

Curling Grund – Kurs

Ivan Nacht



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Curling - ein Sport für Jedermann	Seite 3
Curling - Schach auf dem Eis / Spirit of Curling	Seite 4
Geschichte	Seite 5
Das Team	Seite 6
Das Spiel	Seite 7
Die Spielreihenfolge	Seite 8
Die Steinabgabe	Seite 9
Der Stein	Seite 10
Der Besen / das Wischen	Seite 11
Pebble Ice	Seite 13
Das Spielfeld / Rink	Seite 14
Allgemeine Regeln	Seite 15
Guard / Shot	Seite 16
Zählweise / Score	Seite 17
Front House Weight / Back House Weight	Seite 19
Free Guard Zone Regel / Freeze	Seite 20
Dolly Shot / Shooter / Draw / Over Tee	Seite 21
Come Around / Takeout	Seite 22
Raise - Takeout / Clearing (Peel)	Seite 23
Draw Raise / Promote / Hit and Stay	Seite 24
Hit and Roll / Wick	Seite 25
Hackweight Takeout / Randbeisser	Seite 26
Through a Port / Double-Roll-In / Split / Chap & Lie	Seite 27
Spielphasen und Taktiken	Seite 28
Ausrüstung und Zubehör	Seite 30
Regelwerk	Seite 31
Begriffe	Seite 32
Abkürzungen / Hinweise - Unfälle	Seite 33
Impressum	Seite 34



CURLING - EIN SPORT FÜR JEDERMANN

Curling, der Freizeitspass

Jedermann ob Frau oder Mann, ob jung oder alt, ob Familie oder Single, Curling ist ein idealer Sport für alle. Hier zählen nicht nur Taktik, Technik und Kondition, nein auch Spielfreude, Teamgeist und Kameradschaft stehen ganz oben.

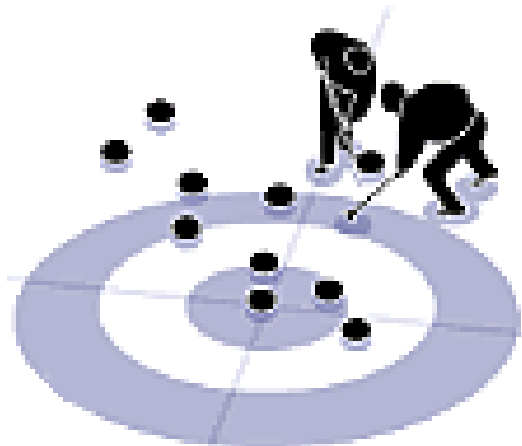
Curling ist Hobby und Freizeitsport in einem, wir aber auch national und International auf höchstem Niveau gespielt. Entweder wird unter freiem Himmel meist vor traumhafter Kulisse oder in einer der zahlreichen Hallen gespielt. Wer sich gerne mit andern Freizeitsportlern messen möchte, dem stehen zahlreiche, gut organisierte nationale und internationale Turniere und auch Schweizer Meisterschaften offen.

Möchten Sie Curling selbst erleben? Benutzen Sie die Gelegenheit und schauen Sie einfach vorbei an den Tagen der offenen Türe, belegen Sie einen Einführungskurs oder klopfen Sie bei einem der Clubs an.

Curling, als Leistungssport

Nicht nur das Olympia-Goldteam 1998 von Patrick Hürlimann, sondern weitere Schweizer Curlerinnen und Curler gehören zur Weltspitze. Das beweisen unzählige Welt- und Europameistertitel der Eliteteams unserer Frauen, Männer und der Junioren und Juniorinnen.

Keyfaktoren für eine erfolgreiche Mannschaft sind Strategie, Taktik, Spieltechnik, Kondition und mentale Konzentrationsfähigkeit. die Top-Teams nehmen ein ganzjähriges Training mit physischen und psychischen Strapazen auf sich, um für Höchstleistungen in nationalen und internationalen Wettkämpfen optimal vorbereitet zu sein.



CURLING – SCHACH AUF DEM EIS

Ist Curling ein echter Sport oder eher ein Spiel ? Die Diskussion darüber ist beinahe so alt wie die Sportart selbst, und das sind immerhin 500 Jahre. Und sie wird wahrscheinlich noch einige Jahre überdauern.

So oder so: Um im Curling zu bestehen, braucht es technisches Geschick, taktisches Können und mentale Stärke.

Curling war sicher während Jahrhunderten mehr Spiel und Zeitvertreib. Richtig sportlich wurde es erst ums Jahr 1940 herum, mit der Erfindung der Abgabetechnik "Sliding Delivery".

Ein weiterer Markstein der Entwicklung Richtung Sport war das Jahr 1959. Nebst dem, dass damals erstmals offizielle internationale Meisterschaften ausgetragen wurde, war der Kanadier Richardson der erste, der mit seinem Team "Take outs" (Herauspielen der gegnerischen Steine) spielte; er gewann damit zwischen 1959 und 1963 viermal die Weltmeisterschaft.

Die Schotten übernahmen diese Taktik und wurden 1967 der erste Weltmeister, der nicht aus Kanada oder der USA stammte.

Die Schweizer Männer wurden einmal Olympiasieger, dreimal Weltmeister und siebenmal Europameister.

Die Frauen wurden zweimal Weltmeister und viermal Europameister. Weitere Erfolge der Schweizer Teams sind im Internet unter http://de.wikipedia.org/wiki/Curling/Erfolge_der_Schweiz zu finden.



SPIRIT OF CURLING

Curling ist nicht nur Sport allein, sondern Curling ist ein Sport, zu dem eine bestimmte geistige Haltung gehört.

Gleichwertig neben den sportlichen Voraussetzungen, wie Können und Geschicklichkeit, sind Fairness und ein freundschaftliches Auftreten. Curling ist ein Spiel mit Tradition. Einen meisterhaft gespielten Stein zu verfolgen, bedeutet eine Augenweide; noch schöner ist jedoch die Beachtung und Wahrung der jahrhundertealten Überlieferungen, in welchen der wahre Geist des Curlings zu finden ist. Curling wird gespielt, um zu gewinnen, aber nie um einen Gegner zu erniedrigen. Ein echter Curler zieht eine Niederlage einem unfairen Sieg vor!

Ein guter Curler versucht nie, seinen Gegner zu stören oder ihn auf eine andere Art davon abzuhalten, sein Bestes zu geben.

Kein Curler bricht vorsätzlich eine Spielregel oder eine der vielen geschriebenen oder ungeschriebenen Überlieferungen.

Falls er es unabsichtlich tut und sich dessen bewusst wird, ist er der Erste, der den Fehler zugibt.

Während Curling darin besteht, sich im Spiel gegenseitig mit Geschicklichkeit und Können zu messen, verlangt der im Spiel innewohnende Geist von jedem einzelnen sportliche Fairness sowie freundschaftliches und ehrenhaftes Benehmen.

Dieser "Spirit of Curling" soll sowohl für die Auslegung und Anwendung der Spielregeln, als auch für das Verhalten auf und ausserhalb des Eises massgebend sein.

GESCHICHTE

Oft wird angenommen, das Wort *Curling* stammt vom altenglischen Verb *to curl* = *drehen* und beschreibt die Bewegung der Steine, während sie über das Eis gleiten. Eine andere Theorie besagt, dass das Wort vom Verb *to curr* (*engl.* schnurren) aus dem Scots abstammt; damit ist der kratzende Ton gemeint, der beim Gleiten des Steines entsteht.

Von einem Stein, der die gerade Linie verlässt, sagt man, dass er „curlt“.

Der älteste erhaltene Curlingstein der Welt stammt aus dem Jahr 1511. Dieser trug die Inschrift *St. Js B Stirling*, weshalb der Stein auch *Stirlingstein* genannt wird. Das Spiel entstand wahrscheinlich im späten Mittelalter.

Die erste schriftliche Erwähnung eines Spiels mit Steinen auf dem Eis erfolgte im Februar 1541 auf einem Dokument, das im Kloster von Paisley in der Grafschaft Renfrewshire geschrieben wurde. Eine Art von Curling wurde im 16. Jahrhundert auch in den Niederlanden gespielt, wie ein Gemälde Pieter Brueghels des Älteren von 1565 belegt. Henry Adamson verwendete das Wort *curling* erstmals 1620 in einem Gedicht.

Die Gründung des ersten Curlingclubs erfolgte 1716 in Kilsyth. Die Steine waren damals allerdings nicht genormt, sodass es einen regelrechten Wettbewerb unter den Clans um den größten Curlingstein gab.

Die Steine waren meist unbehandelte, flache Steine, die man in Flüssen fand.

Der Werfer hatte nur wenig Kontrolle über den Stein und verließ sich mehr auf Glück statt auf sein Können; Taktik war im Gegensatz zu heute nur Nebensache.

Im Jahr 1795 wurde in Edinburgh die *Duddingston Curling Society* gegründet. 1838 entstand der *Grand Caledonian Curling Club* (heute *Royal Caledonian Curling Club* genannt).

Dieser stellte Regeln auf „zur Regulierung des alten schottischen Spiels Curling durch die allgemeine Gesetzgebung.“

Die größte Verbreitung besitzt Curling heute aber nicht mehr in Schottland, sondern in Kanada. Der *Royal Montreal Curling Club*, der älteste noch bestehende Sportverein Nordamerikas, wurde 1807 gegründet. Der erste Curlingclub in den USA folgte 1832 und Ende des 19. Jahrhunderts erreichte der Curlingsport Schweden und die Schweiz. Heute wird Curling auch im übrigen Europa gespielt und erfreut sich auch in Japan, Australien und Neuseeland größer werdender Beliebtheit.

1959 fand die erste Weltmeisterschaft (*Scotch Cup*) der Männer in Falkirk und Edinburgh statt.

Die Gründung des Weltverbandes *International Curling Federation* (ICF) erfolgte 1966 in Vancouver. 1991 wurde die ICF in *World Curling Federation* (WCF) umbenannt.

Erst 1979 wurde die Weltmeisterschaft auch für Frauen geöffnet, während die Europameisterschaften seit der Erstausrichtung 1975 für beide Geschlechter offen stehen. Zwischen 1989 und 2004 wurden die Wettbewerbe der Männer und Frauen gleichzeitig ausgetragen, seit 2005 jedoch aus kommerziellen und terminlichen Gründen wieder getrennt. Jeweils eine der beiden jährlich ausgetragenen Weltmeisterschaften findet in Kanada statt.

Curling ist seit den Winterspielen 1998 in Nagano olympisch. Sieger wurden damals die Schweizer mit Patrick Hürlimann (Skip), Patrik Loertscher, Daniel Müller, Diego Perren und Stefan Keiser.



DAS TEAM

4 Spieler bilden eine Mannschaft, Lead, Second, Third und Skip.
Jeder Spieler spielt abwechselungsweise je 2 Steine.
So stehen sich im Spiel jeweils die gleichen Nummern gegenüber.
Jedes Team verfügt also über 8 zu spielende Steine.

Lead

Die Nummer 1 oder auch Lead genannt eröffnet das End (=Spiel) und ist für den taktischen Aufbau entscheidend.
Der Lead sollte das Draw-Spiel (den Stein vors oder ins Haus) gut beherrschen,
stark im Wischen sein und die Länge der Steine sicher beurteilen können,

Second

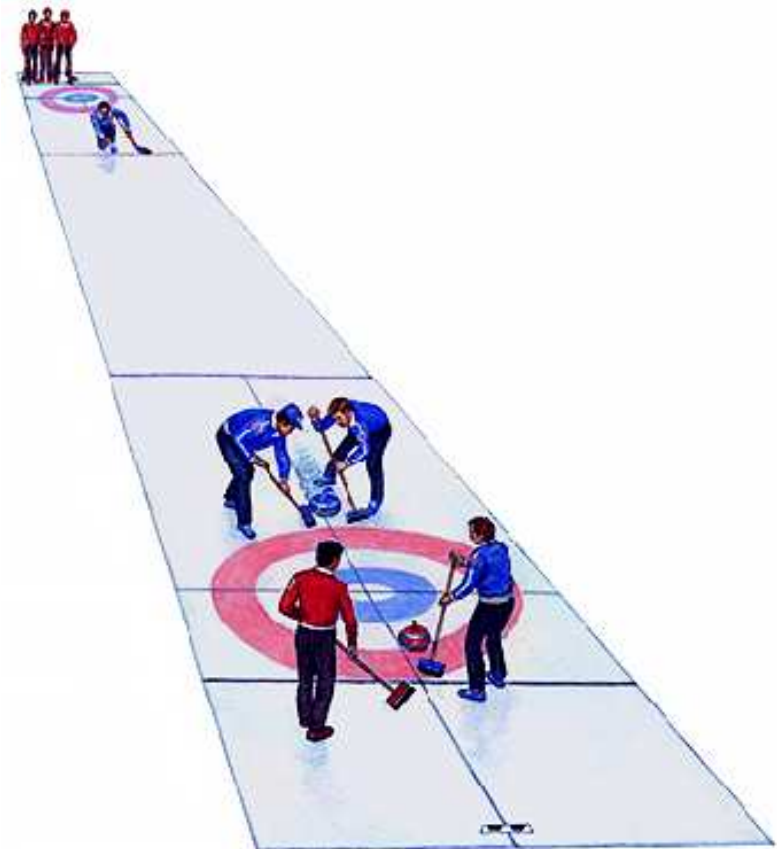
Die Nummer 2 oder Second sollte das Draw- wie auch das Take-out (Stein herausnehmen) im Griff haben und ebenfalls stark im Wischen und in der Steinbeurteilung sein.

