

Spelets grunder

En curlingmatch spelas mellan 2 lag på en curlingbana.

De båda lagen består av 4 spelare.

Lagen har 8 stenar var. Lagens stenar skiljs åt genom färgerna på handtagen.

Alla spelare spelar iväg 2 stenar var i varje omgång. Stenarna spelas från den en änden av banan, och in i ringarna, boet, i den andra änden av banan. Målet är att få in så många egna stenar som möjligt i boet, och att få bort så många av motståndarnas stenar som möjligt.

Teknik

För att få iväg stenarna över banan använder sig spelarna av en så kallad slajd.

Man slajdar genom att trycka ifrån med den ena foten i ett så kallat **hack**.

Detta för att generera energi och få kraft nog för att få iväg stenen över banan.

När spelaren spelar iväg stenen så måste den släppas innan linjen som kallas för **hoglinje**.

Stenen måste därefter passera genom hela mittenfältet och över nästa hoglinje.

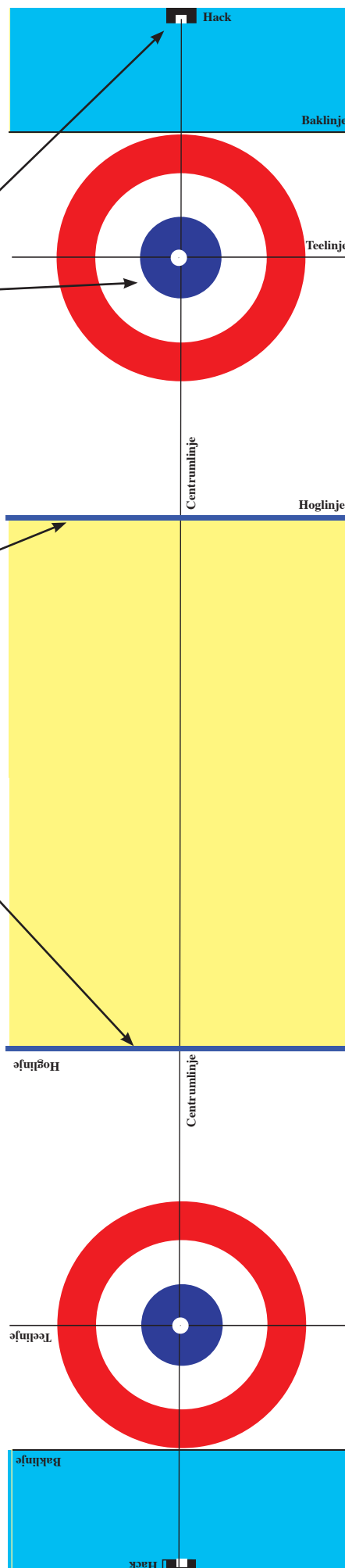
Stenen måste alltså minimum in i det som kallas för gardzonen, för att vara i spel. Skulle stenen stanna innan den passerat den senare **hoglinjen** så måste den tas därifrån. Inga stenar får ligga kvar i mittenfältet.

När man spelar iväg en curlingsten så gör man alltid det med en liten rotation. Detta här görs för att stens skall röra sig i en kontrollerad båge över banan. När stenens fart avtar mot den bortre delen av banan så uppstår det en ökar friktionen mellan stenen och isen, vilket gör att stenen rör sig åt det håll stenen roterar.

En sten som spelas med avsikt att av egen kraft stanna i boet kallas för en "draging". En sten som är spelad med högre fart med avsikt att slå ut en eller flera av motståndarnas stenar, den kallas för "tejk".

Sopning

Det som kanske främst förknippas med curling är sopningen. Man kan enkelt säga att man "värmer upp isen" så att stenens friktionen mellan stenen och isen påverkas. Sopningen fyller på så vis två syften; Dels glider stenen längre än vad den skulle ha gjort utan sopning. Dels så upphävs stenens "curl", det vill säga stenen glider "rakare" över isen än vad den skulle ha gjort osopad.



Samtliga fyra lagets spelare är utrustade med varsin kvast och alla fyra till det att stenen passerar det borte boets så kallade **teelinje**. Linjen som löper mitt igenom boet. Därefter får bara en av spelarna i det egna laget fortsätta sopa. När stenen passerar denna linje så får även en spelare i motståndarlag också sopa framför den spelade stenen för att på så vis försöka få ut den ur boet.

Spelordning

De båda lagen spelar alltid stenarna växelvis, vartannat lag. Det vill säga, om det blåa laget börjar omgången, så avslutar det gula laget. Man säger då att det gula laget har "sistasten".

Det lag som vinner en omgång, börjar alltid omgången efter. Det vill säga, det förlorande laget får då fördelen av sista sten i nästkommande omgång. Vid lika resultat, så kallad nollomgång, så är spelordningen lagen emellan densamma som i den just avslutade omgången.

En av spelarna i laget kallas för "skipper". Det är vanligtvis spelare nr 4, dvs den som spelar lagets 2 sista stenar. Det är skippern som ansvarar för lagets taktik och strategi. Skippern befinner sig under omgången i eller i närheten av det borte boet. Därifrån signalerar han eller hon order till de övriga spelarna om vad för typ av uppgift som skall utföra, t. ex en dragning eller en tejk. Det gör oftast med hjälp av tecken då det kan vara svårt att kommunicera på något annat sätt i en curlinghall, på grund av att ljudnivån kan vara ganska hög. Skipper använder sin kvast som riktmärke för att visa vart spelaren skall sikta för att genomföra den tänkta uppgiften.

Poängräkning

Först när omgången är färdigspelad så kan man avgöra vem som vunnit densamma. Så här går det till:

Laget med den sten som ligger närmast mittpunkten vinner omgången. De får så många poäng som de har egna stenar närmare mitten än det förlorande lagets bästa sten.

Det förlorande lagets bästa sten stoppar mängden poäng till det vinnande laget.

