**Curling** [[ˈkʰɜːlɪŋ](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_IPA-Zeichen)] ist eine auf dem [Eis](https://de.wikipedia.org/wiki/Eis) gespielte [Wintersportart](https://de.wikipedia.org/wiki/Wintersport), die dem [Eisstockschießen](https://de.wikipedia.org/wiki/Stockschie%C3%9Fen) ähnelt und Parallelen zu den Kugelsportarten [Boule-Spiel](https://de.wikipedia.org/wiki/Boule-Spiel) und [Boccia](https://de.wikipedia.org/wiki/Boccia) aufweist. 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](https://de.wikipedia.org/wiki/Kanada), [Schottland](https://de.wikipedia.org/wiki/Schottland), [Skandinavien](https://de.wikipedia.org/wiki/Skandinavien) und der [Schweiz](https://de.wikipedia.org/wiki/Schweiz)populär und wird wegen der vielen taktischen Raffinessen auch als *Schach auf dem Eis* bezeichnet. Es gehört zu den [Präzisionssportarten](https://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4zisionssport).

Es spielen immer zwei Mannschaften mit – von einigen Ausnahmen abgesehen – vier Personen und einem Ersatzspieler gegeneinander.

### Ziel des Spiels[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=6) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=6)]

Ziel des Spiels ist es, bei mehreren Durchgängen, *Ends* genannt, jeweils möglichst viele eigene Steine näher an eine vorgegebene Zielmarke (Tee, Button oder Dolly genannt) zu platzieren als der nächstgelegene Stein der anderen Mannschaft. Dazu werden diese von einem Ende des langgestreckten Spielfelds aus in Bewegung gesetzt, wobei sich die Mannschaften abwechseln. Die Zielmarke befindet sich am anderen Ende des Feldes im Zentrum eines von konzentrischen Kreisen gebildeten Zielbereichs, welcher *Haus* genannt wird.

### Grundregel[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=7) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=7)]

Jedes End besteht in der Abgabe von acht Steinen pro Mannschaft. Jeder Spieler darf daher hintereinander im Wechsel mit einem Gegenspieler zwei Steine abgeben (*setzen*). In dieser Reihenfolge werden die [Spieler](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#Spieler) Lead, Zweiter, Dritter und Vierter genannt.

### Abspielen eines Steins[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=8) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=8)]

Beim Abspielen eines Steins wird dieser vom Spieler im Abgabebereich mit der Hand nach vorne beschleunigt. Dabei kann er sich von im Spielfeld eingelassenen Widerlagern, den „Hacks“ abstoßen. Die Bewegung muss vor der Teeline der Abspielseite beginnen und kontinuierlich in Richtung Ziel erfolgen. Der abgegebene Stein muss losgelassen werden, bevor er die Hogline der Abspielseite überquert und er muss mindestens in vollen Umfang bis hinter die zielseitige Hogline gleiten. Eine dem Stein mit auf den Weg gegebene Drehbewegung ermöglicht eine gebogene Gleitlinie.

### Gleiten des Steins[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=9) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=9)]

Ein in Bewegung versetzter Stein darf nicht mehr berührt werden. Weil zwischen den Hoglines kein Stein liegen darf, kann der abgegebene Stein diese Strecke ohne Hindernisse durchgleiten. Die dafür benötigte Zeitspanne wird als Maß für die Geschwindigkeit des Spielzugs genutzt. Die abspielende Mannschaft darf das Verhalten des gleitenden Steins durch Wischen der Eisfläche vor dem Stein beeinflussen. Gleitet der Stein über die Teeline hinaus, so darf sein Verhalten vom Skip der Gegenmannschaft durch Wischen beeinflusst werden.

### Spielzüge[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=10) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=10)]

Beim Spielen eines Steins kann der Spieler nicht nur versuchen, seinen Stein optimal zu platzieren (setzen), sondern auch Steine der Gegenmannschaft aus dem Spiel zu befördern.

### Gültigkeit[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=11) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=11)]

Ein Stein ist ungültig und aus dem Spiel, wenn er:

* bei der Abgabe beim Überqueren der abspielseitigen Hogline noch von der Hand berührt wird.
* bei der Abgabe zumindest teilweise auf oder vor der zielseitigen Hogline zum Stehen kommt.
* bei der Abgabe oder im späteren Verlauf des Ends an die Seitenbande stößt oder über eine Seitenlinie gleitet.
* bei der Abgabe oder im späteren Verlauf des Ends vollständig über die hinter dem Zielbereich liegende Backline gleitet.
* diverse Berührungen erfährt (siehe weiter unten).