Third

Die Nummer 3 oder auch Third genannt ist als Vize-Skip troubleshooter und Problemlöser.
Der Third braucht Taktikverständnis sowie grosses Urteilsvermögen für die Wischarbeit und muss alle Arten der Steinabgabe beherrschen, um das Team aus schwierigen Lagen zu befreien.

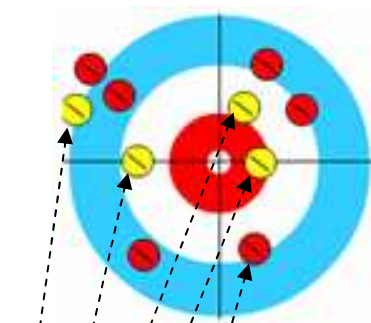
Skip

Als Skip meistert die Nr. 4 alle Situationen, ist strategisch, taktisch und spielerisch jederzeit fähig, selbst unter grösstem Druck alles unter Kontrolle zu behalten.
Der Skip muss das Eis beurteilen können (Eis-lesen) und spielt die beiden letzten Steine im End.



DAS SPIEL

Ein Match dauert im Normalfall rund 2 Stunden. Meistens werden 8 oder 10 Ends ausgetragen. Die bei unentschiedenem Spielstand und entsprechendem Modus mit weiteren Zusatz Ends ergänzt werden. Das Ziel im Curling besteht darin, möglichst viele eigene Steine so nah wie möglich beim Zentrum zu platzieren, bzw. zu verhindern, dass dies dem Gegenteam gelingt. Gezählt werden alle Steine eines Teams die näher am Zentrum sind, als die des Gegenteams. Dass ein Stein gezählt werden kann, muss dieser im Haus sein oder das Haus berühren. Der Schiedsrichter, Umpire, wird von den Skips nur dann aufgefordert, wenn Regeln verschieden ausgelegt werden oder um mittels Messgerät die Lage der Steine zu bestimmen.



Hier ist das Resultat 3 Punkte für Gelb.

Die drei gelben Steine in der Mitte liegen alle besser, als die roten Steine.

Der vierte gelbe Stein zählt nicht zum Resultat, da min. ein roter Stein besser liegt, als dieser 4te.

Liegen zwei Steine (1 roter und ein gelber) fast gleich weit weg vom Zentrum, und von bloßem Auge ist nicht zu erkennen, welcher der beiden besser liegt, dann kann als Hilfsmittel eine Messvorrichtung beigezogen werden.

Mittels dieser Vorrichtung kann auf den Millimeter genau gemessen werden, welcher Stein besser liegt.

- Bester Stein des Gegners
- Shot liegender Stein
- 2t-bester Stein
- 3t-bester Stein
- Zählt nicht zum Score

Im Zweifelsfalle entscheidet man sich immer für den Gegner.



DIE SPIELREIHENFOLGE

Vor dem Spiel wird ausgelost, welches Team beginnen darf. In der Regel macht man dies mittels werfen einer Münze. Diejenige Mannschaft, die verloren hat, muss beginnen*, darf aber die Farbe der Steine auswählen.

* somit hat die gegnerische Mannschaft den letzten Stein.

Es beginnt die Nr. 1 (Lead) mit dem **Stein Nr. 1**, Nr. 2 (Second) und 3 (Third) wischen , Nr. 4 (Skip) steht im End und zeigt an, wohin der Stein gespielt werden soll (siehe auch Spielphasen und Taktik).

Danach Spielt die Nr. 1 der gegnerischen Mannschaft mit der **anderen Farbe den Stein Nr. 1**.

Hier wischen Nr. 2 und 3 dieser Mannschaft. Sein Skip steht nun im End und zeigt an, wohin dieser Stein gespielt werden soll. Danach spielt wieder die andere Nr. 1 seinen **2ten Stein (Stein Nr. 2)**. Wieder wischen 2 und 3. Der Skip bleibt im End und zeigt an, wohin der Stein gespielt werden muss.

Dann kommt die Nr. 2 der gegnerischen Mannschaft mit dem **Stein Nr. 2**. usw.

Haben die Spieler 1, 2 und 3 ihre Steine gespielt, wird die Nr. 3 zum Skip und der Spieler Nr. 4 (der eigentliche Skip) spielt seinen Stein (**Stein Nr. 7**).

Auch die gegnerische Mannschaft macht dies so.

Danach spielt der Skip des beginnenden Ends seinen letzten Stein (**Stein Nr. 8**).

Somit hat der gegnerische Skip den letzten Stein und spielt diesen.

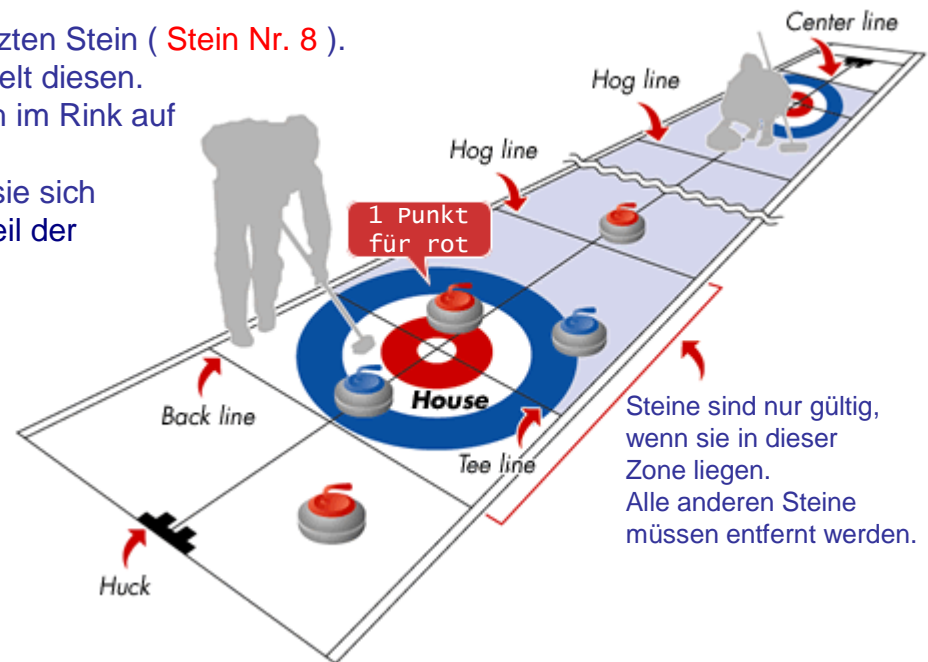
Während des Spiels halten sich die Spieler immer seitlich im Rink auf (zwischen den HOG-Lines).

*Bei Turnieren mit elektronischer Steinerfassung dürfen sie sich nicht hinter die Courtesy Line aufhalten. Dies darum, weil der Schiedsrichter freie Sicht auf die Hog-Line haben muss.

Diejenige Mannschaft, die das End gewonnen hat, muss das nächste End beginnen (siehe auch Zählweise / Score).

Wird ein „Nuller-End“ geschrieben, beginnt wieder die gleiche Mannschaft wie zuvor.

*neu ! Siehe Seite 13



DIE STEINABGABE

1. Grundstellung

Rechtshändler Sitzen mit dem Gesäss auf den rechten Fersen
Oberkörper gerade. Blick nach vorne zum Skip.
Der Griff ist mit der Öffnung immer zum Spieler gerichtet.
Der Stein liegt rechts neben dem linken Fuss.
Der linke Fuss ist mit dem Slider ganz auf dem Boden.
Der Besen wird im vorderen Drittel festgehalten und mit dem
Stielende unter dem linken Arm und Schulter eingeklemmt.

2. Vor

Der linke Fuss, der Stein und der Besen gehen ca. eine
halbe Fusslänge leicht nach vorne.
Der Oberkörper beugt sich leicht nach vorne, jedoch der Blick
bleibt auf den Skip gerichtet.

3. Hoch

Gesäss leicht anheben.

Rück

Den Stein leicht zurück ziehen. Mit dem linken Bein und
dem Besen ebenfalls zurück kommen.

4. Vor / Abgabe

Mit dem rechten Bein Abstossen (durchstrecken).
Dabei mit dem Besen die Balance halten und mit dem linken
Bein ‚sliden‘. Der Oberkörper geht tief über das linke Knie.
Der Stein wird vor dem linken Fuss mit gestrecktem
Arm geführt.
Stein mit dem richtigen Handle* und immer in
Richtung des Besens des Skips abgeben / loslassen.

