

## Kleine Einführung zum Curling

**Curling** ist eine auf dem Eis gespielte Wintersportart, die dem Boulespiel oder dem Boccia ähnelt. Sie ist nicht mit dem Eisstockschiessen zu verwechseln. Zwei Mannschaften zu je vier Spielern versuchen, ihre Curlingsteine näher an den Mittelpunkt eines Zielkreises auf einer Eisbahn zu spielen als die gegnerische Mannschaft. Curling ist besonders in Kanada, Schottland, Skandinavien und der Schweiz sehr populär und wird wegen der vielen taktischen Raffinessen auch als *Schach auf dem Eis* bezeichnet. Es gehört zu den Präzisionssportarten.

### 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 dem 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 großer 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 offenstehen. 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 Olympischen Winterspielen 1998 in Nagano (Japan) eine olympische Sportart. Bereits 1924 in Chamonix war ein Curlingturnier ausgetragen worden. Dieses galt aber lange Zeit als Vorführwettbewerb, obwohl man damals keine Differenzierung in Demonstrations- und originäre Wettbewerbe vornahm. Im Februar 2006 entschied das Internationale Olympische Komitee, dass Curling 1924 ein offizieller Wettbewerb gewesen war und erklärte Grossbritannien nachträglich zum Olympiasieger. 1932, 1988 und 1992 war Curling ein Demonstrationswettbewerb ohne offiziellen Status.

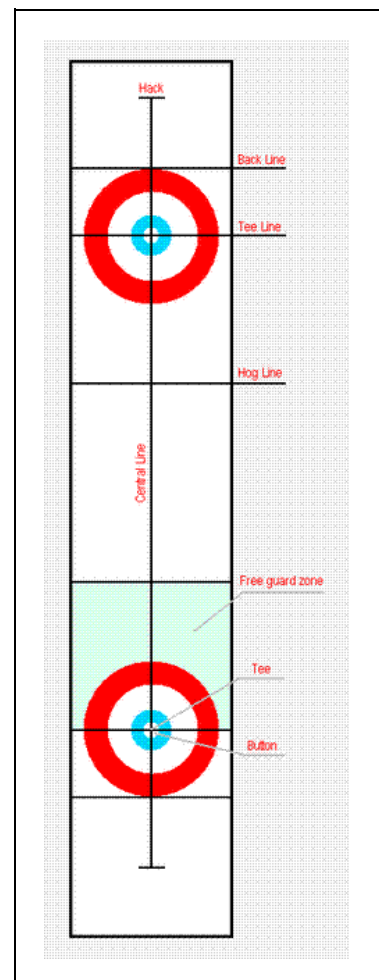
Dass Curling eine Olympische Sportart wurde, ist nicht zuletzt dem damaligen Präsidenten des World Curling Federation (WCF), Günther Hummelt zu verdanken, unter dessen Amtszeit (1990-2000) Curling als offizielle olympische Wintersportart anerkannt wurde und bei den Olympischen Winterspielen 1998 erstmals als 7. olympische Wintersportart dabei war.

## Spielfeld

Das Curling-Spielfeld (genannt *sheet* = „Laken“) ist eine Eisfläche mit einer Länge von 146 Fuss (44,5 m) und einer Breite von 15 Fuß und 7 Zoll (4,75 m). Die Eisfläche wird sorgfältig präpariert, so dass sie möglichst eben ist. Dadurch sollen sich die Steine mit so wenig Reibung wie möglich fortbewegen. Der Eismeister besprüht die Fläche mit feinen Wassertropfen (genannt *pebble* = „Kieselstein“). Aufgrund der Reibung zwischen dem Stein und den Wassertropfen dreht sich der Stein nach innen oder außen, d.h. er „curlt“. Die Drehbewegung verändert sich im Verlaufe des Spiels, da die Wassertropfen durch das Gleiten der Steine allmählich abgehobelt werden.