Ungültige Steine werden sofort aus dem Spiel genommen, ohne das Ende seiner Bewegung abzuwarten. Damit soll z. B. verhindert werden, dass ein von der Seitenbande abprallender Stein an einen anderen Stein anstößt und damit noch weitere Auswirkung hat.

### Free Guard Zone[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=12) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=12)]

Der Bereich zwischen zielseitiger Hogline und Haus ist die Free Guard Zone. Dort platzierte Steine dürfen frühestens mit dem dritten Stein einer Mannschaft *herausgefegt* werden. Geschieht dies vorher unabsichtlich, so darf der Stein wieder an die alte Stelle gelegt werden. Diese Regel soll verhindern, dass eine einmal in Führung liegende Mannschaft besonders leicht durch permanentes "Leerfegen" des Spielfelds aller weiteren Ends ein Aufholen der Gegenmannschaft verhindert.

### Punktezählung[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=13) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=13)]

Sobald alle Steine in einem End gespielt worden sind, wird das Resultat wie folgt ermittelt: Es wird gezählt, welche Mannschaft einen oder mehrere Steine näher am Zentrum liegen hat als der zentrumsnächste Stein der anderen Mannschaft. Hierbei werden nur Steine gezählt, welche zumindest teilweise im Haus liegen. Gibt es im ganzen Haus keinen einzigen Stein, so bekommt keine Mannschaft einen Punkt. Ist mit bloßem Auge nicht erkennbar, welcher von mehreren Steinen näher am Ziel liegt, so kommt ein zirkelähnliches Hilfsmittel zum Einsatz. Während des Ends darf es nicht benutzt werden. Anschließend wird in Richtung des entgegengesetzten Hauses weitergespielt.

### Berühren oder Verschieben der Steine[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=14) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=14)]

Als Berührungen oder Verschiebungen eines Steins gelten sowohl direkte, meist durch einen Fuß vorgenommene Einflüsse, als auch solche, die durch Kleidung, Besen oder andere Ausrüstungsteile erfolgen.

**Berühren eines sich noch bewegenden Steins**

1. Wird ein gleitender Stein von einem Mitglied des gerade abspielenden Teams berührt, bevor er die Hogline an der Zielseite überquert hat, so wird dieser Stein sofort aus dem Spiel genommen.
2. Erfolgt die Berührung erst nach der Überquerung der Hogline, entscheidet der gegnerische Skip, wie vorgegangen wird:
   1. den berührten Stein aus dem Spiel nehmen und alle anderen verschobenen Steine wieder an ihre ursprüngliche Position zurücklegen,
   2. den berührten Stein dorthin legen, wo er seiner Meinung nach ohne Berührung zum Stehen gekommen wäre, und andere Steine so platzieren, wo sie seiner Meinung nach durch Abstoßen gelandet wären, wenn der gleitende Stein nicht berührt worden wäre.
   3. alle Steine auf der Position belassen wie sie zur Ruhe gekommen sind.
3. Wird ein gleitender Stein von einem Mitglied des gerade **nicht** abspielenden Teams berührt, so kann der Skip der abspielenden Mannschaft den Stein dort platzieren, wo er seiner Meinung nach zum Stillstand gekommen wäre.

Allgemein hat also der Skip des Teams, das den Regelverstoß **nicht** begangen hat, die Wahl zwischen dem Herausnehmen des berührten Steins und Rückplatzierung anderer Steine oder die Folgen der Berührung so zu belassen, wie sie sind.[[9]](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#cite_note-rules-9)

**Verschieben ruhender Steine**

1. Wird ein ruhender Stein, der Einfluss auf einen gerade gleitenden Stein gehabt hätte, von einem Mitglied des gerade abspielenden Teams verschoben, so kann der gegnerische Skip nach dem Stillstand aller Steine entscheiden, ob
   1. der **gleitende** Stein entfernt wird und beeinflusste Steine zurückgelegt werden oder
   2. das Ergebnis der Verschiebung anerkannt und alles belassen wird, wie es zum Stillstand kam.
2. Wird ein ruhender Stein, der **keinen** Einfluss auf einen gerade gleitenden Stein gehabt hätte, von einem Mitglied des gerade abspielenden Teams verschoben, so kann der gegnerische Skip den Stein zurücklegen.
3. Wird ein ruhender Stein von einem Mitglied des gerade **nicht** abspielenden Teams verschoben, so gelten diese Möglichkeiten sinngemäß für den Skip der abspielenden Mannschaft.