* siehe nächste Seite

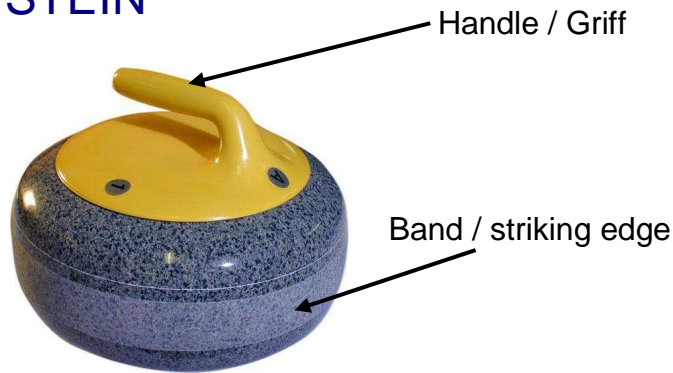


Animation



Grundstellung

DER STEIN

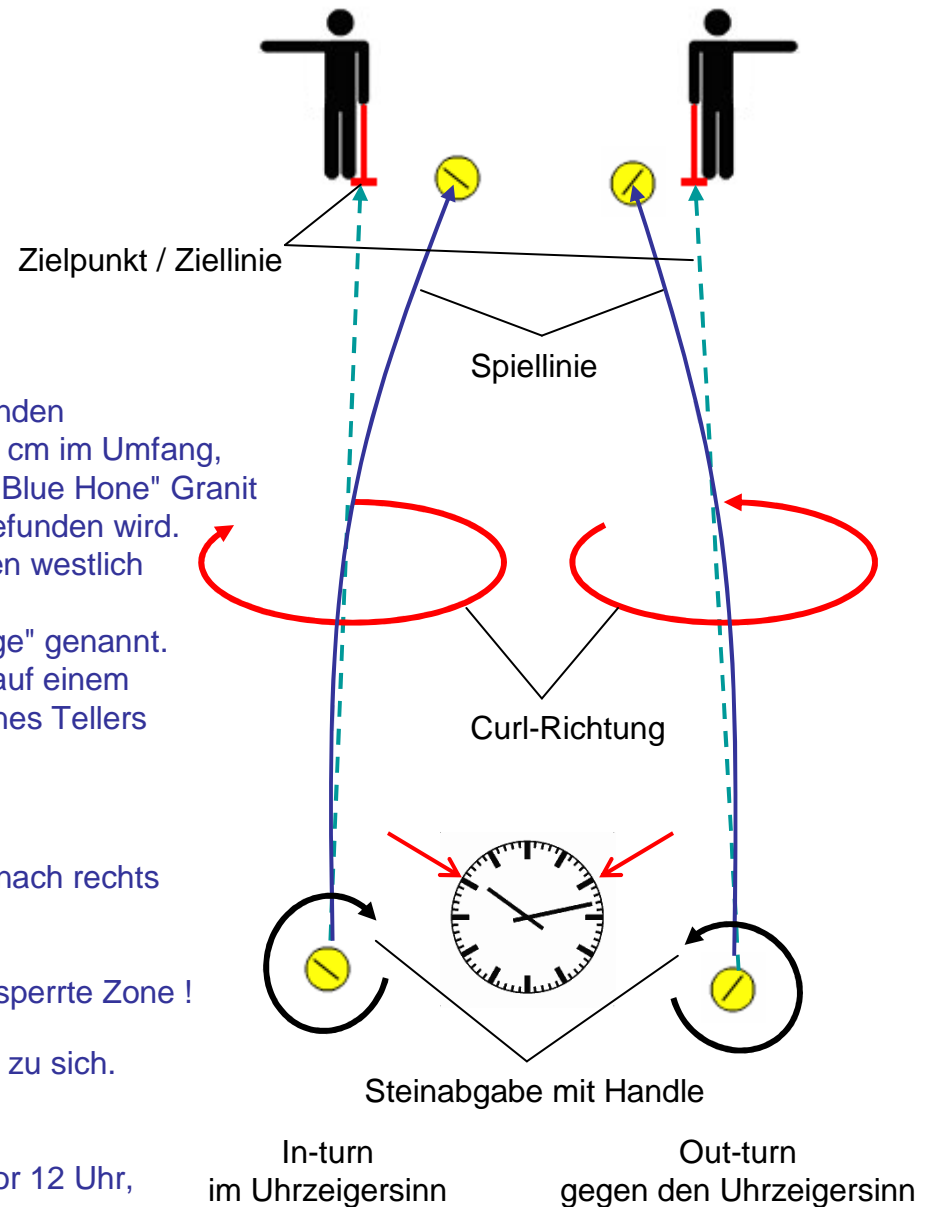


Gespielt wird mit einem kreisförmigen **Granit-Stein** mit folgenden reglementierten Maßen: maximal 19.96 kg schwer und 91.44 cm im Umfang, mindestens 11,43 cm hoch. Der Curlingstein wird meist aus "Blue Hone" Granit hergestellt, welcher nur im Nordosten der Insel Ailsa Craig gefunden wird. Diese 338m hohe schottische Insel befindet sich ca. 15 Meilen westlich von Girvan in der Mitte des Kanals "Firth of Clyde". Im Spiel berühren sich die Steine mit dem Band, "striking edge" genannt. Der Stein liegt nicht vollständig auf dem Eis, sondern gleitet auf einem geschliffenen Kreis, der vergleichbar ist mit der Unterseite eines Tellers und "running edge" heißt.



Dieser Skip zeigt an, dass er den Stein von links nach rechts will - also im Uhrzeigersinn abgeben (In-turn).
Immer auf den Besen zielen !
 Rechter Arm oben heisst auch : Diese Seite = gesperrte Zone !

Bei der Steinabgabe schaut das offene Ende des Griffs immer zu sich. Das geschlossene Ende zum Skip - in Spielrichtung.
 Um dem Stein einen Drall mitzugeben, wird dieser schon vor der Steinabgabe richtig positioniert. Für den **In-turn** auf 10 vor 12 Uhr, für den **Out-turn** auf 10 nach 12 Uhr (siehe rechte Grafik).



DER BESEN / DAS WISCHEN

Der Curlingbesen hat im Laufe der Jahre eine recht starke Veränderung erfahren. In der Anfangszeit des Curling-Sports diente er tatsächlich lediglich dazu, das Eis von Schnee oder sonstigen Hindernissen auf der Spielfläche zu befreien; Der am meisten verwendete Besen ist der Schottische Besen. Es hat die Form einer Bürste, die über das Eis gerieben wird. In den letzten Jahren wurde die Haarbesen mit einem Kissen ausgetauscht. Der original Kanadische Besen ist kaum mehr anzutreffen, diese Besenart wurde ebenfalls mit einem Kissen ersetzt.

Mit dem Wischen wird durch die Reibung das Eis erwärmt, das verlängert den Stein und den Curl. Ist ein Stein zu kurz gespielt, kann der Stein mit dem Wischen «gestreckt» werden oder curlet der Stein zuviel kann mit dem Wischen der Stein gerader gehalten werden.

Mittlerweile sind fast alle Topspieler zu modernen Besen aus Kunststoff übergegangen, weil sie in der Anwendung praktischer sind und auch so gut wie keinerlei Rückstände auf dem Eis hinterlassen, die den gleitenden Stein in seiner Bahn unbeabsichtigt beeinflussen können.

Die Wischer ‚gehen‘ immer leicht vor dem Stein her und wischen erst auf Kommando des Skips. Den Besen nicht vor dem Stein führen, solange nicht gewischt werden muss, da sonst dem Skip die Sicht verdeckt wird. Nie mit dem Besen einen Stein berühren, der Gerade gespielt wird. Ansonsten wäre dieser ungültig und müsste aus dem Spiel genommen werden. Ein absichtlich berührter Stein kann vom Gegen-Skip da hin gelegt werden (auch allenfalls getroffenen Steine !), wie er es zu seinem Vorteil gesehen hätte.

Das Wischen mit dem Besen dient:

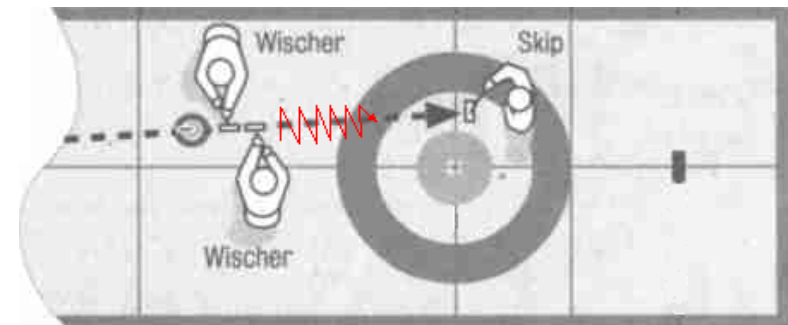
- dem Säubern des Eises
- dem Halten der Richtung
- der Verlängerung des Steinlaufs



Anwendungsbeispiel siehe nächste Seite

VERHALTENSREGELN FÜR DIE SPIELER

- Wenn ein Gegner spielt, wird zwischen den Hog-/Courtesy-Lines auf der Rinklinie gewartet (ruhig stehen, nicht zurückgehen).
- Nicht mit dem Besen herumfuchteln und quer über den Rink laufen.
- Beim letzten Stein des Gegners hat sich das Team zwischen den Hoglines aufzuhalten. Hinter dem Haus steht nur der amtierende Skip / Vizeskip.
- Für Besprechungen mit dem Skip während eines Ends sich nach dem Wischeinsatz kurz mit ihm treffen und sofort danach wieder zwischen die Hoglines zurück kehren.
- Die Wischer/Wischerinnen stehen in der Nähe des Hacks bereit und schauen auf den Skip, um die Aufgabebestellung mitzubekommen, damit sie den Stein entsprechend abholen und den Spieler / die Spielerin moralisch unterstützen können.
- Die Wischerinnen / Wischer „übernehmen“ sofort nach der Steinabgabe den Stein und reinigen das Eis.
- Während der Stein begleitet wird, hat man mindestens einen Wischer / eine Wischerin den Blickkontakt zum Skip (meistens der Spieler, der nicht am Stein wischt).
- Mit dem Besen nicht direkt auf der Spiellinie auf- oder absetzen. So verhindert man Dreck vor den Stein so legen.
- Die Wischbewegung ist immer Quer zur Spiellinie. Wischen in Steinrichtung ist nicht mehr erlaubt.
- Mit dem ganzen Oberkörper Druck auf den Besen geben.
- Schnelle - kurze Bewegungen über die ganze Steinbreite.
- Vorher immer abmachen, welcher der beiden Wischer / Wischerinnen direkt am Stein wischt.
- Wischzeichen : „Jetzt“ „Wischen“ „Go“ etc. „Ab“ „Stopp“ etc. für aufhören.
- Nach der Teeline darf nur noch ein Teammitglied wischen. Immer solange wischen, bis der Skip „ab-meldet“.
- Um Zeit zu gewinnen, legen die Spieler Nr. 1 oder Nr. 2 dem Skip den nächsten Stein bereit (vors Hack).
- Steinmessung : Nur die beiden amtierenden Skips oder Vizeskips halten sich zum Messen im Haus auf. Alle anderen Spieler / Spielerinnen stehen ausserhalb des Aktionsbereichs ruhig bereit und schauen zu. Der Stein, der näher liegt, von Hand Richtung Dolly schieben, um so anzuzeigen, wer gewonnen hat.
- Nach Beendigung eines Ends: Warten, bis sich die amtierenden Skips / Vizeskips auf die zu schreibenden Steine geeinigt haben.

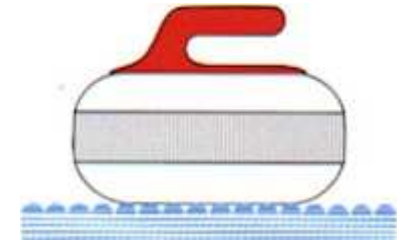


PEBBLE ICE

Curling wird auf zwei unterschiedlichen Eis-Arten gespielt:

- Im Freien auf einer unbearbeiteten Natureisfläche aus mehreren Eisschichten.
- In der Halle auf Kunsteis, dessen Oberfläche durch Spritzen gleichmässig verteilte, gefrorene Wassertröpfchen aufweist.

Dieses sogenannte Pebble Ice hat den Vorteil, dass die Steine besser greifen und regelmässig Curlen.

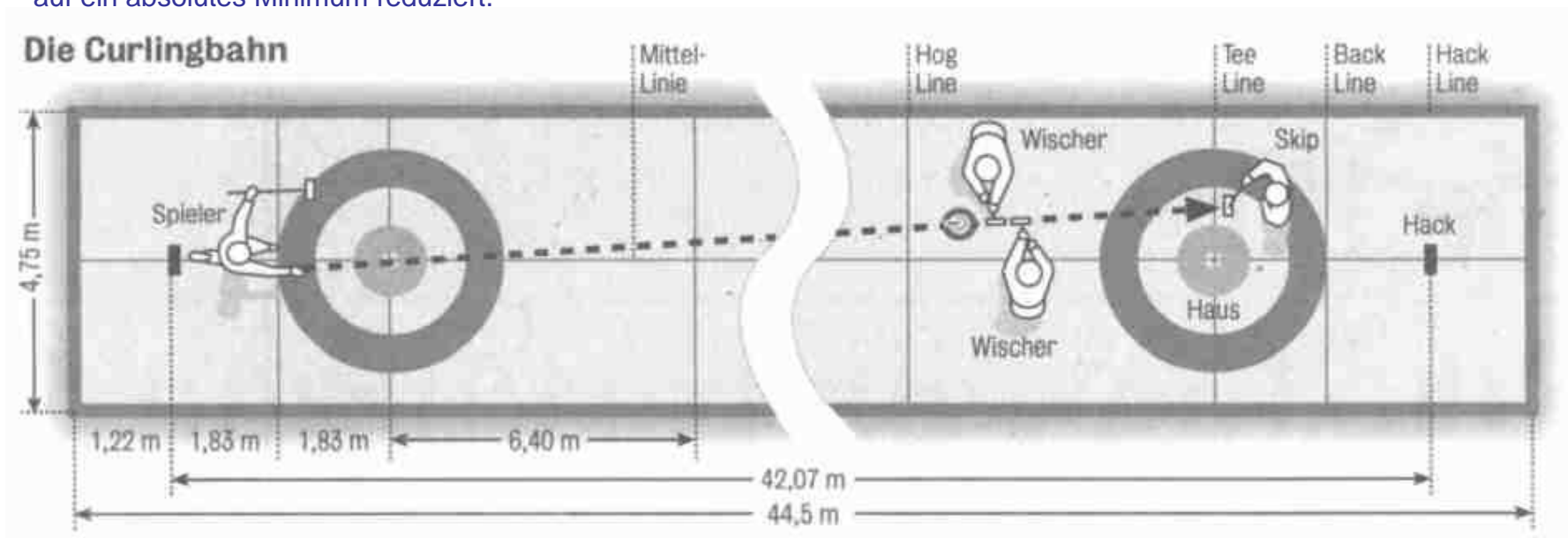


Gerade im Curlingsport ist diese Erkenntnis entscheidend für die Qualität der Spielfläche. Damit der Curlingstein perfekt curlt, müssen verschiedenste Gesichtspunkte berücksichtigt und aufeinander abgestimmt werden.

