juego, con cualquier jugador/a y persona autorizada del equipo que tenga autorización para estar en el banquillo de entrenadores/as en ese partido.

- m Si se permite que un/a jugador/a vuelva a lanzar una piedra, el/la árbitro/a decide si el tiempo que emplee para ello debe descontarse del cronómetro de partido de su equipo.
- n Si debe volver a jugarse una entrada, los cronómetros de partido se devuelven al tiempo registrado al terminar la entrada anterior.
- o Cada equipo debe finalizar su parte de un partido durante el tiempo que se le ha asignado; de lo contrario, pierde por defecto el encuentro. Si una piedra alcanza la *tee line* (la *hog line* en el caso del curling en silla de ruedas) en el extremo de lanzamiento antes de que expire el tiempo, la piedra se considera lanzada a tiempo.
- p Si el cronómetro de un equipo se ha puesto en marcha debido a un error de cronometraje (cronómetro incorrecto en marcha), se devolverá al cronómetro de dicho equipo el doble de la duración del error acordada.
- q Si el cronómetro de un equipo no se ha puesto en marcha debido a un error de cronometraje (ningún cronómetro en marcha), no se le descontará tiempo de su cronómetro, sino que se añadirá la cantidad de tiempo adecuada al cronómetro del otro equipo.
- r En las competiciones sin sistema electrónico de cronometraje, si un/a árbitro/a determina que un equipo está retrasando un partido innecesariamente, el/la árbitro/a lo comunica al/a la *skip* del equipo infractor y, tras dicha notificación, si la siguiente piedra que deba lanzarse no ha alcanzado la *tee line* (la *hog line* en el caso del curling en silla de ruedas) en el extremo de lanzamiento en un máximo de 45 segundos, la piedra se retira del juego de inmediato.

C7. Tiempos muertos de equipo/tiempos muertos técnicos

- a Se permitirán tiempos muertos de equipo en todos los eventos de la RFEDH, tanto si se emplea sistema electrónico de cronometraje como si no.
- b Cada equipo puede pedir un tiempo muerto de equipo de 60 segundos durante cada partido, más un tiempo muerto de equipo de 60 segundos en cada entrada adicional.
- c Un tiempo muerto de equipo se desarrolla del siguiente modo:
 - 1 Solamente los/as jugadores/as que están en el hielo pueden pedir un tiempo muerto de equipo.
 - 2 Cualquier jugador/a en pista puede pedir tiempos muertos de equipo, pero únicamente cuando el cronómetro de partido de su equipo está en marcha. Los/as jugadores/as indican un tiempo muerto de equipo haciendo un gesto en forma de "T" con los brazos.
 - 3 Un tiempo muerto de equipo (detención del cronómetro de partido) empieza en cuanto se pide el tiempo muerto y consta del "tiempo de trayecto" para llegar al equipo más 60 segundos. En cada competición, el/la juez/a árbitro/a determinará la cantidad de tiempo de trayecto, que se otorgará a todos los equipos, tanto si tienen entrenador/a como si no, y tanto si el/la entrenador/a acude a la zona de juego como si no.
 - 4 Solamente pueden encontrarse con el equipo que ha pedido el tiempo muerto de equipo una persona, ya sea el/la suplente o la persona autorizada. Dicha persona debe ir hacia el equipo por el trayecto establecido. Cuando hay pasarelas al lado de la calle, la persona en cuestión no debe pisar la superficie del hielo en la que se juega.
 - 5 Se avisará al equipo cuando queden 10 segundos para que expire el tiempo muerto de equipo.
 - 6 Una vez expirado el tiempo muerto de equipo, el/la suplente o la persona autorizada debe dejar de interactuar con el equipo y abandonar la zona de juego de inmediato.

- d Un equipo puede pedir un tiempo muerto técnico para solicitar una intervención arbitral, en caso de lesión o en otras circunstancias excepcionales. Los cronómetros de partido se detienen durante los tiempos muertos técnicos.

C8. Asignación de piedras/*Last Stone Draw*

- a El equipo que aparece en primer lugar en el calendario de partidos de la fase de liguilla jugará con las piedras con mangos de color oscuro; el equipo que aparece en segundo lugar, con las piedras con mangos de color claro.
- b En los partidos que requieren *Last Stone Draw* (LSD), al finalizar la práctica prepartido de cada equipo, dos jugadores/as diferentes lanzan dos piedras al *tee* del extremo cercano: la primera, con giro horario, y la segunda, con giro antihorario. No es necesario que un/a jugador/a (suplente) que lance o barra una piedra del LSD tenga que disputar ese partido. Se permite barrer (excepto en curling en silla de ruedas).

En Dobles Mixtos, deben estar en el hielo los dos jugadores/as, mientras que, en las demás modalidades, deben estar en el hielo al menos 3 jugadores/as. De no ser así, se registrará la distancia máxima para la/s piedra/s del LSD afectada/s.

