

Taktik

Foundation 1

Auf dieser Stufe lernt der Anfänger das Vokabular und die Grundregeln des Curlings kennen.

Sportartspezifisches Vokabular	<ul style="list-style-type: none"> - Bezeichnungen von Steinen (Draw, Take out, Guard) - Linien und Spielfeld (Rink, House, Hack, Back-, Tee-, Hog- und Centerline, Dolly, 4 Fuss-, 8 Fuss- und 12 Fuss-Kreis) - Spielerpositionen (Lead, Second, Third, Vice, Skip) - Steine und Material (Handle, in- und out-Handle, Slidingfuss, Antislidder, Besen)
Team	<ul style="list-style-type: none"> - Anzahl Teammitglieder - Spielreihenfolge der Steine - Aufgabenteilung Spielen – Wischen – Skipen
Spielregeln	<ul style="list-style-type: none"> - Namen der Linien - Regeln der Spielfeldbegrenzung - Regeln beim Zählen - Wer punktet, startet im nächsten End - Ablauf eines Spiels (mehrere Ends, Zählweise, Sieg und Niederlage) - Wischregeln (Wer darf wann wischen?)
Spirit of Curling	<ul style="list-style-type: none"> - Händeschütteln zu Beginn und am Ende des Spiels - Positionen der Spieler, wenn der Gegner spielt - Faires Verhalten auf dem Eis
Sportartspezifisches Wissen	<ul style="list-style-type: none"> - Einsatz des Wischens - Verhalten des Steins je nach Drehung - Besen des Skips als Ziel beim Spielen

Foundation 2

Der Athlet kennt nun die wichtigsten Regeln des Spiels, findet sich mit seinem Team auf dem Eis zurecht, weiss um die Eigenschaften von Steinen, Eis und Wischen und kann ein Spiel absolvieren. Er lernt die taktischen Grundsätze des Curlings kennen.

<p>Wichtigste taktische Grundzüge</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es ist ein Vorteil den letzten Stein (genannt ‚Hammer‘) zu haben. - Muss ich das End beginnen, spiele ich in die Mitte und versuche, das Spiel in die Mitte zu ziehen. - Habe ich den Hammer, versuche ich das Spiel auf der Seite aufzubauen. - Liege ich im Vorsprung, spiele ich defensiv und strebe ein Spiel mit möglichst wenig Steinen im Spiel an (Spiel ins Haus, Take outs). - Liege ich im Rückstand, spiele ich offensiv und strebe ein Spiel mit möglichst vielen Steinen an (Guards, Draws).
<p>Free Guard Zone - Regel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit den ersten fünf Steinen eines Ends dürfen keine gegnerischen Steine aus dem Spiel genommen werden, die vor dem Haus liegen. - Geschieht dies trotzdem, muss die Situation wiederhergestellt werden.

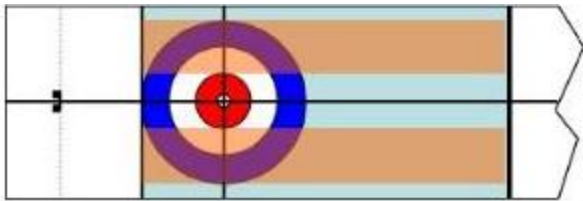
Foundation 3

Die Kenntnisse über das Spiel sind gefestigt. Der Athlet trifft zunehmend die richtigen taktischen Entscheidungen. Diese werden aufgrund folgender Faktoren gefällt:

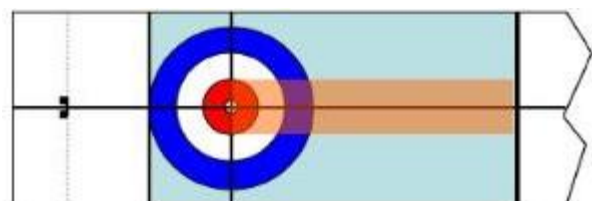
- Gespieltes End
- Spielstand/Score
- Hammer ja/nein
- Gespielter Stein im End
- Momentane taktische Lage im Haus

Es muss angestrebt werden, dass alle Spieler eines Teams die taktischen Grundzüge kennen, obwohl der Skip die Taktik des Teams vorläufig vorwiegend allein bestimmt.