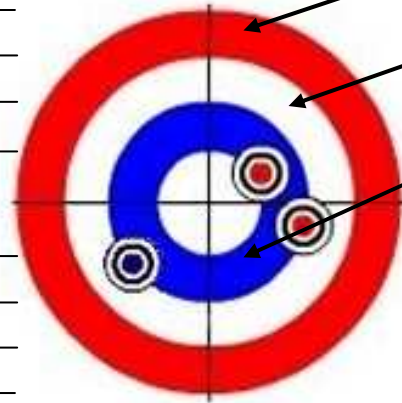
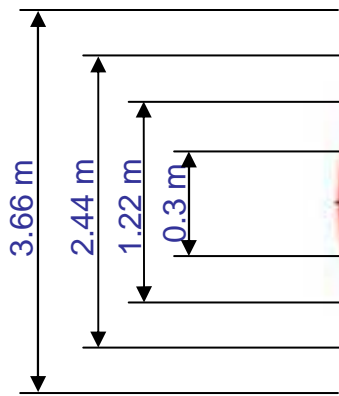
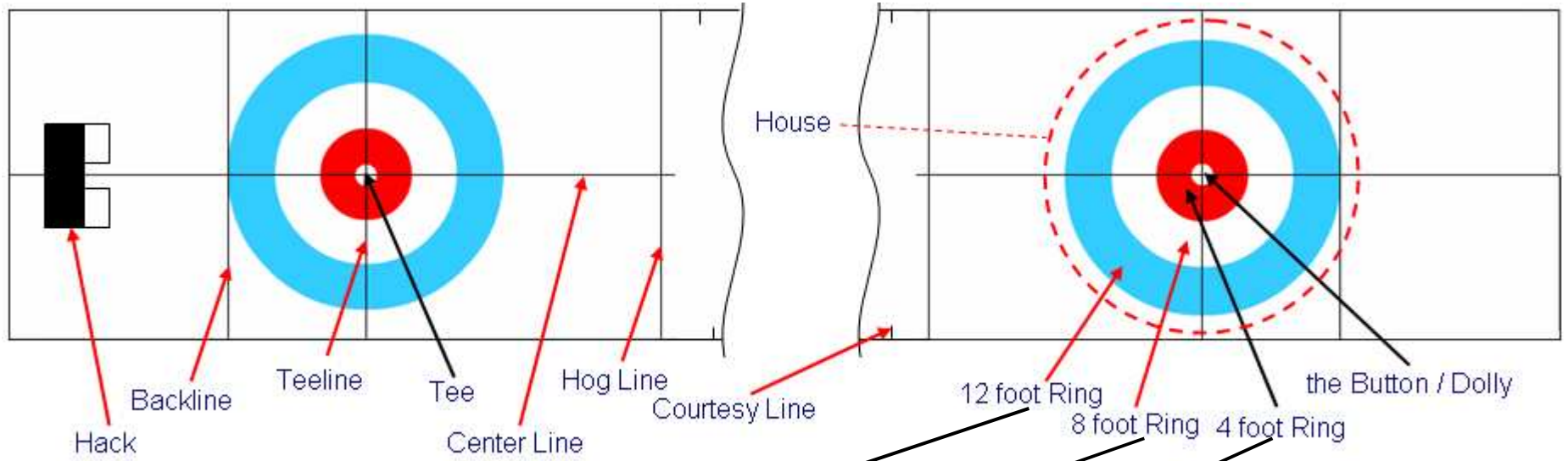
Besondere Beachtung gilt der Sauberkeit der Eisoberfläche sowie den bauphysikalischen Gegebenheiten.

Aus diesem Grund wurden verschiedene Wärme- und Kältezonen gebildet.

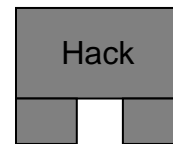
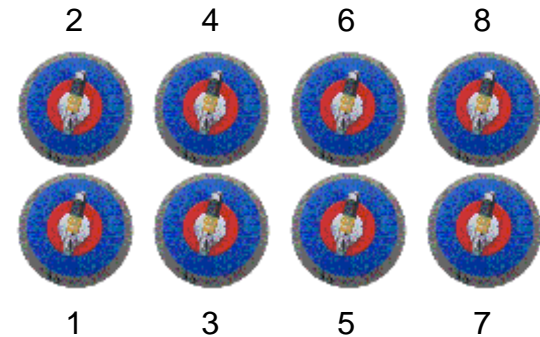
Mit dem Einbau von Schleusen wurde der Wärmefluss von den beheizten Räumen in die gleichmässig gekühlte Spielhalle verhindert. Mit der Wahl von faserfreien Bodenbelägen wurde die Verschmutzung der Eisoberfläche auf ein absolutes Minimum reduziert.



DAS SPIELFELD / RINK

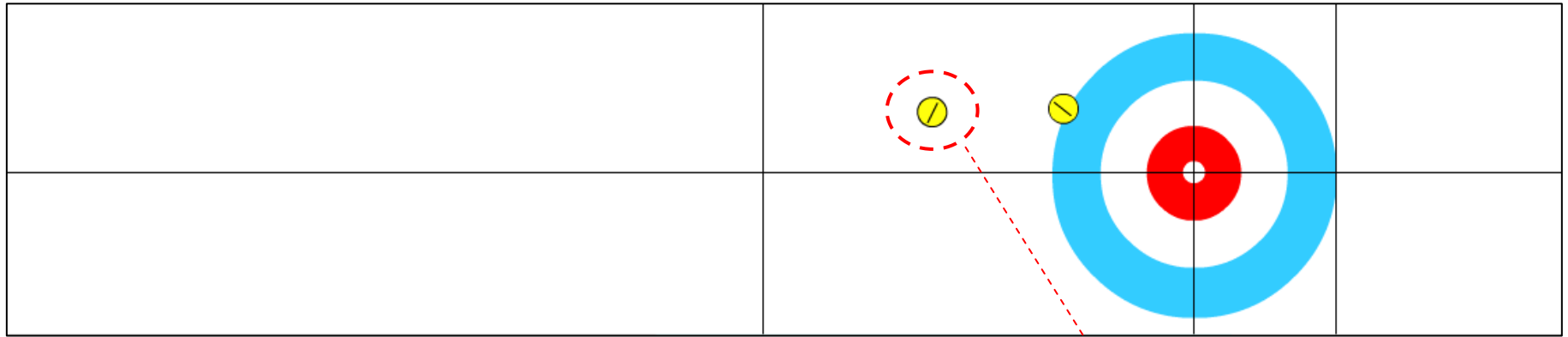


„Garagen“-Position der Steine



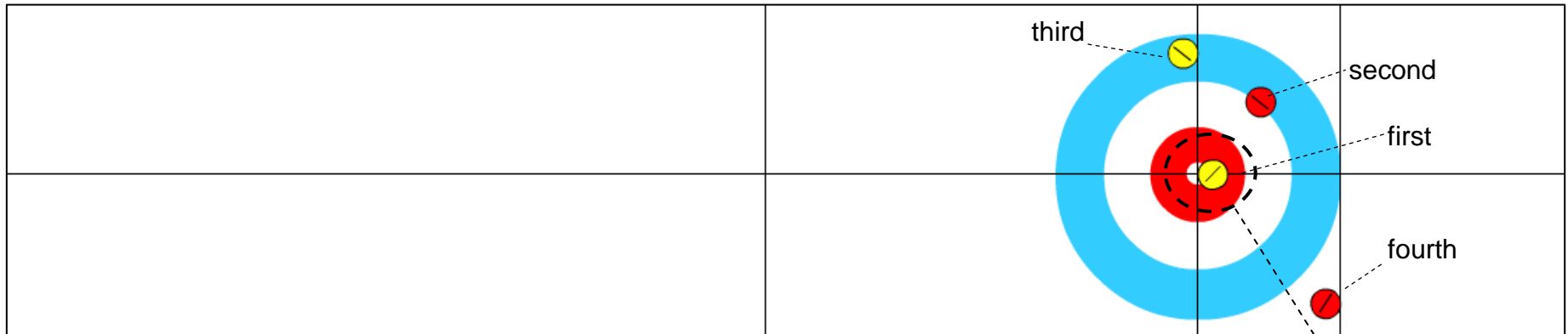
Die gegnerischen Steine werden spiegelverkehrt auf der anderen Seite des Hacks aufgestellt.

GUARD / CORNER GUARD



Einen Stein so spielen, damit er einen dahinter liegenden Stein „schützt“.
Für den Gegner sollte es schwierig werden, diesen zu entfernen.
Eine Corner Guard ist das gleiche, jedoch schützt dieser Stein die seitlich im Haus liegenden Steine.

SHOT

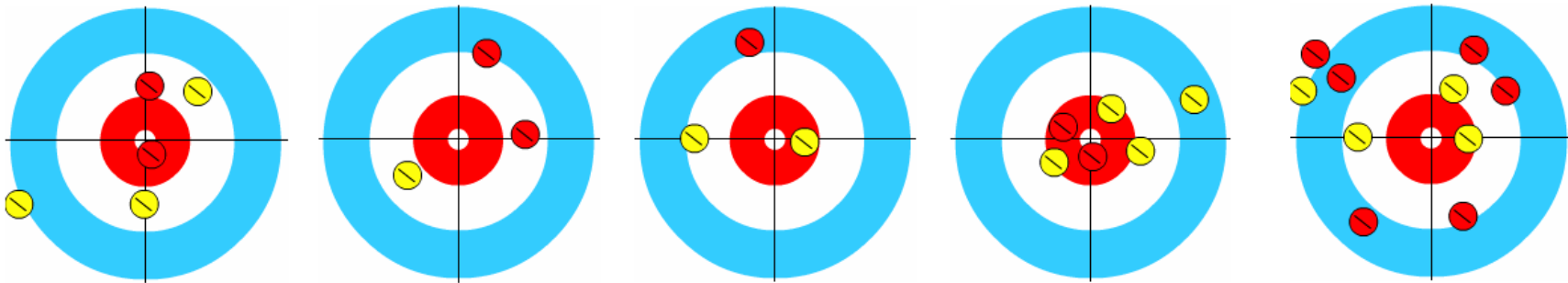


Shot liegt der Stein, der am nächsten zum Button (Dolly / Zentrum) liegt.
Für das Resultat zählen alle Steine der gleichen Farbe, welche am nächsten zum Zentrum liegen.
Liegt ein gegnerischer Stein aber als Second näher, zählt das End nur mit einem Stein.
Zählmodus / Score siehe nächste Seite.

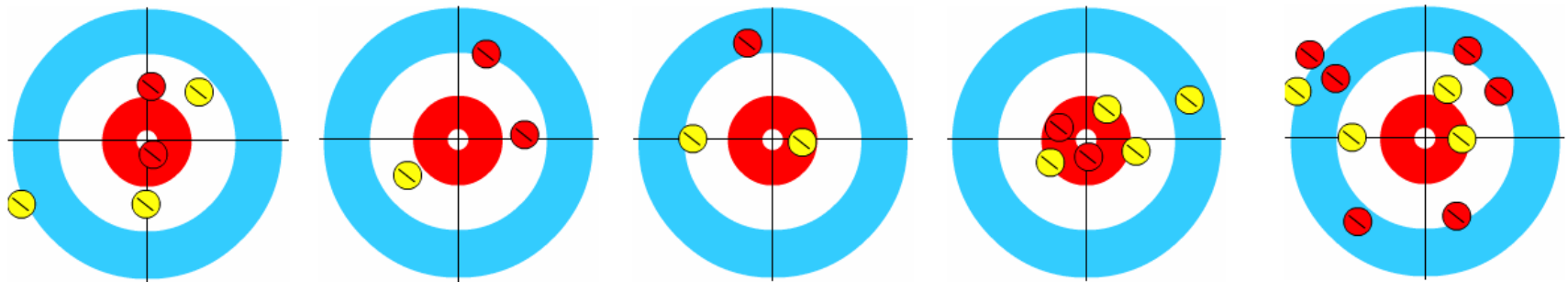
ZÄHLWEISE (SCORE)

Meistens wird die Anzeige der Punkte und Ends wie im oberen Bild dargestellt angezeigt.
 Es gibt aber auch noch eine andere Art der Anzeige (siehe unten).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	total
SW	2	0	0	2	0							4
CH	0	1	2	0	3							6



	Endstand von End Nr. 1	Endstand von End Nr. 2	Endstand von End Nr. 3	Endstand von End Nr. 4	Endstand von End Nr. 5						
SW		1	4			----- Gewonnene End-Nummer.					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	----- total Punkte
CH	2		3			5					----- Gewonnene End-Nummer.