Antes de lanzar la segunda piedra, se mide la primera piedra y se retira del juego. Se suman las distancias registradas para cada piedra, y se asigna dicho total del LSD al equipo para ese partido. El equipo con una distancia del LSD menor podrá elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada del partido. Si los totales del LSD para ambos equipos son idénticos, se comparan las piedras del LSD individuales; el mejor LSD no empatado permitirá elegir si se lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada. Si ambos equipos tienen exactamente las mismas distancias en todas las piedras del LSD individuales, se sorteará dicha elección.

- c Las distancias del LSD se miden y registran del siguiente modo:
 - 1 Cada una de las mediciones se toma desde el *tee* hasta la parte más cercana de la piedra, pero las distancias del LSD se muestran en centímetros como distancia desde el *tee* hasta el centro de la piedra.
 - 2 El radio oficial que se utiliza en los campeonatos de la WCF es de 142 mm.
 - 3 Debe añadirse el radio de 142 mm a cualquier resultado que se mida. Esto significa que la distancia para las piedras que no quedan en la casa es de $1,854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1,996 \text{ m}$.
 - 4 Las piedras que cubren el *tee* se miden desde dos puntos (agujeros) en el borde del círculo de 4 pies. Estos dos puntos forman un ángulo de 90 grados con el agujero central y están a una distancia de 610 mm (2 pies) de dicho agujero.
- d El número de piedras del LSD y el número de lanzamientos en sentido horario y antihorario para cada jugador/a se determinará en cada competición en función del número de partidos que se disputen en la fase de liguilla. Sobre la base del impreso de alineación inicial, los/as cuatro jugadores/as (2 en dobles mixtos) deben cumplir el número mínimo de lanzamientos del LSD. Si se produce una infracción por incumplimiento de los requisitos mínimos, se registrarán como 1,996 m los LSD que sean necesarios.
 - 1 Las piedras del LSD lanzadas por el/la suplente pueden combinarse, al término de los partidos considerados para el cálculo del DSC, con un/a solo/a jugador/a titular para que dicho/a jugador/a cumpla el número mínimo de piedras del LSD requerido.
 - 2 Cuando un equipo disputa todo un evento solamente con 3 jugadores/as, los requisitos de piedras del LSD del/de la jugador/a faltante se reparten de forma equitativa entre los/as demás jugadores/as.
 - 3 Cuando un equipo empieza una competición con un equipo completo pero, por cualquier motivo, un/a jugador/a no puede cumplir sus requisitos mínimos del LSD, se registra el máximo de 1,996 m para cada una de las piedras del LSD que no ha podido lanzar.

Partidos de la fase de liguilla considerados	Número de piedras del LSD consideradas	Mínimo para cada jugador/a
3	6	1 piedra De las 4 piedras requeridas por equipo, 2 deben ser en sentido horario y 2 en sentido antihorario.
4	8	2 piedras, 1 en sentido horario + 1 en sentido antihorario
5	10	2 piedras, 1 en sentido horario + 1 en sentido antihorario
6	12	2 piedras, 1 en sentido horario + 1 en sentido antihorario
7	14	3 piedras, mín. 1 en sentido horario + mín. 1 en sentido antihorario
8	16	3 piedras, mín. 1 en sentido horario + mín. 1 en sentido antihorario
9	18	4 piedras, 2 en sentido horario + 2 en sentido antihorario
10	20	4 piedras, 2 en sentido horario + 2 en sentido antihorario
11	22	4 piedras, 2 en sentido horario + 2 en sentido antihorario
12	24	5 piedras, mín. 2 en sentido horario + mín. 2 en sentido antihorario
13	26	6 piedras, 3 en sentido horario + 3 en sentido antihorario

- e En dobles mixtos y en dobles mixtos en silla de ruedas, cada jugador/a lanza el mismo número de piedras del LSD en sentido horario y antihorario. Si el número de partidos es impar, debe producirse una diferencia de un sentido de giro por jugador/a.
- f En las competiciones de la WCF, cuando se utiliza un sistema de liguilla (un grupo) según el cual cada equipo participante juega contra los demás equipos, el color de piedras y la primera piedra de la primera entrada en los partidos posteriores a la fase de liguilla se determinan del modo siguiente:
- 1 El equipo con mejor balance de victorias/derrotas puede elegir el color de piedras y si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
 - 2 Si los equipos llevan el mismo balance de victorias/derrotas, el vencedor de su encuentro en la fase de liguilla puede elegir el color de piedras o si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
- g En las competiciones de la WCF en las que los equipos disputan una fase de liguilla en grupos distintos, si los equipos que van a enfrentarse en un partido posterior a la fase de liguilla proceden del mismo grupo, es de aplicación el apartado C8.f, mientras que si los equipos proceden de grupos distintos, el equipo con puntuación del DSC menor puede elegir primera o segunda práctica o bien el color de mango de las piedras. A continuación, el procedimiento normal del LSD (sin requisitos mínimos) determina qué equipo puede elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
- h En las competiciones de la WCF que se disputen en dos grupos y en las que 6 equipos se clasifiquen para la fase final (3 equipos de cada grupo), para los partidos de fase final, las elecciones de color de mango de las piedras y de primera o segunda piedra en la primera entrada se determinan del modo siguiente:

- 1 Cuando un equipo clasificado en 1.er lugar en alguno de los dos grupos se enfrenta a un equipo que haya ocupado la 2.ª o la 3.ª posición de un grupo, el equipo clasificado en 1.er lugar puede elegir el color de piedras y si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada. Si el enfrentamiento se produce entre los dos equipos situados en la 1.ª posición de cada grupo, el equipo con puntuación del DSC menor puede elegir primera o segunda práctica o bien el color de mango de las piedras. El procedimiento normal del LSD (sin requisitos mínimos) determina qué equipo puede elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
 - 2 Si un equipo clasificado en 2.º lugar de un grupo se enfrenta a un equipo que haya ocupado la 3.ª posición de un grupo, el equipo clasificado en 2.º lugar puede elegir el color de piedras y si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada. Si el enfrentamiento se produce entre los dos equipos situados en la 2.ª posición de cada grupo, el equipo con puntuación del DSC menor puede elegir primera o segunda práctica o bien el color de mango de las piedras. El procedimiento normal del LSD (sin requisitos mínimos) determina qué equipo puede elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
 - 3 Si se enfrentan los dos equipos situados en la 3.ª posición de cada grupo, el equipo con puntuación del DSC menor puede elegir primera o segunda práctica o bien el color de mango de las piedras. El procedimiento normal del LSD (sin requisitos mínimos) determina qué equipo puede elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
- i Cuando una competición de la WCF se desarrolla en formato de liguilla a doble vuelta en un solo grupo, en los partidos posteriores a la fase de liguilla, el color de piedras y la primera piedra en la primera entrada se determinan del modo siguiente:
- 1 El equipo con mejor balance de victorias/derrotas puede elegir el color de piedras y si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
 - 2 Si ambos equipos llevan el mismo balance de victorias/derrotas y uno de ellos ha ganado sus dos enfrentamientos directos en la fase de liguilla, dicho equipo puede elegir el color de piedras y si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
 - 3 Si ambos equipos llevan el mismo balance de victorias/derrotas y cada uno ha ganado uno de sus enfrentamientos directos en la fase de liguilla, el equipo con puntuación del DSC menor puede elegir el color de piedras o si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.

C9. Procedimiento de clasificación de equipos/*Draw Shot Challenge*

- a Durante la fase de liguilla de un campeonato de España, los equipos que llevan el mismo balance de victorias/derrotas aparecen en la clasificación en orden alfabético y se les asigna la misma posición. Los equipos que no han jugado todavía se muestran sin número de posición, en orden alfabético.
- b Al finalizar la fase de liguilla, se emplean los siguientes criterios (en orden) para establecer la clasificación de los equipos (grupo único):
- 1 Los equipos se ordenan de acuerdo con su balance de victorias/derrotas.
 - 2 Si dos equipos están empatados, el vencedor de su encuentro en la fase de liguilla quedará en una posición superior.
 - 3 Cuando tres o más equipos están empatados, el balance de los partidos disputados entre los equipos del empate decidirá la clasificación (si este procedimiento proporciona una clasificación para algunos de los

- equipos, pero no para todos, el balance de los partidos disputados entre los equipos restantes determinará su clasificación).
- 4 Para los equipos que queden sin ordenar según los apartados 1, 2 y 3, la clasificación se determina con el *Draw Shot Challenge* (DSC) según se describe en C9.h.
- c Si los equipos compiten en diferentes grupos y se emplea una clasificación conjunta para determinar los emparejamientos de los partidos posteriores a la fase de liguilla, la clasificación se confeccionará comparando los DSC de los equipos que ocupen la misma posición en cada grupo, asignando al equipo con mejor DSC la posición más alta disponible.
- d Para ordenar los equipos a la finalización del campeonato, se recurre a los siguientes criterios:
- 1 En los campeonatos sin fase de play-off, la clasificación final quedará definida según lo descrito en C9.b y, si es necesario, en C9.d.4.
 - 2 En los campeonatos con fase de play-off, la clasificación final quedará definida según el sistema de play-off empleado y lo descrito en C9.d.3 y C9.d.4.
 - 3 Los equipos eliminados en la misma ronda de play-off se declararán como empatados *ex aequo* y aparecerán en la clasificación en orden alfabético.
 - 4 Para los equipos que compitan en diferentes grupos y no se clasifiquen a la fase de play-off, la clasificación final se confeccionará comparando los DSC de los equipos que ocupen la misma posición en cada grupo, asignando al equipo con mejor DSC la posición más alta disponible.
- e En las competiciones que se disputan en formato liga, se emplean los siguientes criterios (en orden) para establecer la clasificación de los equipos:
- 1 Los equipos se ordenan de acuerdo con los puntos obtenidos: 2 puntos por cada victoria, 1 punto por cada empate y 0 puntos por cada derrota.
 - 2 Si dos equipos están empatados a puntos, el vencedor de su encuentro quedará en una posición superior. Si el resultado de dicho partido fue un empate, se ignorará este criterio de desempate y se aplicarán los siguientes.
 - 3 Cuando tres o más equipos están empatados, el balance de puntos de los partidos disputados entre los equipos del empate decidirá la clasificación (si este procedimiento proporciona una clasificación para algunos de los equipos, pero no para todos, el balance de puntos de los partidos disputados entre los equipos restantes determinará su clasificación).
 - 4 Para los equipos que queden sin ordenar según los apartados 1, 2 y 3, la clasificación se determina de acuerdo con los siguientes resultados, en este orden: número de entradas conseguidas, número de piedras anotadas y diferencia entre piedras anotadas y piedras encajadas.
 - 5 Los equipos que no puedan ordenarse aplicando estos criterios se declararán empatados *ex aequo*.
- f Debido a la escasez de horas de hielo disponibles en todas las competiciones de la RFEDH, se excluye por completo la posibilidad de celebrar partidos de desempate.
- g Si uno o más equipos no pueden empezar o terminar, o es/son descalificado/s de una competición, se aplicará lo siguiente:
- 1 Un equipo no empieza la competición (NP, No participa).
 - (1) Si se rehace el calendario de partidos, el equipo no aparece en la clasificación.

