

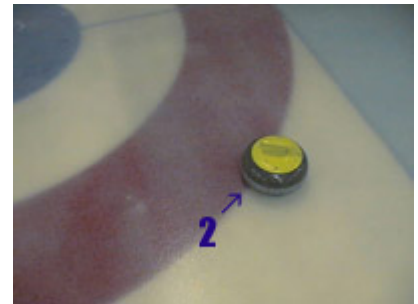
Figur 1 - "Clearing"

Den första figuren är vad som kallas "clearing" (konstigt eftersom det internationella namnet är "peeling"). Uppgiften är att slå ut liggstenen samt att rulla ur boet själv. Det spelar ingen roll på vilken sida av liggstenen du träffar, det viktiga är att spelstenen INTE stannar i boet.



3 poäng

Tre poäng får du ifall spelstenen (och liggstenen) stannar utanför boet.



2 poäng

Två poäng får du om hela spelstenen stannar HELT utanför åttafotscirkeln men fortfarande tangerar boet.

1 poäng

En poäng får du om hela spelstenen stannar HELT utanför fyrafotscirkeln men fortfarande tangerar åttafotscirkeln.



0 poäng

Noll poäng får du om

- Du inte träffar liggstenen.
- Om du träffar liggstenen men den stannar kvar i boet.
- Om du träffar liggstenen men spelstenen stannar med någon del inom fyrafotscirkeln.

Övrigt

Tips: De flesta elitspelare spelar sina stenar MYCKET hårt i den här figuren. Detta för att de vill ha så lite curl som möjligt på stenen innan träff och att ju hårdare stenen är ju närmare går det att träffa mitt på stenen och ändå rulla långt. Om inte banan är extremt "rak" så föredrar många att spela stenen med "overcurl", det vill säga spelstenen curlar över "linan" och träffar stenen på väg "av". En av anledningarna till detta är att stenen "rullar" längre med tjockare träff eftersom curlen sker "bort" från liggstenen (Testa så får du se).



Figur 2 - Gardering

Figur nummer 2 är gardering. Du skall gardera en liggsten som ligger i mitten av boet. Poängberäkningen i denna figur kan vara lite besvärlig så läs instruktionerna nedan.



Tips: Efter att spelat första figuren hårt skall du nu alltså göra en gardering, det finns faktiskt inget riktigt bra tips på hur du skall lära dig farten, det handlar om känsla.

För att göra det ännu besvärligare har du ytterligare två saker att tänka på. För det första, kommer du lite för långt ut är det ofta mycket kärvare än i mitten så var noga med sättningen. För det andra så brukar det vara en viss skillnad mellan din första och din andra sten i fart. Detta beror på att om ni är sex personer så har det gått sex stenar i ungefär samma bana, detta gör att när du spelar sten nummer två är det "uppspelat".

3 poäng

Tre poäng får du ifall spelstenen:

- helt passerat "hogg-linjen".
- tangerar "linan".
- stannar innan hela stenen passerat den tvärgående linjen närmast boet.

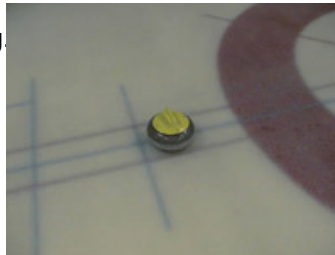


Stenen på bilden ovan ger alltså tre poäng

2 poäng

Två poäng får du ifall spelstenen:

- helt passerat "hogg-linjen".
- tangerar "linan" men passerat den tvärgående linjen närmast boet ELLER...
- tangerar de yttre linjerna (de röda på bilden ovan) och spelstenen stannar innan hela stenen passerat den tvärgående linjen närmast boet.
- inte berört liggstenen.



Stenen på bilden ovan ger alltså två poäng.

1 poäng

En poäng får du ifall spelstenen:

- helt passerat "hogg-linjen".
- tangerar de yttre linjerna (de röda på bilden ovan) men spelstenen stannar efter hela stenen passerat den tvärgående linjen närmast boet.
- inte berört liggstenen.

0 poäng

Noll poäng får du ifall spelstenen:

- inte helt passerat "hogg-linjen".
- träffar liggstenen.
- stannar utan att vidröra någon av poänglinjerna.

Figur 3 - Utslagning och helst invick

Figur 3 är en utslagningsfigur där det gäller att slå ut liggstenen och själv stanna i boet. Det lite udda ordet "helst" beror på att spelstenen helst skall vicka in och stanna i mitten av boet men du får poäng så länge spelstenen stannar någonstans i boet.

3 poäng

Tre poäng på denna figur får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen ur boet
- stannar inom fyrfotscirkeln med någon del av stenen.



2 poäng

Två poäng på denna figur får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen ur boet
- stannar inom åttafotscirkeln med någon del av stenen.

