



EN HOW TO PLAY

The aim of Curling is to score points by getting your stone as close to the center of the house as possible. The team with the most points at the end of the game wins.

GETTING STARTED

Find a flat surface, roll out mat and attach the magnetic bars on each side. Divide into two teams of one to four players. To decide who plays first each team plays one stone. The team with the stone closest to the Tee line plays second.

ENDS

A game of curling typically consists of eight "Ends" (more in the event of a draw after eight ends, less if one team concedes once the opportunity of victory is lost.) During an End the teams play alternate shots till all eight stones have been played.

PLAYING A STONE

Release stone before it passes the Hogline (first line on the mat). The stone must then pass the second Hogline to be in play. If it does not pass the second Hogline the stone is said to have become "Hogged" and is taken off the mat. Stones that land on behind the Backline, along with any stones that go outside the lines are also taken out of the game for the remainder of that End.

SCORING

The team with the stone closest to the center of the House (the Button) wins the End. Their score is calculated by adding a point for each stone that is closer to the Button than the other team's best score. Stones must fall within the house to score. If a stone touched the blue outer ring of the house when seen from above it is in the house.

CURLING ETIQUETTE

Good sportsmanship also referred to as the "Spirit of Curling" is an integral part of the sport. Congratulating the opposing team on for making a good shot is strongly encouraged. It is against the rules to heckle or cheer at mistakes or misses of the opposing team. Matches should begin with handshakes and words of good luck and encouragement towards the opposing team. Celebration at winning should be done modestly and without gloating. Players are also expected to call their own fouls.

FR COMMENT JOUER

Le but du jeu de curling est de marquer des points en amenant votre pierre le plus près possible du centre appelé la maison. À la fin du jeu, l'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points a gagné.

DÉBUT

Trouver une surface plane, dérouler le tapis et fixer les barres magnétique de chaque côté. Répartir en deux équipes d'un à quatre joueurs. Pour décider qui commence le premier, chaque équipe joue une pierre. L'équipe avec la pierre la plus proche de la ligne de départ joue en second.

FIN

Un jeu de curling se compose normalement de huit « manches » (plus en cas de match nul après huit fins, moins si une équipe concède une fois que l'occasion de gagner a été perdue.) Au cours d'une manche, les équipes jouent, chacune leur tour, des coups jusqu'à ce que toutes les huit pierres ont été jouées.

AVANCER UNE PIERRE

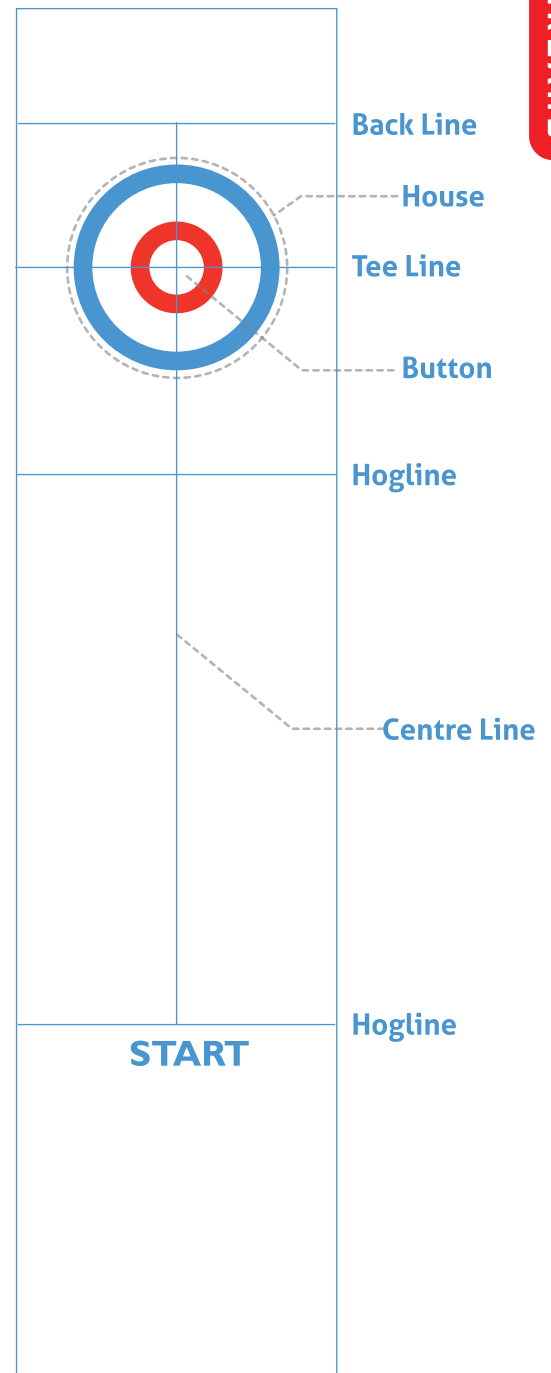
Jetez et lâchez la pierre avant qu'elle ne passe la ligne de jeu ou hogline (première ligne sur le tapis). La pierre doit alors passer la deuxième hogline pour rester en jeu. Si elle ne passe pas la deuxième hogline, la pierre est alors hors jeu et enlevée du tapis. Les pierres qui arrivent derrière la ligne de fond, ainsi que les pierres qui vont à l'extérieur des lignes sont également hors jeu pour le reste de cette manche.