- (2) Si no puede rehacerse el calendario de partidos, el equipo aparece en la clasificación en último lugar con el comentario "NP". Si no empieza la competición más de un equipo, los equipos afectados figurarán en orden alfabético.
- 2 Si no es posible celebrar un partido posterior a la fase de liguilla que determine la clasificación final debido a que ninguno de los dos equipos está disponible para competir, los dos equipos se declararán como empatados *ex aequo* en la posición más alta disponible. La única excepción a esta regla se produce cuando la clasificación también decide un ascenso o un descenso. En tal caso, los dos equipos seguirán ocupando la misma posición en la clasificación, pero la decisión sobre el ascenso/descenso se basará en las posiciones que ocupaban ambos equipos al terminar la fase de liguilla de la competición.
- 3 Un equipo no termina la competición (AB, Abandona).
 - (1) Durante la fase de liguilla ~~o en toda la competición si se disputa en formato liga~~, si un equipo no termina todos sus partidos programados, se mantiene el resultado de todos los partidos jugados, se pierden por defecto los partidos posteriores, y el equipo queda clasificado según la norma C9.
 - (2) Una vez finalizada la fase de liguilla, se mantiene el resultado de todos los partidos jugados. Si el equipo se ha clasificado para empezar la fase final, se adjudica al equipo la clasificación del equipo que esté en una posición superior fuera de la fase final, y se asciende a los demás equipos que estén por encima de dicha posición para rellenar los huecos resultantes. Este recálculo debe efectuarse al menos 2 horas antes de la hora programada para el partido de fase final. Si no es posible organizarlo a tiempo, su siguiente rival ganará por defecto el partido.
 - (3) Durante la fase final, el equipo pierde por defecto los partidos y queda clasificado en la posición que corresponda.
- 4 Un equipo es descalificado de una competición (DESC, Descalificado o DESC-AD, Descalificado por conducta antideportiva).
 - (1) Durante la fase de liguilla ~~o en toda la competición si se disputa en formato liga~~, se eliminan todos los resultados de un equipo descalificado, y el equipo aparece en la clasificación en último lugar con el comentario "DESC" o "DESC-AD".
 - (2) Una vez terminada la fase de liguilla, se eliminan todos los resultados de un equipo descalificado. El equipo aparece en la clasificación en último lugar con el comentario "DESC" o "DESC-AD".
 - (3) Durante la fase final, el equipo pierde por defecto el partido y aparece en la clasificación en último lugar con el comentario "DESC" o "DESC-AD". El resultado de su último partido cambia a G/P.
 - (4) Tras finalizar la competición, el equipo aparece en la clasificación en último lugar con el comentario "DESC" o "DESC-AD". El resultado de su último partido cambia a perdido por defecto.
- 4 Si hay más de un equipo en último lugar según C9.g.1, C9.g.3 o C9.g.4, el orden en que aparecerán dichos equipos será el siguiente: "NP", "DESC" y "DESC-AD".
- h El Draw Shot Challenge (DSC) es la distancia media de todas las piedras del *Last Stone Draw* que ha lanzado un equipo durante la fase de liguilla, exceptuando el/los resultado/s más desfavorable/s según se detalla en los apartados C9.h.2 y C9.h.3 mostrados a continuación.
 - 1 El equipo con puntuación del DSC menor queda en una posición superior. Si las puntuaciones del DSC son idénticas, el equipo que tenga el mejor LSD no empatado entre los que cuenten para el DSC queda en una posición superior. En el caso de que todos los LSD que cuenten para el DSC sean idénticos, se aplicará el siguiente procedimiento:

- (1) Si resulta imprescindible el desempate porque está en juego la clasificación a una fase posterior de la competición, el/la juez/a árbitro/a sorteará la/s plaza/s disponible/s en la reunión previa a la fase final, ante la presencia de un miembro de cada uno de los equipos implicados.
 - (2) En cualquier otra situación, se declarará a todos los equipos implicados como empatados *ex aequo*.
- 2 En el caso de que se consideren en total 11 piedras o menos, el resultado más desfavorable se elimina automáticamente al calcular la distancia media. En el caso de que se consideren en total más de 11 piedras, los dos resultados más desfavorables se eliminan automáticamente al calcular la distancia media.
 - 3 Cuando hay más de un grupo y los grupos son de distinto tamaño, para garantizar que el DSC se calcule del mismo modo, solamente se usan los LSD del primer "número igual" de partidos. Sobre la base del impreso de alineación inicial, los/as cuatro jugadores/as (2 en dobles mixtos) deben cumplir el número mínimo de piedras del LSD en el primer "número igual" de partidos.

C10. Árbitros/as

- a Para cada campeonato de España, el responsable arbitral de la RFEDH designa a un/a juez/a árbitro/a y a uno/a o varios/as árbitros/as auxiliares que considere suficientemente capacitados/as para el correcto desarrollo de las funciones requeridas. La designación se notifica a las Federaciones Autonómicas y a los clubes de curling hasta 7 días naturales antes del inicio de la competición, dicho día inclusive.
- b El personal designado debe estar en posesión de una licencia de árbitro/a vigente para la temporada en curso, expedida por la Federación Autónoma de su lugar de residencia y válida en la RFEDH. Excepcionalmente, si una Federación Autónoma deniega la expedición de una licencia a un/a árbitro/a seleccionable por la RFEDH por cuestiones de normativa interna y la RFEDH no ve objeción a su desempeño como árbitro/a en campeonatos de España, dicho/a árbitro/a podrá tramitar su licencia a través de la RFEDH.
- c El/la árbitro/a resuelve cualquier cuestión en disputa entre los equipos, tanto si está cubierta por el reglamento como si no.
- d Un/a árbitro/a puede intervenir en cualquier momento durante una competición y dar instrucciones sobre la colocación de las piedras, la conducta de los/as jugadores/as y el cumplimiento del reglamento.
- e El/la juez/a árbitro/a, previa autorización, puede intervenir en cualquier momento de cualquier partido y dar instrucciones sobre el desarrollo del partido según resulte apropiado.
- f Un/a árbitro/a puede retrasar un partido por cualquier motivo y determinar la duración del retraso.
- g Un/a árbitro/a dirime todas las cuestiones relativas al reglamento. En el caso de que se apele una decisión de un/a árbitro/a, la decisión del/de la juez/a árbitro/a es definitiva.
- h El/la juez/a árbitro/a puede expulsar de un partido a un/a jugador/a o persona autorizada si considera que ha mostrado una conducta o ha empleado un lenguaje que resulten inaceptables. La persona expulsada debe abandonar la zona de competición y abstenerse de seguir participando en ese partido. Cuando se expulsa a un/a jugador/a de un partido, no puede introducirse a un/a suplente en dicho partido para sustituir a dicho/a jugador/a.
- i Las cuestiones administrativas y logísticas para el personal arbitral se acordarán con la oficina de la RFEDH durante las semanas previas a la celebración de la competición, mientras que las retributivas constarán en el Reglamento Económico publicado por la RFEDH y aprobado en Comisión Delegada.

C11. Técnicos/as de hielo

- a** Para cada competición, la RFEDH designa a un/a técnico/a de hielo que considere suficientemente capacitado/a para el correcto desarrollo de las funciones requeridas. La designación se notifica a las Federaciones Autonómicas y a los clubes de curling hasta 7 días naturales antes del inicio de la competición, dicho día inclusive. No se requiere licencia para ejercer de técnico/a de hielo.
- b** El/la técnico/a de hielo se encargará de preparar y mantener tanto la superficie del hielo como el material necesario, con el objetivo de garantizar las mejores condiciones de juego que sean razonablemente posibles de acuerdo con las circunstancias técnicas, organizativas y meteorológicas que afecten a la competición. El club organizador, el equipo arbitral, la institución titular de la sede del evento y la propia RFEDH atenderán las observaciones y peticiones del/de la técnico/a de hielo para ayudar a conseguir un entorno de competición idóneo.
- c** Las cuestiones administrativas y logísticas para el/la técnico/a de hielo se acordarán con la oficina de la RFEDH durante las semanas previas a la celebración de la competición, mientras que las retributivas constarán en el Reglamento Económico publicado por la RFEDH y aprobado en Comisión Delegada.