An beiden Enden der Eisfläche sind konzentrische Ringe aufgemalt, die zusammen das *house* (Haus) bilden. Das Zentrum wird *button* (Knopf) genannt und liegt im Schnittpunkt zweier Linien, die das Haus in Viertel aufteilen. Dabei handelt es sich um die *centre line* (Mittellinie), die das Eisfeld längs in der Mitte teilt und die *tee line*, die in 16 Fuß (4,88 m) Entfernung parallel zur hinteren Eisfeldbegrenzung liegt.

Außerdem gibt es die beiden *hog lines*, jeweils in 37 Fuß (11,28 m) Entfernung zur Begrenzung. Bevor der Stein die nächste *hog line* berührt, muss der abstoßende Spieler ihn loslassen. Ein Stein muss jenseits der zweiten *hog line* zum Stehen kommen, um weiter im Spiel zu bleiben. Bleibt ein Stein jenseits der *back line* liegen, oder berührt er die seitliche Begrenzung des Spielfelds, wird er aus dem Spiel genommen.



Die Ringe, die den Button umgeben, werden gemäß ihrem Durchmesser als Vier-Fuß, Acht-Fuß- und Zwölf-Fuß-Ring bezeichnet (1,22 m, 2,44 m und 3,66 m). Diese Ringe werden mit unterschiedlichen Farben eingefärbt. Die inneren Ringe dienen lediglich als visuelle Hilfe, um die Distanz einzelner Steine zum Zentrum abschätzen zu können und haben keinen Einfluss auf den Punktestand. Ein Stein jedoch, der nicht mindestens den äußeren Rand des 12-Fuß-Rings berührt, steht außerhalb des Hauses und zählt nicht für die Punktevergabe.

Zwölf Fuß hinter dem Button (und 4 Fuß von der Begrenzung entfernt) wird die Centre Line rechtwinklig von der *hack line* gekreuzt. Der *hack* ist eine Vorrichtung, die es dem Spieler ermöglicht, seinen Fuß auf der glatten Oberfläche abzustößeln und somit eine gleitende Bewegung zu vollführen. Auf Hallen-Eisflächen dienen zwei fix montierte Gummiflächen als Hacks. Dabei darf der Abstand des Hacks zur Centre Line und zur vorderen Kante der Hack Line nicht mehr als drei Zoll (7,62 cm) betragen. Es kann auch ein einzelner beweglicher Hack verwendet werden.

## **Spielprinzip**

Die Spieler stoßen sich vom Hack ab. Welchen der beiden Hacks sie benutzen, ist abhängig davon, ob sie Links- oder Rechtshänder sind.

Es spielen zwei Teams zu je vier Spielern gegeneinander. Während eines Spielabschnittes, genannt *End*, lässt jeder Spieler zwei Steine über das Eis in Richtung des Hauses (*house*) gleiten. Die beiden Mannschaften wechseln sich mit ihren Spielzügen ab. Derjenige Spieler, der den Stein abspielt, muss die richtige Dosierung aus Geschwindigkeit, Drehimpuls des Steins und genauem Zielen finden. Sobald alle Steine in einem End gespielt worden sind, wird das Resultat festgehalten. Anschließend wird in Richtung des entgegengesetzten Hauses weitergespielt.

Das primäre Spielziel ist es, möglichst viele der acht eigenen Steine näher beim Zentrum (*button*) des Hauses zu platzieren als der am besten platzierte gegnerische Stein. Für jeden solchen Stein gibt es einen Punkt. Wer am Ende des Spieles die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## **Recht des letzten Steins**

Fundamental wichtig ist das *Recht des letzten Steins*. Dieses Recht ermöglicht es einem Team, am Schluss wenigstens noch einen Stein (einen Punkt) oder (besser) einen zusätzlichen Stein zu schreiben. Vor dem Spiel wird dieses Recht für das erste End ausgelost (bei großen Turnieren jedoch festgelegt). Im weiteren Spielverlauf hat immer diejenige Mannschaft das Recht des letzten Steins, die das vorherige End verloren hat. Bei einem *Null-End*, also wenn keine Mannschaft Punkte gemacht hat und das Haus leer geblieben ist, wird das Recht des letzten Steins nicht gewechselt. Macht ein Team einen Punkt, obwohl es nicht den letzten Stein hatte, spricht man von einem *gestohlenen Stein*.