Endstand von End Nr. 1 Endstand von End Nr. 2 Endstand von End Nr. 3 Endstand von End Nr. 4 Endstand von End Nr. 5

ZÄHLWEISE (SCORE)

Mit folgendem Beispiel wird gezeigt, wie am Schluss das Resultat geschrieben wird :

	1	2	3	4	5	6	7	8	total
SW	2	0	0	2	0	2	0	0	6
CH	0	1	2	0	3	0	0	3	9

Wir sehen hier folgende Endabrechnung :

Team SW hat im 1. , im 4. und im 6. End je 2 Steine geschrieben. Das gibt im total 6 Steine.

Team CH hat im 2. End einen Stein, im 3. zwei, im 5. und 8. End sogar drei Steine schreiben können.

Das gibt zusammen 9 Steine.

Das heisst nun, dass Team CH mit 9 zu 6 gewonnen hat.

Geschrieben wird folgendes :

entweder nach P / S / E (Punkt / Stein / End) oder P / E / S.

Man schreibt also für den Sieger CH :

2 Punkte für den Sieg

9 Steine

4 Ends

Für den Verlierer SW schreibt man :

0 Punkte

6 Steine

3 Ends

So könnte eine Rangliste aussehen :

Diverse Teams haben gleich viele

Spiele gewonnen, jedoch sind die

Steine oder Ends-Punkte unterschiedlich.

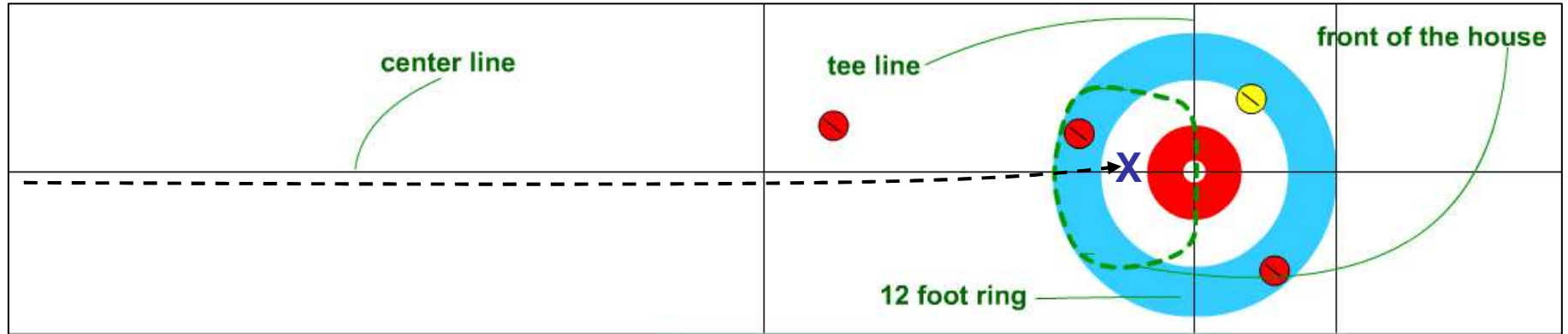
Das Team GB hat sogar mehr Steine und

Ends, als das Team IR, jedoch keinen Sieg.

Rang	Mannschaft	Punkte	Steine	Ends
1	CH	6	35	30
2	SW	6	35	28
3	NW	6	33	29
4	FI	4	22	17
5	IS	4	22	14
6	GR	2	14	7
7	IR	2	14	6
8	GB	0	15	7

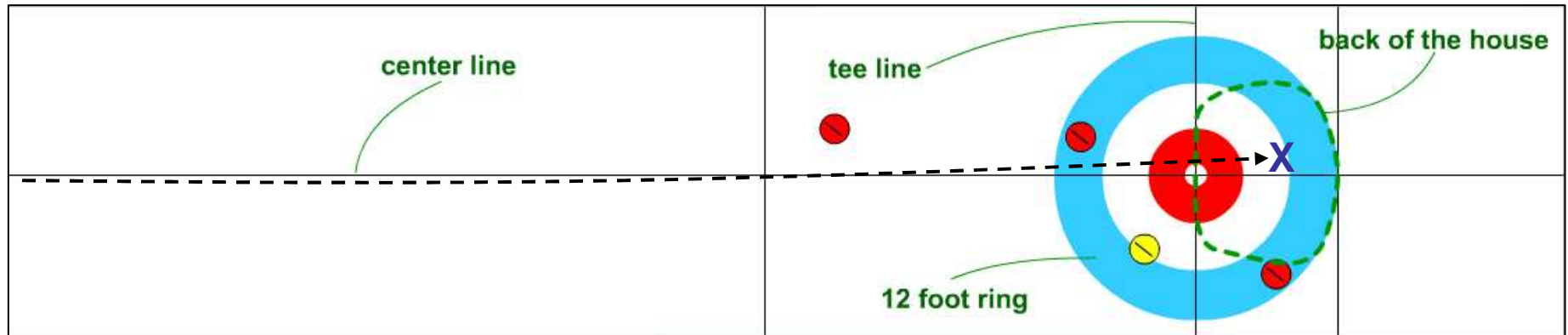


FRONT HOUSE WEIGHT



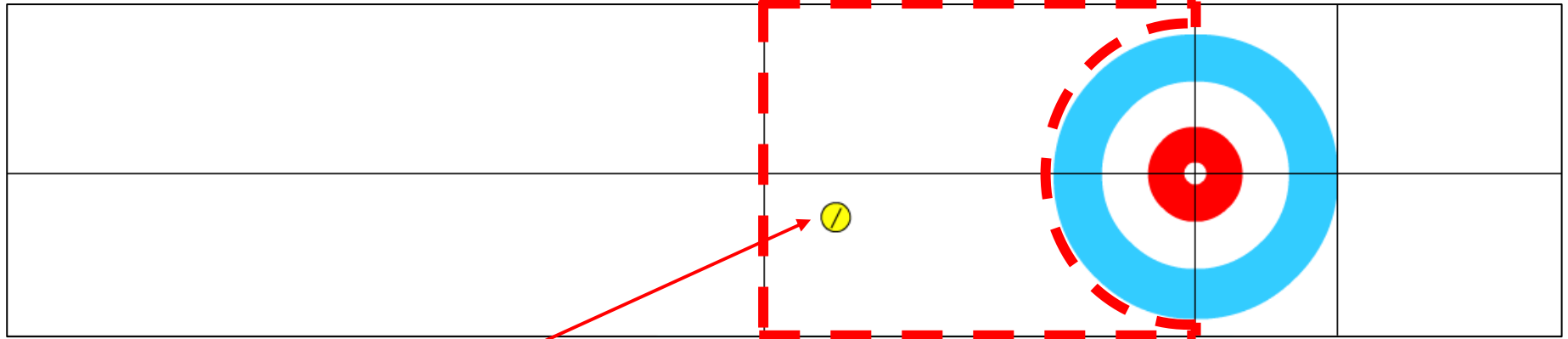
Ist ein Stein, der im Haus zwischen den äusseren Ende der 12 foot Line und dem Button, aber **vor** der Tee Line liegen bleibt.

BACK HOUSE WEIGHT



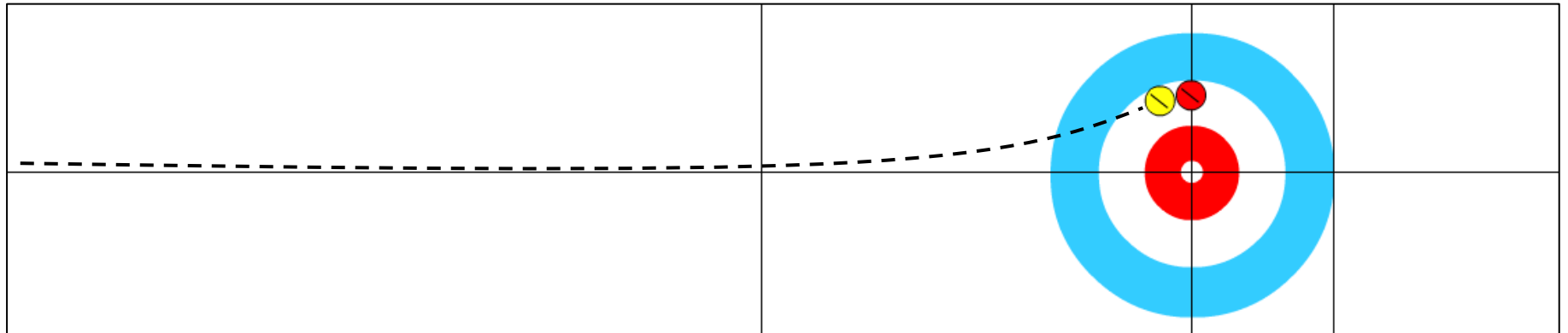
Ist ein Stein, der im Haus zwischen den äusseren Ende der 12 foot Line und dem Button, aber **hinter** der Tee Line liegen bleibt.

FREE GUARD ZONE REGEL



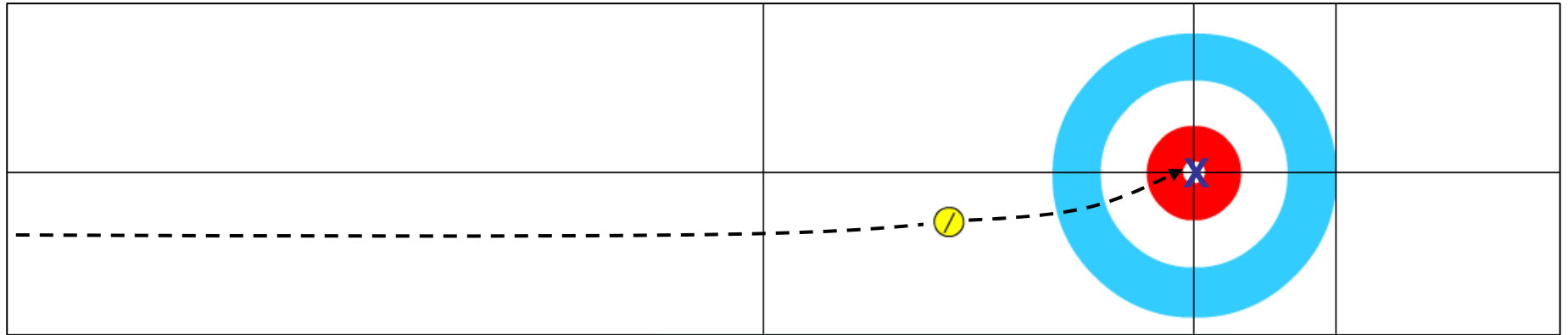
Dieser erste Stein befindet sich in der Free Guard-Zone und darf vom Gegner nicht weggespielt werden. Passiert das, muss der Stein zurückgelegt werden und der gespielte Stein wird aus dem Spiel genommen. Die Free-Guard-Zone Regel hat bis und mit 4tem gespielten Stein Gültigkeit.

FREEZE



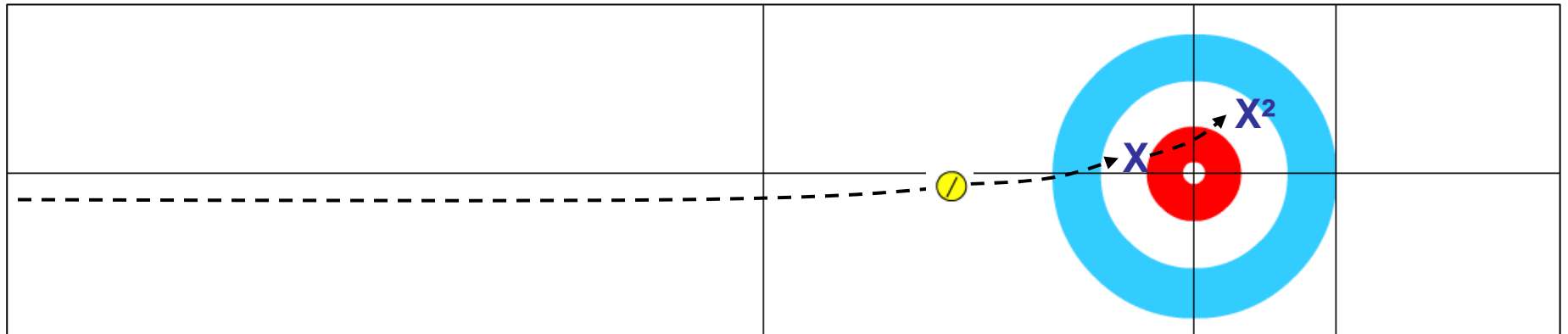
Einen Stein so genau spielen, dass er den liegenden Stein kaum berührt / nicht bewegt. Zwei eng aneinander liegende Steine wird auch ‚Ham & Eggs‘ oder ‚Brille‘ genannt.