1 poäng

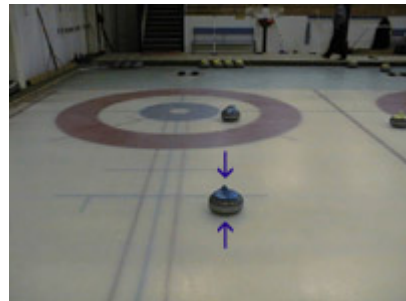
En poäng på denna figur får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen ur boet
- stannar inom boet med någon del av stenen.

0 poäng

Noll poäng på denna figur får du om spelstenen:

- **inte** slår ut liggstenen ur boet.
- missar liggstenen.
- träffar liggstenen men inte stannar i boet.



Övrigt

Tips: De flesta motionärer spelar figur alldeles för hårt. De bästa elitspelarna spelar till exempel denna figur med fart mellan hacket och bakkant på banan. Detta för att inte riskera att rulla av vid träff.

Elitspelarna brukar också säga att fyra två-poängare på denna figuren är bra. Treor är bonuspoäng, det är viktigare att träffa rakt än att riskera att rulla av.

Det finns många som tycker att den här figuren är besvärlig att sopa eftersom det inte finns några linjer att hålla sig till. Ett tricks som jag använder och som fungerar på de flesta banor är att stenen n är den passerar hakarna skall ha mitten precis till vänster om hakens streck (se bilden).

Detta är en figur som en del spelare också väljer att spela "utifrån", dvs inte från linan och utåt. Detta gör de eftersom banan ofta ser ut lite som ett tak, det curlar kraftigare bort från linan än in mot den. Då tycker de att det är lättare att träffa, jag gör det om det curlar extremt mycket inifrån.

Figur 4 - Inläggning

Den tekniskt enklaste figuren är nummer 4, inläggning till mitten av boet.



Tips: I figur är det viktigt att tänka framåt. Titta på de andras stenar för att lära dig isen och utnyttja den här figuren för att förstå isen inför resterande figurer. Du skall använda isen och den förståelse du fått i alla de kvarvarande figurerna så var noggrann med var du siktar här.

3 poäng

Tre poäng får du om någon del av spelstenen stannar inom fyrfotscirkeln.



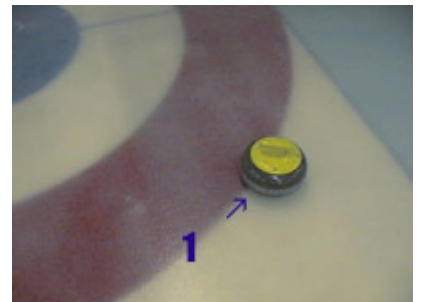
2 poäng

Två poäng får du om någon del av spelstenen stannar inom åttafotscirkeln.



1 poäng

En poäng får du om någon del av spelstenen stannar inom boet.



0 poäng

Noll poäng får du om ingen del av spelstenen stannar inom boet.

Figur 5 - Inknack

Den femte figuren är en sned inknack. Det ligger en liggsten i den yttre haken, denna sten skall knackas in i boet och poäng ges på samma sätt som i figur 4 (beroende var liggstenen stannar).



3 poäng

Tre poäng får du ifall liggstenen efter träffen stannar med någon del inom fyrfotscirkeln.

2 poäng

Två poäng får du ifall liggstenen efter träffen stannar med någon del inom åttafotscirkeln.

1 poäng

En poäng får du ifall liggstenen efter träffen stannar med någon del inom boet.

0 poäng

Noll poäng får du ifall du inte träffar liggstenen eller att liggstenen efter träffen inte stannar med någon del inom boet.

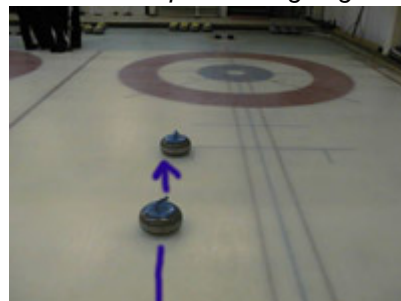
Övrigt

Tips: Nästan alla motionärer jag sett spelar denna figur alldeles för hårt. Det vanliga är att liggstenen efter träff åker rakt igenom boet. Jag brukar säga att uppgiften skall spelas med fart som en dålig dragning, om spelstenen missar liggstenen skall den stanna i bakkant på åttafotscirkeln, mer fart behövs inte.

Denna figur går att spela både inifrån linan och utifrån. Det är en smaksak, det går oftast rakare utifrån men å andra sidan är det ofta lite trögare eftersom du måste spela på is som inte använts under spelet hittills.

Inom eliten brukar vi faktiskt säga att tar du poäng på alla fyra stenarna så har du gjort en bra figur, allt mer än sex poäng kan räknas som en välkommen bonus.

