

GLOSSAR

Alternate	ein registriertes, aber nicht spielendes Teammitglied, das jedoch jederzeit einen Spieler seines Teams ersetzen darf
Back-Line	Linie am Ende des <i>Sheets</i> . Ein hinter der <i>Back-Line</i> zum Stillstand gekommener Stein muss diese noch berühren, um im Spiel zu bleiben
Back of the house	Die Fläche innerhalb des <i>Houses</i> , die zwischen der <i>Tee-Line</i> und der <i>Back-Linie</i> liegt
Blank-End	Nullierend, d. h. ein <i>End</i> , indem keines der beiden Teams punkten konnte
Competition	Eine beliebige Anzahl Teams, die Spiele austragen, um einen Gewinner zu ermitteln
Courtesy-Line	Eine Linie (Markierung), die anzeigt, wo sich die Wischer (Spieler) des Teams, das nicht den Stein abgibt, aufhalten dürfen, damit einerseits ein <i>Umpire</i> die <i>Hog-Line</i> noch überblicken kann und andererseits der Spieler, der den Stein abgibt, bei seiner Abgabe von gegnerischen Spielern nicht gestört werden kann
Delivering-End	Das Ende des <i>Sheets</i> , von dem aus die Steine in einem <i>End</i> abgegeben werden
Delivering-Team	Das Team, das im Moment die Kontrolle über das <i>Sheet</i> ausübt und den nächsten Stein abgibt bzw. diesen bis zum Stillstand begleitet
Delivery	Die Steinabgabe, d.h. die Aktion, einen Stein in Richtung des <i>Playing-Ends</i> zu spielen
Delivery-Stick	Ein Hilfsgerät, das beim <i>Handle</i> des Steins angebracht ist und dem Spieler erlaubt, den Stein mit einer Arm- oder Handbewegung in eine gewünschte Rotation zu bringen
Divider	Material (aus Kunststoff oder Holz), das die nebeneinander liegenden <i>Sheets</i> deutlich voneinander trennt
Draw Shot Challenge	Der <i>DSC</i> erlaubt nach einer <i>Round Robin</i> punktgleiche Teams zu rangieren. Es ist der Durchschnitt aller <i>Last Stone Draws (LSD)</i> in einer <i>Round Robin</i> , wobei zur Ermittlung des <i>DSC</i> der schlechteste <i>LSD</i> automatisch nicht in die Berechnung einbezogen wird
End	Ein Teil eines Spiels, in dem alle vier Spieler beider Teams abwechselnd und in der vorgegebenen Reihenfolge je zwei Steine abgegeben haben (insgesamt 16 Steine)
Extra-End	Ein Zusatzend, das gespielt wird, sofern nach den vorgegebenen <i>Ends</i> (in der Regel acht oder zehn) beide Teams gleichviel gewonnene Steine ausweisen. Zusatzends werden solange gespielt, bis ein Team in einem Zusatzend punktet
External force	Äusserer Einfluss, d.h. ein Ereignis oder Vorfall, der nicht durch ein Team des entsprechenden Spiels verursacht wurde
Free Guard Zone (FGZ)	Die Eisfläche zwischen <i>Hog-Line</i> und <i>Tee-Line</i> ohne die Fläche des <i>House</i>
Game	Zwei Teams, die eine bestimmte Anzahl <i>Ends</i> (i.d.R. acht oder zehn) spielen, um einen Gewinner zu bestimmen

Hack	Eine Vorrichtung im oder auf dem Eis, die einem Spieler ermöglicht, das <i>Sliding-Delivery</i> (Abgabe des Steins) zu starten
Handle	Teil des Curlingsteins, der dem Spieler ermöglicht, den Stein zu ergreifen und zu halten
Hog-Line	Zwei Linien über die Breite des <i>Sheets</i> , jeweils im Abstand von 6,4 m (21 feet) und parallel zur entsprechenden <i>Tee-Line</i> . Ein Spieler, der einen Stein abgibt, muss diesen vor der näheren <i>Hog-Line</i> loslassen. Damit der Stein im Spiel bleibt, muss er die entferntere <i>Hog-Line</i> ganz überschreiten, darf aber nicht hinter der <i>Back-Line</i> zum Stillstand kommen oder die Seitenlinie berühren
Home-End	Das Ende des <i>Sheets</i> , von dem aus der erste Stein eines Spiels abgegeben wird
House	Die Eisfläche innerhalb der drei konzentrischen Kreise an jedem Ende des <i>Sheets</i>
Last Stone Draw (LSD)	Ein Vorgang am Schluss des Einspielens, bei welchem ein beliebiger Spieler jedes Teams einen Stein zum <i>Tee</i> im <i>Home-End</i> spielt. Dabei wird die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem <i>Tee</i> gemessen. Jenes Team, das mit dem Stein näher zum <i>Tee</i> liegt, hat im anschliessenden Spiel die Wahl, den ersten oder den zweiten Stein im ersten <i>End</i> zu spielen
Messgerät	Ein Instrument zum Messen, welcher der fraglichen Steine näher zum <i>Tee</i> liegt oder zum Feststellen, ob ein Stein den äusseren Kreis berührt (im <i>House</i> ist)
Moving Stone	Ein gleitender Stein (in Bewegung) entweder durch die Abgabe oder durch das Berühren (Aufprallen) eines andern Steins
Originalposition eines Steins	Der Ort, wo ein Stein lag, bevor er verschoben wurde (z.B.durch einen andern Stein, einen Besen oder durch einen Spieler)
Out-of-play Position	Der Ort eines Steins, der nicht mehr im Spiel ist (z.B. weil er eine Seitenlinie berührt oder die <i>Back-Line</i> überschritten hat)
Rink	Mehrere <i>Sheets</i> , die gesamte Eisfläche in einer Halle (in der Schweiz gebräuchlich für <i>Sheet</i>)
Playing-End	Das Ende des <i>Sheets</i> , wohin die Steine abgegeben werden
Sheet	Die Eisfläche, auf der ein Spiel ausgetragen wird (in der Schweiz auch Rink genannt)
Round Robin	Ein Wettkampf, in dem alle teilnehmenden Teams gegen alle andern Teams spielen
Score	Die Anzahl Punkte (Steine), die ein Team in einem <i>End</i> erzielt. Auch der aktuelle Stand während eines Spiels und schliesslich auch das Endergebnis des Spiels
Scoring	Nur ein Team kann in einem <i>End</i> punkten. Ein Team erzielt für jeden Stein, der im <i>House</i> und näher zum <i>Tee</i> liegt als jeder Stein des Gegners, einen Punkt
Skip	Jener Spieler, der das Spiel in einem Team bestimmt (oft die Nummer 4)
Stationary Stone	Ein im Spiel liegender Stein, der nicht in Bewegung ist

Stone set in motion	Ein stationärer Stein, der durch einen gleitenden Stein (Stein in Bewegung) gestossen wird
Tee	Das Zentrum des <i>Houses</i>
Time-Out	Ein Spielunterbruch (Spielzeit steht still) durch ein Team oder einen <i>Umpire</i> hervorgerufen
Top of the house	Die Eisfläche innerhalb des <i>Houses</i> , die vor der <i>Tee-Line</i> liegt
Umpire	Schiedsrichter, verantwortlich für die Spielführung und Einhaltung der Spiel- und Wettkampfbregeln
Vice-Skip	Er leitet das Spiel, wenn der <i>Skip</i> seine Steine spielt oder wenn er nicht auf dem Spielfeld ist