### Recht des letzten Steins[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=15) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=15)]

Fundamental wichtig ist das *Recht des letzten Steins*; dieses 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 *Nuller-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 End* (steal).

Wenn das Haus am Schluss eines Ends leer ist, spricht man von einem *Nuller-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 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.

### Wischen[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=16) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=16)]

Durch das Wischen des Eises vor einem Stein mit einem [Besen](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#Besen) werden die Krümmung seiner Bahn und das Bremsen des Steines verringert. Das Wischen ist die einzige Möglichkeit, den Lauf des Steines zu beeinflussen. Sobald der Stein abgespielt 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[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=17) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=17)]

#### Klassische Zeitmessung**[**[**Bearbeiten**](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=18)**|**[**Quelltext bearbeiten**](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=18)**]**

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](https://de.wikipedia.org/wiki/Auszeit_(Sport))). Für ein Zusatzend stehen jedem Team 11 Minuten (davon eine Minute für eine zusätzliche Auszeit) zur Verfügung. Überschreitet eine Mannschaft diese Zeit, verliert sie automatisch – selbst wenn sie in Führung liegt.

#### Thinking Time**[**[**Bearbeiten**](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=19)**|**[**Quelltext bearbeiten**](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=19)**]**

Zu den [Europameisterschaften 2014](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling-Europameisterschaft_2014) führte der WCF erstmals die sogenannte *Thinking Time* ein.[[10]](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#cite_note-10) Mit dieser Regel hat nun jedes Team 38 Minuten (30 Minuten bei 8 End Spielen) zum Überlegen zur Verfügung. Die Zeit wird angehalten, sobald der Spielstein die T-Line am Abgabeend überquert hat. Dies hat zur Folge, dass Teams, die viele langsame Steine (Draws und Guards) spielen, keinen Nachteil gegenüber Teams haben, die schnelle Steine (Take-Outs) spielen.

### Gemischtes Doppel[[Bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&veaction=edit&section=20) | [Quelltext bearbeiten](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Curling&action=edit&section=20)]

Das Gemischte Doppel hat leicht abgewandelte Regeln.[[11]](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#cite_note-11)[[8]](https://de.wikipedia.org/wiki/Curling#cite_note-mixed-8) Ein Team besteht aus zwei Spielern, einer Frau und einem Mann. Die Spiele gehen über 8 Sätze (Ends). Jedes Team spielt 5 Steine pro Satz.

Am Anfang jedes Satzes platziert das beginnende Team einen sechsten Stein entweder auf die Position A oder B. Der Stein des anderen Teams kommt auf die noch freie Position (A oder B).

Die Positionen A und B sind wie folgt definiert:

* Position A: Platzierung zentral auf der Centreline vor oder hinter drei vordefinierten Punkten. Die Punkte liegen auf der Centreline an den folgenden Stellen:

1) In der Mitte zwischen Hogline und Haus.  
2) Drei Fuß (0,915 m) von der Mitte entfernt in Richtung Haus.  
3) Drei Fuß (0,915 m) von der Mitte entfernt in Richtung Hog Line.

Die genaue Definition von Position A hängt von den Eisbedingungen ab und wird von den Teams vor Beginn des Spiels festgelegt.

* Position B: Der Stein liegt zentral auf der Centreline und unmittelbar hinter der Tee Line.

Das Team, dessen Stein in der Position A (vor dem Haus) platziert wurde, spielt den ersten Stein des Satzes. Das Team, dessen Stein in der Position B (im Haus) platziert wurde, spielt den letzten Stein des Satzes. Nach dem ersten Satz hat jeweils dasjenige Team das Recht auf Platzierung, das im vorangehenden Satz keine Punkte erzielt hat. Im Falle eines Satzes ohne Punkte (Nuller-End) erhält das Team, das in diesem Nuller-End den ersten Stein gespielt hat, das Recht auf Platzierung.

Vor dem 4. Stein des Satzes darf kein sich im Spiel befindlicher Stein aus dem Spielfeld befördert werden.

Einmal pro Match kann ein Team gleichsam eine Joker-Situation verlangen (Power Play), indem die vorplatzierten Steine nicht auf der Mittellinie der Spielfläche, sondern seitlich hingestellt werden.