Wenn das Haus am Schluss eines Ends leer ist, spricht man von einem *Null-End*. Das ist viel häufiger Strategie als bloß Zufall. Da das Minimum, um das Recht des letzten Steins zu

verlieren, ein Punkt ist, will das Team mit dem letzten Stein natürlich möglichst zwei oder mehr Punkte schreiben. So verzichtet dieses Team lieber auf einen einzigen noch möglichen Punkt und versucht, das Haus ganz leer zu machen, um das Recht des letzten Steins zu behalten. Im Erfolgsfalle endet das End dann mit 0:0.

## Bezeichnung der Steine

**Zu den Taktiken während des Spiels gehören das Schützen von Steinen durch eigene oder gegnerische Steine (*guard*), das Anstoßen von Steinen, um deren Position zu verändern (*bump*) oder um diese aus dem Spiel zu nehmen (*take-out*). Der Begriff *draw* beschreibt einen Stein, der im Haus liegen bleibt, ohne einen anderen Stein zu berühren. Verlassen sowohl der Zielstein, als auch der soeben abspielte Stein (*shooter*) das Haus, spricht man von einem *peel*.**

Da das in Führung liegende Team oft versuchen würde, sämtliche Steine aus dem Spielfeld zu entfernen, damit keiner als *guard* für einen Stein der gegnerischen Mannschaft dienen kann, wurde 1990 die Regel der *free guard zone* eingeführt, um die Chancen der im Rückstand liegenden Mannschaft zu verbessern: Solange bis vier Steine gespielt sind, darf ein Stein, der zwischen der *hog* und *tee line* liegt, aber nicht im Haus ist, von einem gegnerischen Stein nicht aus dem Spiel entfernt (wohl aber verschoben) werden. Passiert dies trotzdem, wird er zur ursprünglichen Stelle zurückgelegt. Es gibt auch die Variante mit nur drei derart geschützten Steinen.

## Wischen

Durch das Wischen des Eises vor einem Stein mittels eines Besens wird die Krümmung seiner Bahn verringert und gleichzeitig das Abbremsen des Steines abgeschwächt. Das Wischen ist die einzige Möglichkeit, den Lauf des Steines zu beeinflussen. Sobald der Stein abspielt worden ist, darf er nicht mehr berührt werden, auch nicht vom Besen. Wird ein Stein berührt, *verbrennt* er, und der Skip der gegnerischen Mannschaft darf verlangen, dass er entfernt wird.

## Spieldauer

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.

# Spieler

Die vier Spieler eines Teams werden gemäß der Reihenfolge, in der sie spielen, unterschiedlich benannt. Der *lead* spielt zuerst, gefolgt vom *second*, dem *third* und dem *skip*. Diese Reihenfolge muss aber nicht zwingend eingehalten werden; in einigen Mannschaften spielt der Skip auf der Position des Third und umgekehrt, jedoch darf sie während eines Spieles nicht mehr geändert werden. In der Regel wischen die beiden Spieler, die weder den Stein spielen, noch das Ziel anzeigen; es dürfen aber alle Spieler wischen, was man auch gelegentlich beobachten kann.

## Lead

Der Lead spielt die beiden ersten Steine in einem End. Die Aufgabe des Lead ist es, die Steine zu Beginn eines Ends möglichst gut zu platzieren. Häufig spielt der Lead seine Steine vor das Haus und errichtet so ein Hindernis für den Gegner. Liegt das Hindernis nahe der Centre Line, spricht man von einem *center guard*. Liegt der Stein seitlich vor dem Haus, ist von einem *corner guard* die Rede. Auch wischt der Lead die Steine all seiner Mitspieler.