DOLLY-SHOT / SHOOTER



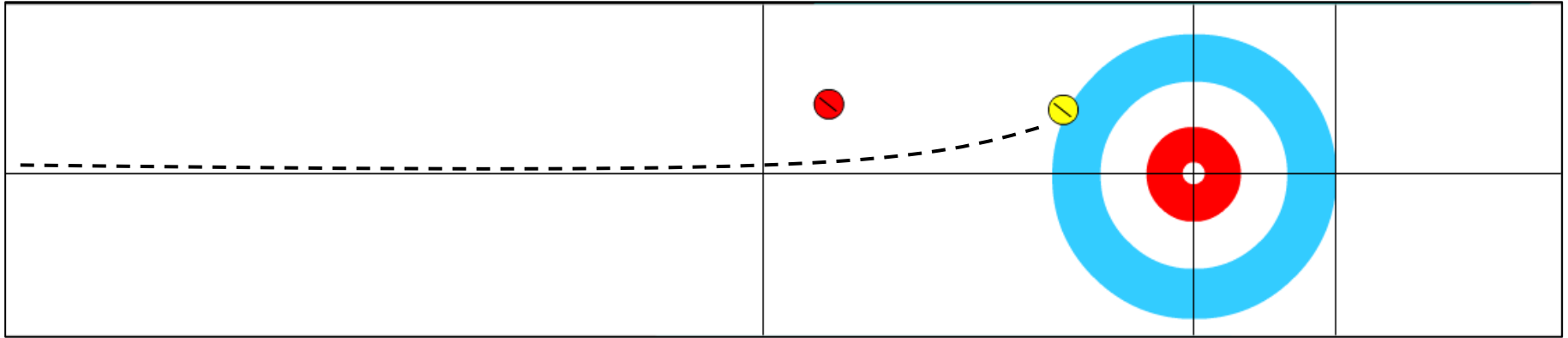
Dies ist ein Stein, der genau in der Mitte liegen bleiben sollte.
Als Shooter bezeichnet man den gerade eben gespielten Stein.

DRAW / OVER TEE



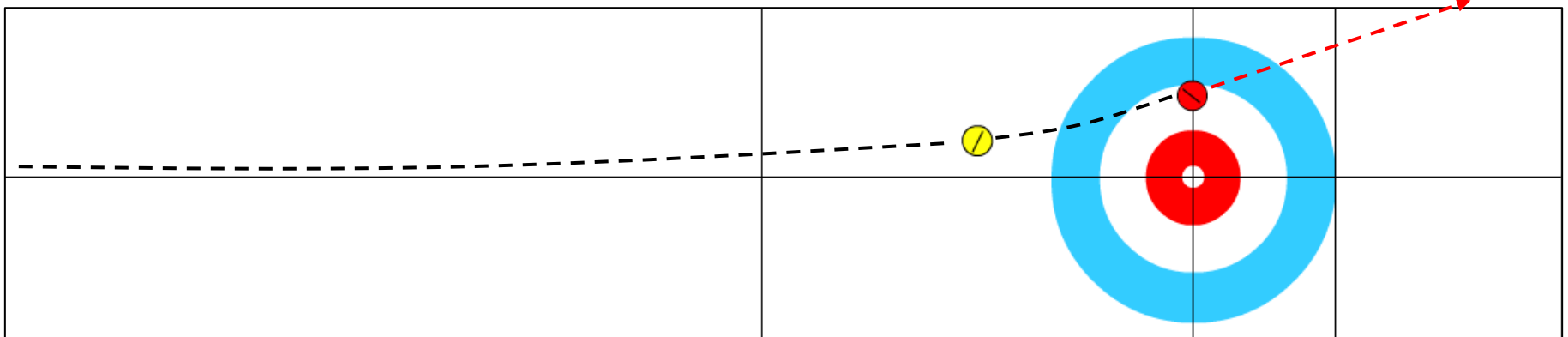
Dies ist ein langsam gespielter Stein, der im Haus liegen bleiben sollte.
X² Bleibt der Stein erst hinter der Tee Line liegen, dann nennt man das ‚Over Tee‘.

COME AROUND



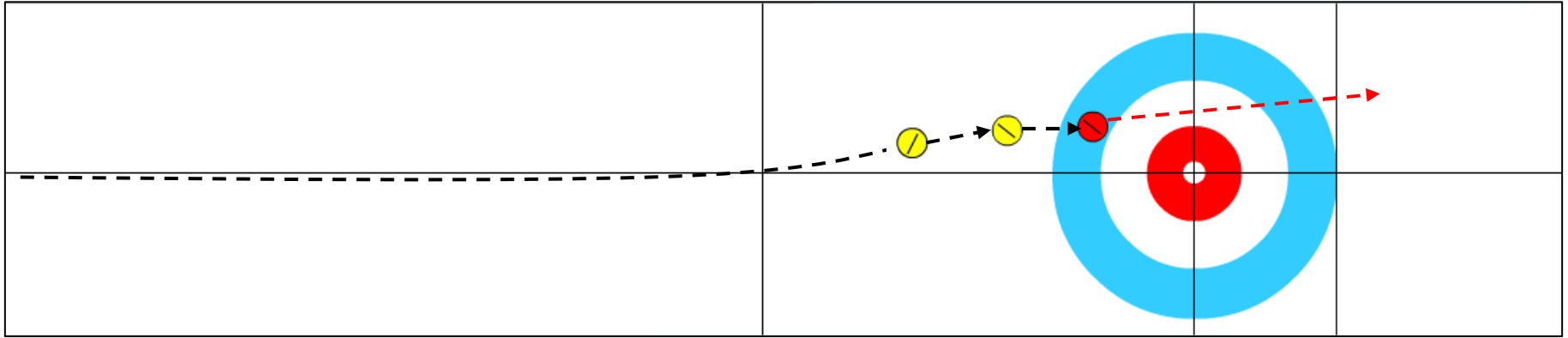
Knapp an einem liegenden Stein vorbei spielen, so dass er dahinter liegen bleibt.

TAKEOUT

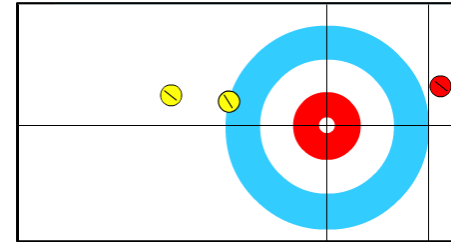


Einen liegenden Stein aus dem Spielfeld spielen.

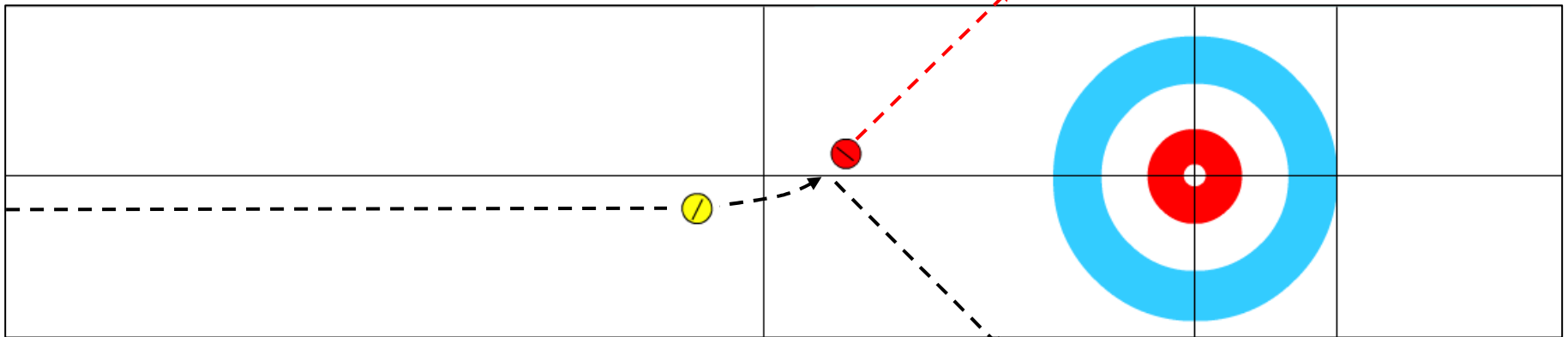
RAISE - TAKEOUT



Einen liegenden Stein anspielen, so dass dieser einen dahinter liegenden Stein aus dem Haus stösst. Der 1. angestossene Stein bleibt im Haus liegen (kleines Bild).

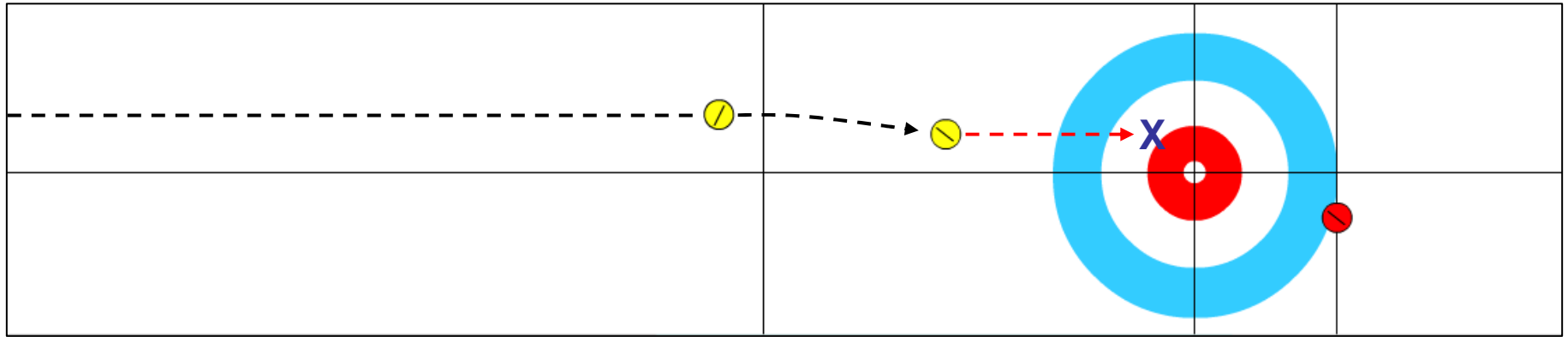


CLEARING (PEEL)



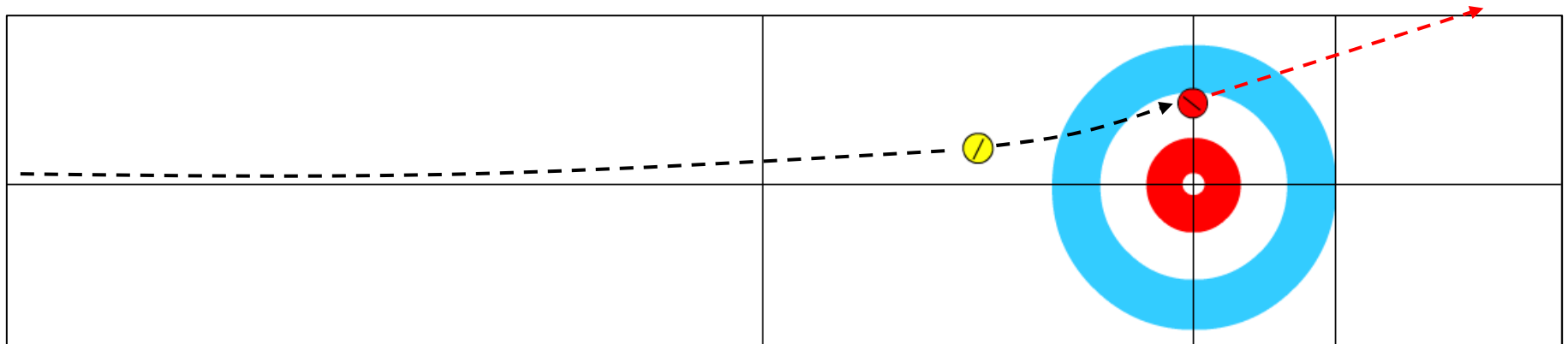
Einen Stein so spielen, dass der getroffene und der gespielte Stein das Spielfeld verlassen.