POINTAGE

L'équipe avec la pierre la plus proche du centre de la maison (le bouton) gagne la manche. Son score est calculé en ajoutant un point pour chaque pierre qui est plus proche du bouton par rapport au meilleur score de l'autre équipe. Les pierres doivent arriver dans la maison pour marquer. Si une pierre touche le cercle bleu extérieur de la maison, vue de dessus, elle est dans la maison.

ÉTIQUETTE DU CURLING

Le fair-play sportif qu'on appelle aussi « l'esprit du Curling » fait partie intégrante de ce sport. Féliciter l'équipe adverse sur son bon lancé est fortement encouragé. C'est contre le règlement de chahuter ou d'applaudir suite à des erreurs ou des ratés de l'équipe adverse.



ES CÓMO JUGAR

El objetivo del curling es marcar puntos acercando su piedra al máximo al centro de la diana. El equipo que consiga el mayor número de puntos al final de la partida, gana.

CÓMO EMPEZAR

Busque una superficie plana, desenrolle el tapete y acople las barras magnéticas a cada lado. Forme dos equipos de uno a cuatro jugadores. Para decidir quién empieza primero, cada equipo tira una piedra. El equipo cuya piedra esté más cerca de la Tee line es el segundo.

ENDS

Una partida de curling normalmente está compuesta por ocho «Ends» (más, en caso de producirse un empate al cabo de ocho «Ends», menos si un equipo da ventaja después de haber perdido la oportunidad de ganar). Durante un «End», los equipos se turnan para lanzar hasta haber jugado las ocho piedras.

CÓMO JUGAR UNA PIEDRA

Suelte la piedra antes de que pase la primera línea del tapete («Hogline»). La piedra entonces debe pasar la segunda Hogline para estar dentro del juego. Si no pasa la segunda Hogline, se dice que la piedra se ha «trabado» y se saca del tapete. Las piedras que aterrizan detrás de la línea de fondo («Backline»), además de todas las piedras que se salen de las líneas, también se sacan de la partida durante lo que quede de ese End.

PUNTUACIÓN

El equipo cuya piedra se acerque más al centro de la diana (el Botón), es el que gana el End. Su puntuación se calcula añadiendo un punto por cada piedra que esté más cerca del Botón que la mejor puntuación del otro equipo. Las piedras deben caer dentro de la diana para puntuar. Si una piedra toca el anillo externo azul de la diana vista desde arriba, se considera que está dentro de la diana.

PROTOCOLO EN EL CURLING

La deportividad, también denominada el «Espíritu del curling», forma parte íntegra del deporte. Dar la enhorabuena al equipo contrario por hacer una buena tirada es algo que se recomienda encarecidamente. Molestar o reírse de los errores o los fallos del equipo oponente es algo que va contra las normas. Las partidas deberían empezar con un apretón de manos y expresiones de buena suerte, así como de animar al equipo contrario. Las expresiones de celebración después de ganar deberían ser modestas y sin mucho bombo. También se espera que los jugadores avisen de sus propios fallos.

IT COME GIOCARE

Lo scopo del Curling è di ottenere il punteggio più alto facendo avvicinare il più possibile la propria pietra al centro della "casa". Vince la squadra che totalizza il punteggio più alto.

PREPARAZIONE

Trovare una superficie piana, srotolare il tappetino e agganciare le barre magnetiche ad ogni lato. Dividersi in due squadre da uno a quattro giocatori. Per decidere chi inizia, ogni squadra lancia una pietra. La squadra la cui pietra si avvicina di più alla linea di metà casa gioca per seconda.

END

Una partita di curling consiste in genere di otto "End" (di più in caso di pareggio dopo otto end, meno se una squadra rinuncia quando non ha più possibilità di vittoria.) Durante un End le squadre si alternano nel gioco fino a lanciare tutt'e otto le pietre.

GIOCARE UNA PARTITA

Rilasciare la pietra prima di superare la Hogline (prima linea del tappetino). La pietra deve quindi passare la seconda Hogline per essere in gioco. Se non passa la seconda Hogline la pietra viene definita "Hogged" ed è tolta dal tappetino. Anche le pietre che arrivano dietro la Backline, così come le pietre che escono dalle linee, sono tolte dal gioco per la restante parte dell'End.

PUNTEGGIO

Vince l'End la squadra la cui pietra si è avvicinata di più alla Casa (al cerchio più piccolo). Il punteggio è calcolato assegnando un punto per ogni pietra più vicina al cerchio più piccolo rispetto al miglior risultato della squadra avversaria. Le pietre devono raggiungere la casa per fare punto. Se una pietra vista dall'alto tocca l'anello esterno blu della casa, allora è nella casa.