ANEXO: GLOSARIO DE TÉRMINOS

Árbitro/a	Persona responsable del desarrollo del partido en conformidad con el reglamento.
Aritméricamente eliminado	Estado de un equipo cuyo número total de piedras que le quedan por lanzar y/o permanecen en el juego es inferior al número necesario para producir un empate o una victoria.
Barrera trasera/protector	Material (p. ej., espuma o madera) dispuesto en el borde (perímetro) de cada calle de la pista de hielo.
Barrido	Acción de mover una escoba adelante y atrás por delante de la trayectoria de una piedra en movimiento para limpiar o pulir la superficie del hielo.
Bastón de lanzamiento	Instrumento que se une al mango de la piedra y actúa como una extensión del brazo/mano durante el proceso de lanzamiento.
Bonspiel	Competición o torneo de curling.
Botón	Pequeño círculo en el centro de la casa.
Cabezal de escoba	Parte de la escoba que entra en contacto con la superficie del hielo al barrer.
Caída (<i>curl</i>)	Trayectoria curva de una piedra a medida que se desplaza por la calle de la pista de hielo.
Calle	Superficie del hielo específica en la que se disputa un partido de curling.
Casa	Zona que engloban los círculos concéntricos en cada extremo de la calle.
Círculos	Ver definición: Casa.
<i>Come around</i>	Lanzamiento que rodea otra piedra y acaba detrás de ella.
Competición	Partidos disputados por un número cualquiera de equipos para determinar un vencedor.
<i>Counter</i>	Cualquier piedra que esté dentro de la casa o tocándola y se considere un punto posible.
Cuarto/a jugador/a (cuatro)	Jugador/a de un equipo que es el/la cuarto/a en lanzar dos piedras en cada entrada.
Derrota por defecto	Si un equipo no puede empezar o continuar un partido, el otro equipo se proclama vencedor del encuentro.
Deslizador (<i>slider</i>)	Material deslizante dispuesto en la suela del zapato sobre el que se efectúa el deslizamiento para facilitar dicho movimiento sobre el hielo.
Dispositivo electrónico para la <i>hog line</i>	Dispositivo que indica si un/a jugador/a ha lanzado una piedra antes de que dicha piedra haya alcanzado la <i>hog line</i> en el extremo de lanzamiento.
<i>Draw</i>	Piedra que se detiene dentro o delante de la casa.

Draw Shot Challenge (DSC)	Cálculo que consiste en la distancia media de los <i>Last Stone Draws</i> (LSD), excluyendo los lanzamientos más desfavorables, y se utiliza, si es necesario, para ayudar a determinar la clasificación tras una liguilla.
Entrada (end)	Parte de un partido de curling que finaliza cuando cada equipo ha lanzado ocho piedras (cinco en dobles mixtos) y/o se ha decidido la puntuación.
Entrada adicional (extra end)	Entrada que se juega adicionalmente para deshacer un empate al concluir las entradas reglamentarias.
Entrada blanqueada	Entrada que no proporciona ningún punto a ningún equipo.
Equipamiento	Cualquier elemento que un/a jugador/a lleve puesto o en la mano.
Equipo	Jugadores/as que compiten juntos. <u>En las modalidades masculina y femenina, puede incluir a un/a quinto/a jugador/a (que hará las veces de suplente). Aparte, en todas las modalidades, puede incluir a una persona autorizada, que haga las veces de entrenador/a o auxiliar del equipo.</u>
Equipo lanzador	Equipo que tiene actualmente el control de la zona de juego y tiene previsto lanzar la siguiente piedra.
Escoba	Utensilio que utilizan los/as jugadores/as para barrer/limpiar el hielo.
Etapas	<u>Cada uno de los períodos establecidos en el calendario para cada competición. No tiene por qué coincidir con las fases de un campeonato: por ejemplo, un Campeonato de España Masculino, Primera División, puede constar de una Primera Etapa con parte de la fase de liguilla y de una Segunda Etapa con el resto de la fase de liguilla más toda la fase final.</u>
Extremo cercano	Extremo de la calle desde el cual se lanza la primera piedra de un partido.
Extremo de juego	Extremo de la calle al que se lanzan las piedras.
Extremo de lanzamiento	Extremo de la calle desde el que se lanzan las piedras.
Extremo lejano	Extremo de la calle hacia el cual se lanza la primera piedra de un partido.
Fase	<u>Término que designa cada una de las partes de un campeonato con un sistema de competición diferenciado: comúnmente, se trata de la fase de liguilla (o <i>round robin</i>) y de la fase final (también denominada fase eliminatoria o fase de <i>play-off</i>).</u>
Fondo de la casa	Zona dentro de la casa que se encuentra entre la <i>tee line</i> y la línea de fondo.
Freeze	Tipo de <i>draw</i> que se detiene descansando exactamente sobre otra piedra.
Fuerte/rápida/alta	Piedra lanzada con una velocidad mayor de la necesaria.
Fuerza	Cantidad de fuerza/velocidad dada a la piedra durante el lanzamiento.
Fuerza de draw	Impulso necesario para que una pieza lanzada alcance la casa en el extremo de juego.