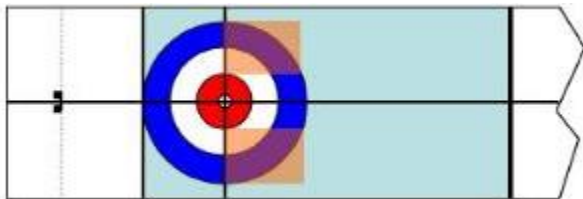
Grundausrichtung mit dem letzten Stein:



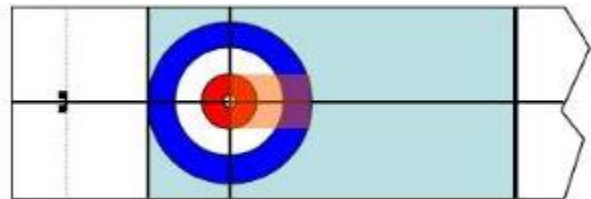
Grundausrichtung ohne den letzten Stein:



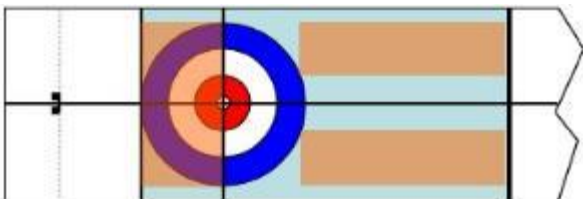
Defensive Ausrichtung mit dem letzten Stein:



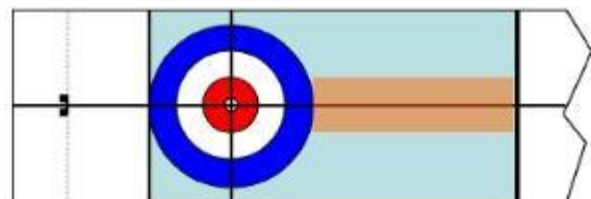
Defensive Ausrichtung ohne den letzten Stein:



Offensive Ausrichtung mit dem letzten Stein:



Offensive Ausrichtung ohne den letzten Stein:



Talent 1

Der Curler vertieft die bisher genannten Kenntnisse und macht immer weniger Fehler.

<p>Offensives Spiel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Im Rückstand - Wenn ich das Eis kenne - Mit Hammer 	<ul style="list-style-type: none"> - Beginn des Ends mit Guards (um die Free Guard Zone zu nutzen) - Viel Steine im Spiel - Wenig Take outs - Viel Risiko
<p>Defensives Spiel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Im Vorsprung - Am Anfang des Spiels - Ohne Hammer 	<ul style="list-style-type: none"> - Beginn des Ends ins Haus oder durchspielen - Wenig Steine im Spiel - Viel Take outs - Wenig Risiko.

Talent 2

Der Athlet und sein Team legt sich Pläne für verschiedene Spielsituationen zurecht und weiss, wie er verschiedene Ziele erreicht. Er weiss, wie er das End aufbaut, wenn er:

- Den Gegner zwingen will, einen zu machen (ohne Hammer, z.B. 7. End (von 8), Score 6:5)
- Zwei oder mehr schreiben will (mit Hammer, z.B. 5. End, Score 2:2)
- Den Gegner davon abhalten will, mehr als einen Stein zu schreiben (ohne Hammer, z.B. 8. End, Score 5:6)
- Stehlen muss (ohne Hammer, z.B. 8. End, Score 5:5)
- Zwei oder mehr schreiben muss (mit Hammer, z.B. 8. End, Score 4:6)
- Mindestens einen Stein schreiben muss (mit Hammer, z.B. 8. End, Score 5:5)

Talent 3

Der Athlet und sein Team hat einen konkreten Aufbauplan für verschiedene Spielsituationen und setzt sie vermehrt passend ein.

Talent 4

Der Athlet und sein Team hat einen konkreten Aufbauplan für verschiedene Spielsituationen, setzt sie passend ein. Jede gemachte Erfahrung beeinflusst weitere Spielzüge und verbessert die Quote der passenden Entscheidungen.

Elite 1 und 2

Der Athlet und sein Team hat einen konkreten Aufbauplan für verschiedene Spielsituationen, setzt sie passend ein und lernt aus jedem Spiel. Die folgenden Punkte (zusätzlich zu den von F3 bis T4 genannten) werden in die Entscheidungsfindung mit einbezogen:

- Stärken bzw. Schwächen des eigenen Teams
- Kenntnisse über den Gegner
- Möglichkeiten, die das Eis bietet
- Verlauf des Spiels, Momentum
- Erfahrungen aus vergangenen Spielen, Beobachtungen bei anderen Teams

Master

Der Master trifft sehr häufig die richtigen taktischen Entscheide. Er ist erfahren, spielt taktisch sehr flexibel und passt seinen Gameplan der gegebenen Situation an. Er findet eigene Spielzüge und Strategien, die in der Folge von anderen Teams übernommen werden.