## Second

Der Second spielt den dritten und vierten Stein des Teams. Seine Hauptaufgabe ist das Wegspielen (*take-out*) gegnerischer Steine. Zusätzlich wischt er die Steine all seiner Mitspieler.

## Third

Der auch als Vize-Skip oder Vize bezeichnete Third spielt die fünften und sechsten Steine des Teams. Auch unterstützt er den Skip bei dessen Aufgaben. Wenn der Skip die Steine abspielt, ist es üblicherweise der Third, der dem Skip anzeigt, wohin er zielen soll. Nach jedem End müssen die beiden Third eine Einigung darüber erzielen, welches Team wieviele Punkte erzielt hat. Bei Meinungsverschiedenheiten oder Unklarheiten können die Third den Abstand der Steine zum Zentrum mit Hilfe eines Messgerätes messen, um den näher liegenden Stein zu ermitteln. Bei großen Turnieren übernimmt diese Aufgabe ein Schiedsrichter. Bei wichtigen Turnieren wird das Festhalten des Spielstandes auf der Punktafel einem Offiziellen überlassen, ansonsten übernimmt der Third diese Aufgabe.

## Skip

Der Skip ist der Kapitän der Mannschaft und legt die Spieltaktik fest. Er zeigt mit dem Besen auf jenen Punkt, wohin die übrigen Spieler zielen sollen (*calling*). Der Skip selbst wischt nur selten, es sei denn, der Stein bewegt sich im Haus oder hinter der Tee Line. Der Skip ist verpflichtet, außerhalb der unmittelbaren Spielzone zu stehen, wenn die anderen Teammitglieder ihre Steine abspielen. Doch er kann deren Steine hinter der Tee Line wegwischen, falls dies erforderlich sein sollte. Gemäß internationalen Spielregeln ist es nur

dem Skip erlaubt, hinter der Tee Line auch die Steine des Gegners wegzuwischen (wenn er oder sie nicht mit dem Abspielen an der Reihe ist).

Üblicherweise spielt der Skip die beiden letzten Steine seines Teams in einem End, er kann seine Position aber auch mit jedem anderen Mitspieler tauschen. Dann wird der Spieler, der die letzten zwei Steine spielt, gemäß der englischen zählweise „Fourth“ genannt. Die Mannschaft wird oft nach dem Skip benannt, also z. B. „Team Müller“. Ausnahmen sind internationale Turniere, wo für eine Nation gespielt wird, oder nationale Meisterschaften, bei denen das Team den Namen des Klubs trägt, für den es antritt.

## **Steine**

Die Steine (engl. *rocks*) haben eine runde geschliffene Form, bestehen aus Granit und besitzen einen Griff. Sie wiegen maximal 44 Pfund (19,958 kg) bei einem Durchmesser von 11 inch (27,94 cm). Durch die konkave Form ist die eigentliche Lauffläche nur ein Ring mit circa 6 bis 12 mm Breite. Während des Gleitens über dem Eis sammelt sich eine dünne Wasserschicht an diesem Ring an. Diese ist aufgrund der Rotation um die eigene Achse des Steines und dem durch das Abbremsen des Steines hervorgerufenen höheren Druck an der Vorderseite des Steines vorne größer. Dadurch wird die Reibung vorne verringert, was zu einer Krümmung der Laufbahn führt.

Der Stein wird bei der Abgabe in eine langsame Drehbewegung versetzt, den *curl*, wodurch er nicht gerade läuft, sondern eine parabelförmige Kurve beschreibt. Dadurch ist es möglich, einen gegnerischen Stein zu umspielen. Der Radius der Kurve kann durch Wischen mit einem Curlingbesen beeinflusst werden. Wird vor einem Stein gewischt, während er in Bewegung ist, vergrößert sich der Kurvenradius und der Stein läuft gerader. Das Wischen beeinflusst auch die Laufzeit eines Steins. Ein gewischter Stein verliert weniger schnell an Tempo und legt dadurch eine größere Strecke zurück.