Fuerza de fondo de casa	Velocidad dada a una piedra al lanzarla para que alcance exactamente el fondo de la casa.
Fuerza de <i>hack</i>	Impulso necesario para que una pieza lanzada alcance el <i>hack</i> en el extremo de juego.
Fuerza de parte superior de casa	Impulso necesario para que una pieza lanzada alcance la parte delantera de la casa en el extremo de juego.
Fuerza externa	Suceso no provocado por ningún equipo.
Giro desde dentro (<i>in-turn</i>)	Rotación que un/a jugador/a diestro/a aplica al mango de una piedra para provocar que la piedra gire en sentido horario; en el caso de los/as jugadores/as zurdos/as, se trata de un giro en sentido antihorario.
Giro desde fuera (<i>out-turn</i>)	Rotación que un/a jugador/a diestro/a aplica al mango de una piedra para provocar que la piedra gire en sentido antihorario; en el caso de los/as jugadores/as zurdos/as, se trata de un giro en sentido horario.
Guardia	Piedra que se coloca en una posición desde la que pueda proteger otra piedra.
<i>Hack</i>	Punto de apoyo en cada extremo de la pista de hielo que utilizan los/as jugadores/as (excepto en curling en silla de ruedas) para iniciar el lanzamiento de una piedra de curling.
<i>Hammer</i> (martillo)	Término que se utiliza para designar la piedra que se lanza en último lugar en una entrada.
<i>Hit</i>	<i>Take-out</i> . Eliminación de una piedra de la zona de juego golpeándola con otra piedra.
Hit and roll	Piedra que golpea una piedra del rival para eliminarla del juego y, a continuación, rueda hasta otra posición en el juego.
<i>Hog line</i>	Línea que se extiende a lo ancho de la calle y discurre en paralelo a la <i>tee line</i> .
Infracción de la <i>hog line</i>	Piedra que se retira del juego durante una entrada porque no se ha soltado antes de que alcance la <i>hog line</i> en el extremo de lanzamiento.
Instrumento de medición	Instrumento que determina qué piedra está más cerca del centro de la casa (<i>tee</i>) o si una piedra está en la casa.
<u>Jornada</u>	<u>Cada uno de los bloques en los que se divide una liga o una fase de liguilla de un campeonato. Cada jornada está formada por varios enfrentamientos en los que están presentes todos los equipos (o todos menos uno si el número de participantes es impar) y ninguno de ellos figura más de una vez en dichos cruces.</u>
Lanzamiento	Movimiento realizado por un/a jugador/a para poner en juego una piedra de curling.

Last Stone Draw (LSD)	Competición que tiene lugar al finalizar la práctica prepartido de un equipo, en la que dos jugadores/as diferentes de dicho equipo lanzan dos piedras al <i>tee</i> del extremo cercano: la primera, con giro horario, y la segunda, con giro antihorario. Las distancias resultantes se miden y se utilizan para determinar qué equipo puede elegir si lanza la primera o la segunda piedra en la primera entrada.
Lead	Jugador/a de un equipo que es el/la primero/a en lanzar dos piedras en cada entrada.
Línea central	Línea que divide la superficie de juego a lo largo por el medio de la calle. Une los puntos centrales de las <i>tee lines</i> y se extiende más allá del centro de cada <i>tee line</i> hasta la línea de <i>hack</i> .
Línea de cortesía	Línea que indica dónde pueden colocarse los/as barredores/as del equipo no lanzador para garantizar que un/a árbitro/a pueda ver la <i>hog line</i> y para evitar distraer a un/a jugador/a lanzador/a.
Línea de fondo	Línea en el fondo de la casa que se extiende a lo ancho de la calle y discurre en paralelo a la <i>tee line</i> .
Línea de hack	Línea pequeña que discurre en paralelo a la <i>tee line</i> , en cada extremo de la línea central.
Línea lateral	Línea ubicada en el lado (perímetro) de cada calle de la pista de hielo.
Líneas de silla de ruedas	Dos líneas que discurren entre la <i>hog line</i> y el borde exterior del círculo más cercano de la casa. Los/as jugadores/as en silla de ruedas pueden empezar su lanzamiento con la piedra situada entre dichas líneas.
Mango	Parte de una piedra de curling que un/a jugador/a agarra para realizar el lanzamiento.
Método de puntuación	Un equipo se adjudica un punto por cada una de sus piedras que esté dentro de la casa y se encuentre más cerca del <i>tee</i> que cualquier piedra del equipo rival.
Morder	Dicho de una piedra: quedarse tocando ligeramente el borde exterior del círculo exterior de la casa.
Parte superior de la casa	Zona dentro de la casa que se encuentra entre la <i>hog line</i> y la <i>tee line</i> .
Partido	Encuentro disputado entre dos equipos durante un número específico de entradas para determinar un vencedor.
Pasillo	Abertura o hueco entre piedras.
Pebble	Gotas de agua que se rocían en una calle de la pista de hielo antes de empezar a jugar en ella. Al congelarse dichas gotas, se reduce la fricción entre el hielo y las piedras.
Peel	Lanzamiento concebido para eliminar una guardia.

