

REGLAMENTO DEL KURLING

Introducción

El Kurling es una adaptación indoor del conocido Curling, que consiste en que los participantes deslicen "piedras" de un extremo del campo hacia el otro, éste último determinado por una diana. El centro de la diana es el objetivo, tiene círculos concéntricos rojos, blancos y azules y la puntuación se determinará por el número de piedras cercanas al centro de la misma.

Duración

La duración es de 6 u 8 juegos (a concretar antes de comenzar).
Cada juego consta de 4 lanzamientos por equipo.

Terreno de juego

Las dimensiones del campo se adaptarán a las características y nivel de los jugadores, acordando éstos previamente la longitud y marcando con una línea la zona de lanzamiento.
La superficie debe ser lisa, sin resaltes ni obstáculos que afecten la trayectoria de las piedras.

Piedras

Las piedras incorporan unos rodamientos que permiten deslizarse por cualquier superficie lisa. El material, tamaño y peso de las piedras ha sido desarrollado para que puedan ser usados por personas de cualquier edad, incluso personas discapacitadas.

El equipamiento se compone de 8 piedras con rodamientos (divididas en dos colores) y llevan una empuñadura en la parte superior que hace las veces de asa.

Diana

Es la zona objetivo. Tiene círculos concéntricos en rojo, blanco y azul, que marcan la zona de anotación. Las secciones externas blancas de la diana no están consideradas como zonas de anotación.

Jugadores

Los jugadores se dividirán en 2 equipos, a cada equipo se le designa un color de "piedras".

Objetivo del juego

El objetivo es deslizar el mayor número de piedras del color de tu equipo dentro de la zona de anotación y lo más cerca del centro de la diana como sea posible.

Deslizamiento de las piedras

Se realiza un sorteo y el equipo ganador decide si lanza en primer o segundo lugar.

Una vez que se ha decidido qué equipo juega primero, el jugador se sitúa en la zona de lanzamiento y comienza deslizando su piedra hacia la diana. Se alternará el tiro de jugadores de cada uno de los equipos. Es decir, primero tira el jugador del equipo rojo, luego el del equipo azul y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan deslizado sus piedras.

Está permitido que la piedra de un equipo, empuje a una o varias piedras del equipo contrario sacándolas de la zona de anotación donde se encuentra, formando parte este movimiento de la estrategia del juego.

Para personas con minusvalías y con problemas para realizar el deslizamiento de las piedras, se puede utilizar una rampa o un bastón telescópico (opcionales).

Puntuación

Puntuarán las piedras del color del equipo que deje la piedra más próxima al centro, descartando las piedras que estén fuera de la zona de anotación y las del color del equipo rival aunque éstas estén dentro de la zona de anotación.

La puntuación posible en un juego sería: 0-0, 1-0, 2-0, 3-0 o 4-0.

Se irán sumando las anotaciones de cada juego hasta completar los 6 u 8 juegos.

El ganador es el equipo que mayor puntuación obtenga al completar en número de juegos acordados.