ETICHETTA NEL CURLING

La sportività, detta anche lo "Spirito del Curling", fa parte integrante di questo sport. Si raccomanda di congratularsi con la squadra avversaria per i buoni risultati. È contro le regole contestare o gioire per gli errori o le sconfitte degli avversari. Le partite devono iniziare con una stretta di mano, auguri di buona fortuna e parole di incoraggiamento alla squadra avversaria. I festeggiamenti per la vittoria devono avvenire in maniera contenuta e senza eccessi. I giocatori devono dichiarare i propri falli.

DE SPIELREGELN

Ziel beim Curling ist es, Punkte zu erhalten, indem man den Spielstein so nahe wie möglich an der Mitte des Hauses platziert. Gewinner ist das Team, das am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat.

ERSTE SCHRITTE

Suchen Sie eine flache Fläche, rollen Sie die Matte aus und bringen Sie an jeder Seite die magnetischen Stangen an. Teilen Sie die Spieler in zwei Teams aus 1 - 4 Personen auf. Um zu entscheiden, wer beginnt, spielt jedes Team einen Stein. Das Team, dessen Stein der Tee-Line am nächste kommt, spielt als zweites.

ENDE

Ein Curling-Spiel besteht normalerweise aus 8 „Enden“ (oder mehr im Falle eines Unentschieden nach 8 Enden, oder auch weniger, falls ein Team aufgibt, wenn die Gelegenheit zum Sieg verloren ist.) Während eines Endes spielen die Teams abwechselnde Shots, bis alle acht Spielsteine gespielt sind.

EINEN STEIN SPIELEN

Spielen Sie den Stein, bevor er die Hogline passiert (erste Linie auf der Matte). Der Spielstein muss, um im Spiel zu sein, dann die zweite Hogline passieren. Andernfalls ist er „hogged“ und wird von der Matte genommen. Steine, die hinter der Backline oder außerhalb der Linien landen, werden für den verbliebenden Teil des betreffenden Endes ebenfalls aus dem Spiel entfernt.

BEWERTUNG

Das Team, dessen Stein der Mitte des Hauses (Button) am nächsten kommt, gewinnt das Ende. Seine Punkte werden berechnet, indem ein Punkt für jeden Spielstein hinzugefügt wird, der dem Button näher als die beste Bewertung des anderen Teams kommt. Um bei der Berechnung berücksichtigt zu werden, müssen sich die Steine innerhalb des Hauses befinden. Berührt ein Spielstein (von oben gesehen) den blauen äußeren Ring des Hauses, liegt er im Haus.

CURLING-ETIQUETTE

Integraler Bestandteil dieser Sportart ist eine faire sportliche Einstellung bzw. der „Geist des Curlings“. Wir empfehlen nachdrücklich, dem gegnerischen Team zu einem guten Shot zu gratulieren. Störende Zwischenrufe oder Jubel bei Fehlern oder Fehlschüssen des gegnerischen Teams verstoßen gegen die Regeln. Ein Spiel sollte mit Handschlägen und guten Wünschen und Ermutigungen für das gegnerische Team beginnen. Siege sollten bescheiden und ohne Schadenfreude gefeiert werden. Von den Spielern wird erwartet, auch eigene Fouls zu melden.

PT INÍCIO

Encontre uma superfície lisa, desenrole o tapete e coloque as barras magnéticas nas laterais. Divida-se em duas equipas de um a quatro jogadores. Para decidir quem joga primeiro, cada equipa joga uma pedra. A equipa com a pedra mais próxima da linha Tee line joga em segundo lugar.

ENDS

O jogo de curling normalmente consiste em oito "Ends" (mais em caso de empate após oito Ends, menos se uma equipa conceder assim que a oportunidade de vitória for perdida.) Durante um End, as equipas fizerem jogadas alternativas até que as oito pedras tenham sido jogadas.

JOGAR UMA PEDRA

Liberte uma pedra antes desta passar da Hogline (primeira linha no tapete). A pedra deverá então passar a segunda Hogline para continuar no jogo. Se não passar a segunda Hogline a pedra é dita como tendo sido "Hogged" (bloqueada) e é retirada do tapete. As pedras que pararem atrás da Backline (linha de fundo), juntamente com quaisquer pedras que saiam das linhas são também retiradas do jogo para o restante desse End.

PONTUAÇÃO

A equipa com a pedra mais próxima do centro da Casa (o Botão) ganha o End. A sua pontuação é calculada adicionando um ponto a cada pedra que esteja mais próxima ao Botão do que a melhor pontuação da outra equipa. As pedras deverão cair dentro da casa para pontuar. Se uma pedra tiver tocado no anel exterior azul da casa quando vista de cima está na casa.

ETIQUETA DE CURLING

O desportivismo também referido como "Espírito do Curling" é parte integrante do desporto. Dê as parabéns à equipa contrária por fazer uma boa jogada é altamente encorajado. É contra as regras provocar ou aplaudir os erros ou as falhas da equipa oposta. "Os jogos devem começar com apertos de mão e palavras de boa sorte e encorajamento contra a equipa oposta. Celebração na vitória deverá ser realizada de forma modesta e sem regozijo. Os jogadores também devem indicar as suas falhas.