DRAW RAISE / PROMOTE



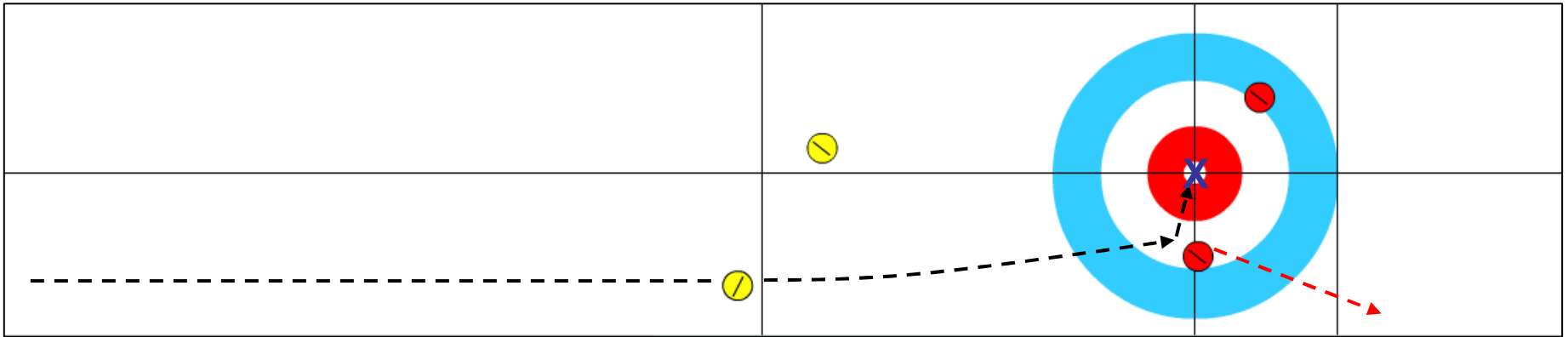
Einen liegenden Stein anspielen, so dass der angestossene Stein danach besser liegt.

HIT AND STAY



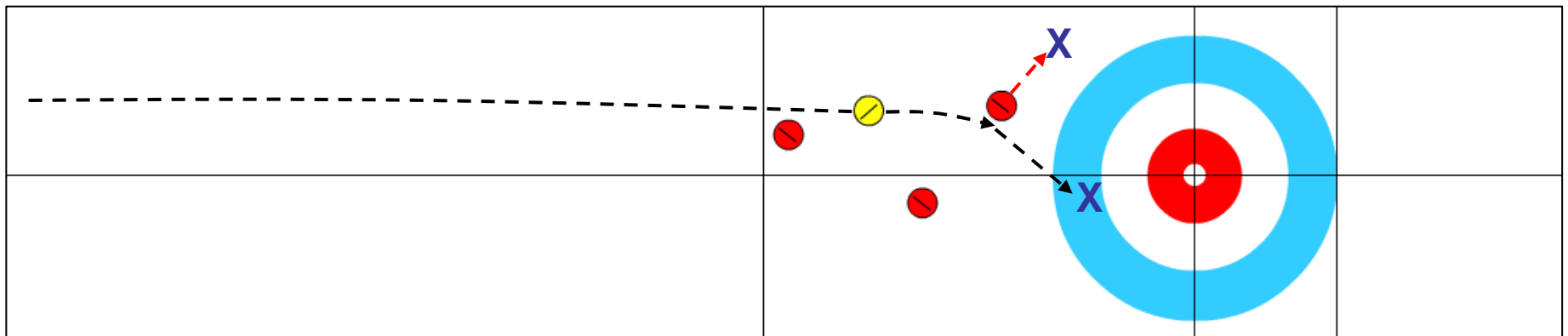
Einen Stein so spielen, dass der getroffene Stein das Spielfeld verlässt und der gespielte Stein an seiner Stelle liegen bleibt.

HIT AND ROLL



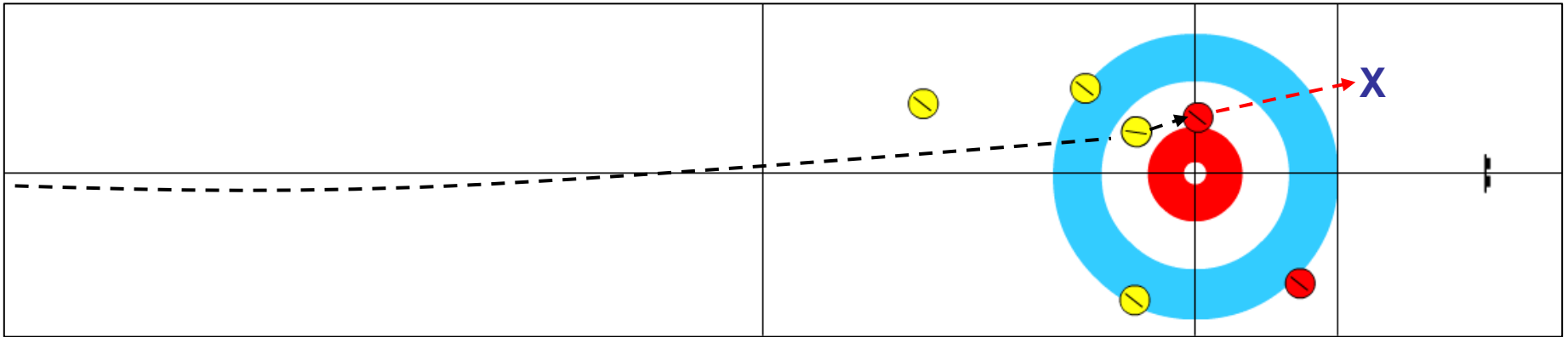
Einen liegenden Stein anspielen, so dass der angestossene Stein aus dem Spielfeld befördert wird und der eigene Stein danach besser liegt.

WICK



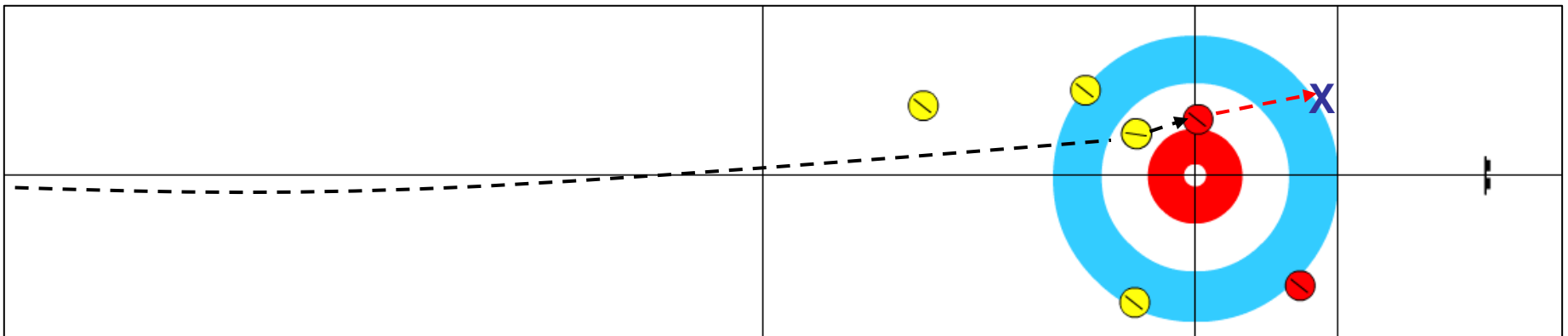
Einen Stein so spielen, dass der getroffene Stein leicht touchiert und so abgelenkt wird, dass der gespielte Stein an einer guten Stelle liegen bleibt (entweder Punkt oder geschützt hinter einer Guard).

HACKWEIGHT TAKEOUT



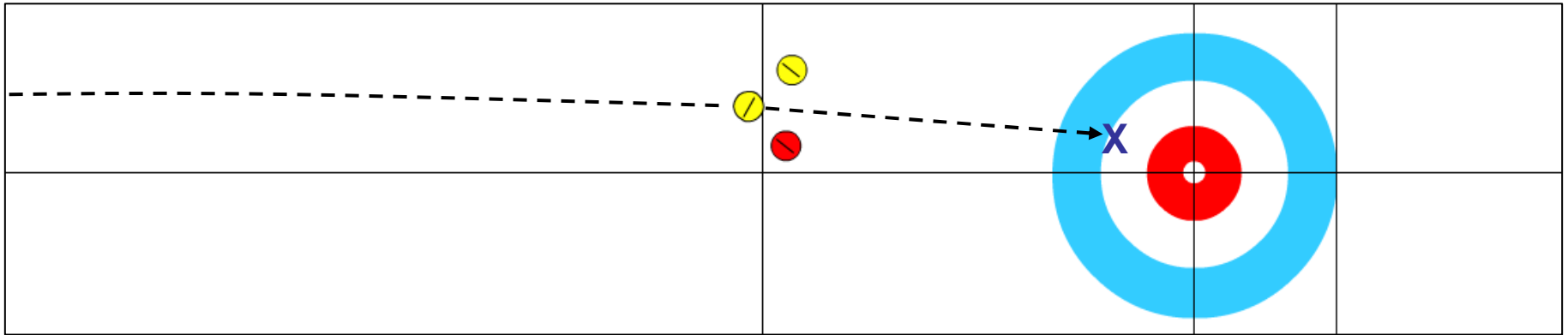
Dieser Stein hätte eigentlich die Länge, dass er beim Hack hinter dem Haus stoppen würde.
Er spielt aber einen liegenden Stein aus dem Haus, so dass dieser dahinter liegen bleibt

BITER / RANDBEISSER



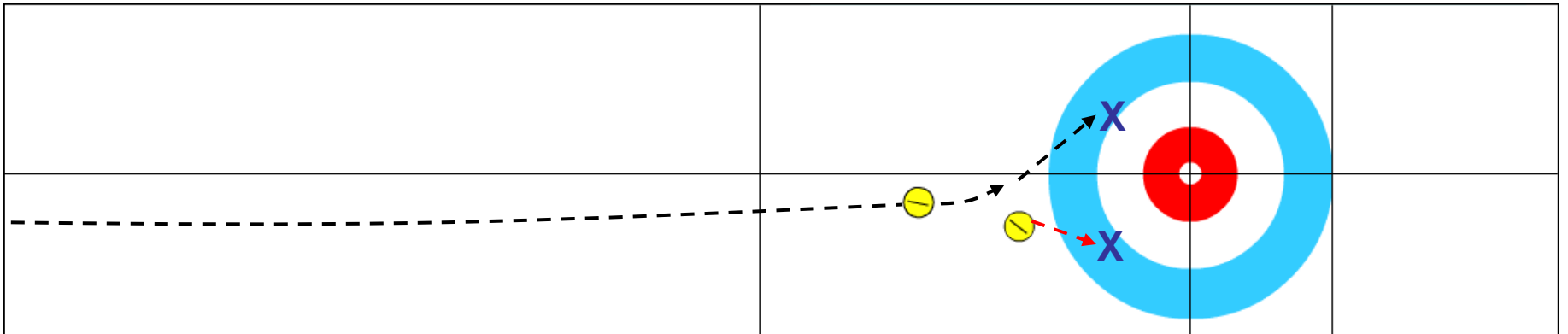
Dies ist ein nicht ganz geglückter ‚Hackweight Takeout‘, da der angespielte Stein noch am 12 foot Ring „beisst“.

THROUGH A PORT



Einen Stein zwischen zwei eng liegende Steine hindurchspielen, ohne dass diese berührt werden.
Missglückt ein Stein, der dann wiederum etwas bewegt, was nicht berechnet war, und man liegt dann Shot oder gewinnt gar das End, dann nennt man diesen Stein einen „Fuchs“. Für solche Steine entschuldigt man sich beim Gegner, wie beim Tennis, wenn man einen Netzroller macht.

DOUBLE-ROLL-IN / SPLIT / CHAP & LIE



Einen Stein so spielen, dass der getroffene Stein leicht touchiert und so abgelenkt wird, dass beide im Haus liegen bleiben.

SPIELPHASEN & TAKTIKEN

	Grün			Blau				Rot			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ZE
SW											
CH											

Es gibt drei Phasen eines Spiels :

- Erkennungsphase (grün)
- Kampfphase (blau)
- Schlussphase (rot)

Die ersten drei Ends werden als ausgesprochene Experimentier-Ends genutzt.

Sie dienen dazu, das Eis, die Länge der Steine, aber auch den Gegner kennen zu lernen / einzuschätzen.

Charakteristik : kein Risiko eingehen

Die vier folgenden Ends dienen dann dazu, den Gegner unter Druck zu setzen, einen Punktevorsprung heraus zu spielen und so zu taktieren, dass man den letzten Stein bekommt, wenn man nicht mit mehr als 2 Steinen ein End gewinnen kann.