Moderne Steine werden aus zwei Einzelteilen gefertigt, wobei jener Teil, der auf dem Eis gleitet, aus höherwertigem Material hergestellt ist. Besonders die Schotten sind davon überzeugt, dass die Curlingsteine mit der besten Qualität aus einem bestimmten Granittyp mit der Bezeichnung „Ailsite“ bestehen. Dieser Stein wird auf Ailsa Craig abgebaut, einer kleinen Insel vor der Küste von Ayrshire. Wegen der Seltenheit von Ailsite können derartige Curlingsteine bis zu 1300 Euro kosten. Viele Curlingclubs verwenden Steine geringerer Qualität, die ab ca. 450 Euro erhältlich sind. Die Steine, die bei den Olympischen Winterspielen 2006 zum Einsatz kamen, stammten aus dem Steinbruch *Garn For* auf der Lley-Halbinsel im Nordwesten von Wales.

## **Besen**

Der Besen wird dazu verwendet, die Eisoberfläche vor dem Stein zu wischen. Heftiges Wischen erwärmt das Eis und taut es kurzfristig an. Auf dem dadurch entstehenden Wasserfilm rutscht der Stein schneller und weiter. Auch wird dessen Lauf begradigt. Der Besen kann auch dazu verwendet werden, das Eis von Schmutz zu befreien. Darüber hinaus zeigt der Skip mit dem Besen an, wohin seine Mitspieler mit dem Stein zielen sollen.

Der Besen diente einst dazu, das Eis frei von Schnee, Ästen oder Laub zu halten, da Curling ursprünglich im Freien gespielt wurde. Die früher üblichen kanadischen Strohbesen wurden zunächst durch Rosshaarbesen und später zunehmend durch so genannte Kissenbesen ersetzt. Diese besitzen Stoff- oder Kunststoffkissen anstelle von Haaren und haben eine höhere Wischeffizienz. Außerdem können hier auch keine Haare verloren gehen, die den Lauf der Steine ungewollt beeinflussen. Des Weiteren wird der Besen als Balancierhilfe bei der Sliding Delivery (Steinabgabe) benützt.

## **Spielkultur**

Obwohl zahlreiche kanadische Turniere Siegesprämien anbieten, gibt es keine professionellen Curler, die sich ganz auf den Sport konzentrieren. Selbst auf internationaler Ebene arbeiten sie teilzeitlich oder sind Studenten und Hausfrauen. Weil beim Curling Fähigkeiten wie Genauigkeit, taktisches Geschick, spielerisches Können und Erfahrung weitaus wichtiger sind als die sonst üblichen sportlichen Voraussetzungen wie Geschwindigkeit, Ausdauer und Stärke, sind die meisten international erfolgreichen Curler bedeutend älter als andere Spitzensportler. Dennoch gibt es auch junge erfolgreiche Teams. In Kanada werden auch Finalspiele von Juniorenmeisterschaften im Fernsehen übertragen.

Mehr noch als bei anderen Mannschaftssportarten ist das sportliche, faire Verhalten ein integraler Bestandteil des Curlings. Sich nach einem Fehler des Gegners zu freuen, was in anderen Sportarten durchaus üblich sein kann, wird beim Curling aufs Schärfste missbilligt. Selbst auf internationaler Ebene wird von einem Spieler erwartet, selbst auf seinen regelwidrig gespielten Stein hinzuweisen und dies dem gegnerischen Skip mitzuteilen. Darüber hinaus ist es Brauch, dass die Siegermannschaft nach dem Spiel den Unterlegenen einen Drink spendiert.