Persona autorizada	<u>Persona que hace las veces de entrenador/a o auxiliar de un equipo. Dicha persona se hace constar en el impreso de alineación inicial antes de empezar un campeonato.</u>
Piedra	Una piedra de curling está compuesta de granito y es lanzada por los/as jugadores/as en un partido de curling.
Piedra desplazada	Piedra estacionaria que se ha movido a una nueva ubicación.
Piedra en movimiento	Piedra que se pone en movimiento, ya sea por un lanzamiento o por haber recibido un golpe de otra piedra.
Piedra estacionaria	Piedra que está en juego y no está en movimiento.
Piedra fuera de la <i>hog line</i> (<i>hogged stone</i>)	Piedra que se retira del juego durante una entrada porque, tras haberse lanzado, se detiene sin haber rebasado totalmente el borde interior de la <i>hog line</i> en el extremo de juego.
Piedra puesta en movimiento	Piedra estacionaria golpeada por otra piedra, que provoca que la primera se mueva.
Piedra que puntúa	En cualquier momento de una entrada, piedra más cercana al <i>tee</i> .
Piedra tocada (<i>burned stone</i>)	Piedra en movimiento tocada por un/a jugador/a o por cualquier elemento de su equipamiento.
Piedras posicionadas	En los partidos de dobles mixtos, las dos piedras que se colocan en posiciones designadas antes de empezar cada entrada.
Posición fuera de juego	Ubicación de una piedra que no está en juego (p. ej., una piedra que ha tocado una línea lateral o ha cruzado la línea de fondo).
Posición original de una piedra	Ubicación en el hielo en la que descansaba una piedra antes de ser desplazada.
<i>Power Play</i>	En partidos de dobles mixtos, el equipo que tiene la decisión sobre la colocación de las piedras "posicionadas" puede situarlas, una vez por partido, en posiciones designadas a un lado de la calle en vez de hacerlo en las posiciones centrales establecidas.
Primer/a jugador/a (uno)	También denominado <i>lead</i> . Jugador/a de un equipo que es el/la primero/a en lanzar dos piedras en cada entrada.
Proceso de lanzamiento	Secuencia de juego que empieza cuando el/la jugador/a lanzador/a está en la posición desde la que se inicia el lanzamiento y termina cuando se ha lanzado la piedra.
Punto	Al terminar una entrada, se otorga uno a un equipo por cada una de sus piedras que esté dentro de la casa o tocándola y se encuentre más cerca del <i>tee</i> que cualquier piedra del rival.
Puntuación	Número de puntos que recibe un equipo en una entrada.
<i>Raise</i>	Tipo de <i>draw</i> que empuja otra piedra hacia delante.

Raise take-out	Una piedra lanzada golpea una piedra estacionaria, que, acto seguido, empieza a moverse y golpea una tercera piedra fuera del juego.
Restos	Cualquier sustancia que pueda reposar en la superficie del hielo, incluidos la escarcha, la nieve o el material procedente de escobas, zapatos o ropa.
Roll	Movimiento lateral de una piedra de curling después de golpear una piedra estacionaria.
Ronda	<u>Término que, cuando no va acompañado del adjetivo “eliminatória”, designa cada una de las tandas de partidos o entrenamientos simultáneos en el calendario de una competición.</u>
Ronda eliminatória	<u>Cada uno de los niveles dentro de la estructura de play-off de la fase final de un campeonato (final, semifinales, cuartos de final, octavos de final, etc.).</u>
Rotación	Sentido de giro de una piedra (horario o antihorario).
Round robin (liguilla)	Competición en la que cada equipo se enfrenta a los demás equipos de su grupo.
Segundo/a jugador/a (dos)	Jugador/a de un equipo que es el/la segundo/a en lanzar dos piedras en cada entrada.
Separador	Material (p. ej., espuma o madera) que se utiliza para separar las calles de la pista de hielo de curling.
Skip	Jugador/a que dirige el juego del equipo.
Superficie del hielo	Toda la zona de la pista de hielo que está dentro del perímetro de la calle de curling.
Suplente	Miembro inscrito en el equipo fuera de la alineación inicial que puede sustituir a uno/a de los/as competidores/as.
Take-out	Eliminación de una piedra de la zona de juego golpeándola con otra piedra.
Take-out doble	Piedra que elimina del juego dos de las piedras del rival.
Tee	Centro exacto de la casa.
Tee line	Línea que se extiende a lo ancho de la calle, pasa por el centro de la casa y discurre en paralelo a la <i>hog line</i> y a la línea de fondo.
Tercer/a jugador/a (tres)	Jugador/a de un equipo que es el/la tercero/a en lanzar dos piedras en cada entrada.
Tiempo muerto de equipo	Reunión de 60 segundos en pista entre los/as jugadores/as de un equipo y el/la suplente o la persona autorizada.
Tiempo muerto técnico	Detención del tiempo de juego pedida por un equipo o un/a árbitro/a para solicitar una intervención arbitral, en caso de lesión o en otras circunstancias excepcionales.

Vice-skip (compañero o skip en funciones)

Jugador/a que dirige el juego del equipo cuando le toca lanzar al/a la *skip*.

Zona de guardia libre (FGZ)

Zona en el extremo de juego situada entre la *hog line* y la *tee line*, pero excluyendo la casa.