Charakteristik : Der Gegner darf keinen grösseren Vorsprung erzielen. Einen Vorsprung ausbauen oder herbeiführen.

In der Schlussphase muss so taktiert werden, dass man den Punktevorsprung halten oder gar ausbauen kann.

Auch sollte versucht werden, dass man im letzten End den letzten Stein bekommt.

Charakteristik : Bei Vorsprung defensiv spielen. Bei Rückstand riskieren und aufholen.

„Garbage-Curling“ um alles oder nichts.

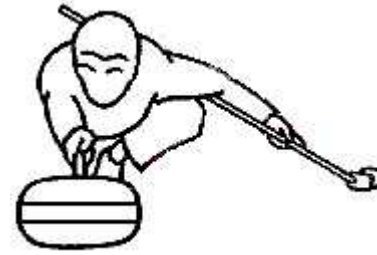
Den letzten Stein im letzten End erzwingen.

Ein Spiel (*match*) dauert bei großen Turnieren in der Regel zehn Ends. Bei kleineren Wettbewerben sind auch acht Ends üblich. Steht das Spiel am Ende unentschieden, werden solange Zusatzends gespielt, bis eine Entscheidung herbeigeführt werden konnte. Sieht ein Team keine Möglichkeit mehr, das Spiel zu gewinnen, so kann es dieses aufgeben, falls mindestens sechs Ends absolviert worden sind. Um zehn Ends zu spielen, erhält jede Mannschaft 75 Minuten Zeit (73 Minuten für das eigentliche Spielen und zweimal eine Minute für Time-outs). Für ein Zusatzend stehen jedem Team 10 min zur Verfügung. Überschreitet eine Mannschaft diese Zeit, verliert sie automatisch - selbst wenn sie in Führung liegt.





SPIELPHASEN & TAKTIKEN

Die 5 Punkte der taktischen Lagebeurteilung





1. Welches End wird gespielt ?
2. Wie ist der Spielstand ?
3. Welche Mannschaft spielt den letzten Stein ?
4. Welcher Stein im End wird gespielt ?
5. Wie ist die momentane technische Lage im Haus.



Wann spiele ich defensiv ?

-  am Anfang des Spiels
-  ohne den letzten Stein
-  mit mehr als 2 Steinen im Vorsprung
-  im Zusatzend : mit dem letzten Stein




Defensiv :

-  ohne Guarden
-  wenige Steine im Spiel
-  viele Take-outs
-  Risiko-arm





Spiel **ohne** den letzten Stein

- eher defensiv
- in die Mitte spielen
- Gegner darf nur 1 Stein schreiben

Wann spiele ich offensiv ?

-  mit dem letzten Stein
-  mit mehr als 2 Steinen im Rückstand
-  im Zusatzend : ohne den letzten Stein

Defensiv :

-  mit Guarden
-  viele Steine im Spiel
-  wenige Take-outs
-  Risiko-reich

Spiel **mit** den letzten Stein

- eher offensiv
- nach aussen spielen
- 2 oder mehr Steine schreiben

AUSRÜSTUNG / ZUBEHÖR

Zum curlen benötigt es folgende Ausrüstung :

- gutes Schuhwerk
- Slider
- oder Curling-Schuhe mit Anti-Slider
- Besen
- warme Bekleidung* (Zwiebschalen-Prinzip)
- dehnfähige Hosen (keine Jeans !)

optional :

- Handschuhe
- Sliding-Hilfe
- Stoppuhr
- Knieschoner

Die Steine und Scoretafeln sind in allen Curlinghallen vorhanden.
Meistens bekommt man da auch leihweise einen Besen und sogar Slider.



* Keine Baumwoll- und synthetische Oberbekleidung mischen.
Der Schweiß soll abgeführt werden können. Dies würde durch die Baumwolle verhindert werden und man würde zu frieren beginnen.

REGELWERK

Ein Spiel umfasst acht, bzw. zehn Ends. Vorbehalten sind Beschlüsse eines Skipmeetings bei Open-air Verbandsspielen und vorzeitigen Spielabbrüchen. Lautet das Ergebnis nach dem achten, bzw. dem zehnten End unentschieden (gleich viele Steine), so werden in den SWISSCURLING LEAGUES und in den Nachwuchsmeisterschaften Zusatzends (ZE) bis zur Entscheidung gespielt.

Auf den Resultatlisten (Spielplänen) werden die effektiven Schlussresultate, nach Zusatzend(s) mit dem Vermerk ZE nach dem Resultat, aufgeführt.

Der Gewinner des letzten zählbaren Ends beginnt das erste Zusatzend.

An den Breitensportmeisterschaften (inkl. deren Ausscheidungen, exkl. Open-air Meisterschaft) gilt folgende Regelung:

In den Round-Robin Spielen wird maximal ein Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keinen Sieger, so gewinnt dasjenige Team die Begegnung, welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte.

Bei Entscheidungsspielen um Qualifikationsplätze und Halbfinals/Finals werden max. zwei ZE gespielt, danach entscheidet ein Steinspiel. Auf den Resultatlisten (Spielplänen) werden die effektiven Schlussresultate nach Zusatzend mit dem Vermerk ZE nach dem Resultat aufgeführt.

Es gilt folgende Wertung:

2 Punkte für ein gewonnenes Spiel

0 Punkt für ein verlorenes Spiel

Die vorstehenden Bestimmungen gelten sinngemäss auch, falls aufgrund des Beschlusses eines Skipmeetings bei Open-air oder eines vorzeitigen Spielabbruchs weniger als acht, bzw. zehn Ends gespielt werden.

Weitere Informationen sind wie folgt zu finden : <http://www.curling.ch/sca/reglemente/de.aspx>

Es ist verboten, beim Wischen den Stein zu berühren (burned Stone). Solche Steine sind ungültig und werden aus dem Wettkampf herausgenommen. Wird ein Stein absichtlich berührt, entscheidet der gegnerische Skip, wie die Steine im Haus aufgebaut werden (was wäre wenn gewesen, wenn er getroffen hätte - zu seinem Vorteil).

Die Einhaltung der Regeln überwachen in erster Linie die beiden Mannschaften

untereinander d.h. die Skips einer jeden Mannschaft regeln, ob ein Stein im Spiel verbleibt oder nicht.

Erst wenn keine Einigung zwischen den beiden Skips erzielt werden kann, schreitet ein Schiedsrichter ein und trifft die Entscheidung.

Es ist nicht gestattet, den Gegner zu behindern. Nicht spielende Spieler halten sich am Rand zwischen den beiden Hog Lines auf (neu zwischen den Courtesy Lines).

Es ist auch nicht gestattet, im Spielfeld zu essen oder zu trinken. Hinter dem Hack wird dies toleriert.

BEGRIFFE

Blank End	Auch Nullierend genannt. Spielresultat, wo kein Stein im Haus liegt. Wird im modernen Curling oft herbeigeführt, um im nächsten End den Vorteil des letzten Steins beizubehalten.
Dolly-Shot	Ziel, mit der Steinabgabe die Haus-Mitte zu erreichen.
Draw	Langsam gespielter Stein, der im Haus zu liegen kommt.
End	Spielabschnitt, aber auch das gegenüberliegende Haus. Pro End werden 16 Steine (2 x 8) gespielt. Ein Spiel geht über 8 Ends. An Weltmeisterschaften oder Olympiaden gar über 10.
Freeze	Stein an andere(n) spielen, ohne dass dieser bewegt wird.
Guard	Stein vor einem gut liegenden Stein (schützt diesen, „Wächter“)
Hack	Abstossvorrichtung für die Steinabgabe
Ham & Eggs	Zwei nebeneinander liegende Steine (oft auch Brille genannt)
Holine	Steine, die diese Linie nicht in vollem Umfang passiert haben, sind ungültig.
Haus	Kreisbild des Hauss. Durchmesser 3.66m. Ziel ist, die Steine darin zu platzieren um Punkte zu machen.
In-Handle	Auch In-turn genannt. Handbewegung bei der Steinabgabe nach innen. Drehung im Uhrzeigersinn. Der Stein curlt dann von links nach rechts.
Lead	Spieler Nr. 1 eines Teams. Dieser spielt die Steine Nummer 1 und 2.
Out-Handle	Auch Out-turn genannt. Handbewegung bei der Steinabgabe nach aussen. Drehung gegen den Uhrzeigersinn. Der Stein curlt dann von rechts nach links.
Over tee	Stein soll über die Tee-Line (Mittellinie des Hauss) gespielt werden.
Pebbled Ice	Kiesel Eis. Durch feines besprühen des mit Wasser wird die gekörnte Eisoberfläche erreicht.
Peels	Unentschieden; Umgangssprachlich auch ‚Pilz‘ genannt.
Promote	Einen stehenden Stein anspielen, so dass dieser weiter geschoben wird und dadurch besser liegt.
Rink	Auch Sheet genannt. Eine Curlingbahn auf dem Spielfeld.
Round Robin	Gruppenspiele ‚jeder gegen jeden‘. Häufig 1.Phase eines Turniers.
Second	Ist Spieler Nummer 2. Er spielt den Stein Nr. 3 und 4 (auch Mate genannt).
Shot	Bestliegender Stein im Haus.
Skip	Spieler Nr. 4; Teamkapitän in Aktion. Er spielt den 7ten und 8ten Stein.
Sliding delivery	Gleitende Steinabgabe (mit Slidingschuh oder zu befestigender Slidingsohle.
Sweeping	Wischen der Eisoberfläche, damit der Stein weiter gleiten und eine gestrecktere Bogenlinie absolviert.
Take-out	Schnell gespielter Stein, der einen anderen Stein entfernen soll.
Third	Ist der dritte Spieler im Team (Vice-Skip). Er spielt Stein Nr. 5 und 6.
Weight	So bezeichnet man die Stärke, mit der der Stein gespielt wird, um eine gewisse Strecke zu überwinden.
Wick	Den eigenen Stein so auf einen anderen Stein aufprallen lassen, dass er im gewünschten Winkel weiter gleitet.

ABKÜRZUNGEN / WEBLINKS

1th	Lead; erster Spieler im Team (spielt den Stein Nr. 1 + 2)	
2nd	Second; zweiter Spieler im Team (spielt den Stein Nr. 3 + 4)	
3th	Thierd; Vice-Skip des Teams (spielt den Stein Nr. 5 + 6)	
4th	Skip; Kapitain des Teams (spielt den Stein Nr. 7 + 8)	
RCCC	Royal Caledonian Curling Club (früher Grand National Curling Club)	seit 1838
WCF	World Curling Federation (früher International Curling Federation) http://www.worldcurling.org/	seit 1966
ECF	European Curling Federation http://www.ecf-web.org/	seit 1975
SCA	Swiss Curling Association (früher SCV Schweizerischer Curling Verband) http://www.curling.ch	seit 1942

HINWEISE

folgende Hinweise schützen vor Unfällen :

Aufs Eis geht man immer zuerst mit dem ‚normalen‘ Schuh und nie mit dem Slider.

Auf dem Eis bewegt man sich nie Rückwärts !

Steine werden auf dem Eis nie angehoben/getragen.

Man räumt die Steine nie im Rücken eines Spielers zurück in die ‚Garage‘.

Werden Steine auf dem Eis zurückgelegt oder verschoben, dann benützt man dafür den Besen.

Damit der Gegner nicht beeinflusst wird, halten sich die anderen Spieler immer seitlich vom Spielfeld auf.

(zwischen den Hug-Lines oder Courtesy-Lines).

allgemeine Hinweise :

Vor dem Spiel holt man immer zusammen die Steine und man räumt sie auch immer zusammen wieder auf.

Man wünscht dem gegnerischen Team vor dem Spiel ‚schönes Spiel‘ und sich ‚gut Stein‘, wobei man sich dabei die Hand gibt.

Nach dem Spiel gratuliert man dem Siegerteam mit ‚Gratuliere‘ und gibt sich (seinem Team) ebenfalls die Hand.

Die Siegermannschaft lädt die Verlierer immer zu einem Apero ein.

Meistens organisiert der Sieger-Skip die Abrechnung und teilt diese unter der Mannschaft auf.



IMPRESSUM

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.

Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich. Der Autor behält es sich ausdrücklich vor, Teile der Seiten oder das gesamte Angebot ohne gesonderte Ankündigung zu verändern, zu ergänzen, zu löschen oder die Veröffentlichung zeitweise oder endgültig einzustellen.



GUET STEI