Har du använt de kunskaper om isen som du samlat på dig på de föregående figurerna skall du ha en aning om hur mycket det curlar. Curlade det till exempel ordentligt utifrån och in på din dragning kan du anta att det går ganska rakt åt andra hållet på denna uppgift.



Figur 6 - Utslagning av garderad sten

Denna figur går ut på att slå ut en sten som ligger garderad av en liggsten som täcker halva liggstenen i boet och som ligger vid "hogglinjen". Du skall efter träffen stanna kvar i boet.

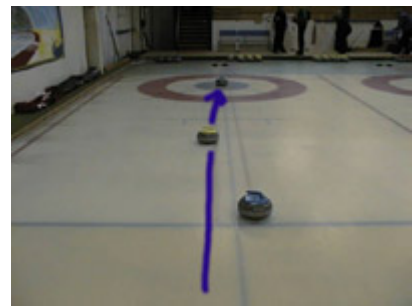
Denna uppgift kan vara otroligt enkel (om det curlar hyfast) och otroligt svår (om det går rakt). Jag kommer ihåg på ett SM i Härnösand där det var minusis (stenen föll) på en bana. För att få poäng var jag tvungen att glida åt "fel" håll, bort från linan, och sedan skjussa stenen in mot linan för att motverka fallet.

Tips: För att få maximal curl så spelas den här figuren oftast med ungefär hackfart men absolut inte hårdare än sargfart. Curlar det mycket brukar jag oftast höja farten för att minska curlen.

3 poäng

Tre poäng får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen från boet.
- stannar med någon del inom fyrfotscirkeln.
- inte vidrör liggstenen vid hogglinjen.



2 poäng

Två poäng får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen från boet.
- stannar med någon del inom åttafotscirkeln.
- inte vidrör liggstenen vid hogglinjen.



1 poäng

En poäng får du om spelstenen:

- slår ut liggstenen från boet.
- stannar med någon del inom boet.
- inte vidrör liggstenen vid hogglinjen.

0 poäng

Noll poäng får du om spelstenen:

- missar eller inte slår ut liggstenen från boet.
- inte stannar med någon del inom boet.
- vidrör liggstenen vid hogglinjen.

Figur 7 - Inläggning genom port

Den sjunde figuren är den "gamla" avslutningsfiguren. Uppgiften är densamma som i figur 4 men med den skillnaden att du skall dra igenom en port. Stenen får inte vidröra någon av liggstenarna.



Tips: Har du gjort din "hemläxa" i figur 4 skall du ha isen för den här uppgiften. Du måste dock vara beredd på att farten inte är densamma utan de går lite trögare i alla fall nära linan. Detta beroende på att många stenar spelas på en liten del av banan.

Det händer faktiskt att elitspelarna spelar den här figuren från linan och utåt. Jag gjorde det till exempel i SM-finalen 2000 i Örebro där det var helt rakt ut från linan, det var bara att sikta så att stenen gick fri från liggstenen i linan och sedan var det bara en fråga om fart.

3 poäng

Tre poäng får du om någon del av spelstenen tangerar fyr-fots cirkeln.

2 poäng

Två poäng får du om någon del av spelstenen tangerar åtta-fots cirkeln.

1 poäng

En poäng får du om någon del av spelstenen tangerar boet.

0 poäng

Noll poäng får du om spelstenen inte stannar med någon del i boet eller om du träffar någon av liggstenarna.

Figur 8 - "Klyvning"

Den sista figuren heter "klyvning" och går ut på att få in både liggstenen och slagstenen i boet. En teknisk svår figur med mycket liten marginal mellan de olika poängnivåerna. Många figurtävlingar har fått oväntade segrare när någon lyckats slå 12 poäng, vilket dock händer ganska sällan.

Notera att det spelar ingen roll om du träffar liggstenen på vänster eller högersidan, det viktiga är var stenarna stannar efter träffen.

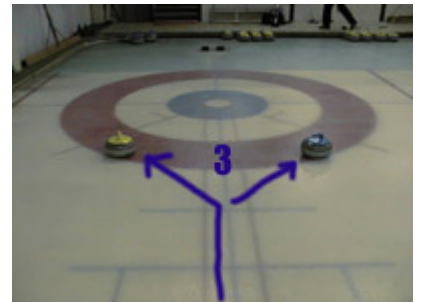
Tips: Ofta är "pebbeln" ganska nedsliten i mitten när du kommer fram till sista omgången och det krävs ofta att du tar i lite mer än vanligt. (Oftast handlar det om att banan är 2-3 meter "trögare").

En bra hastighet för att utföra den här uppgiften är att ha fart precis genom boet, missar stenen så skall den stanna precis bakom banans baklinje.

3 poäng.

3 poäng får du när du lyckas få både slagsten och liggsten att stanna

i boet efter träff. Det räcker att stenen tangerar boet för att räknas.



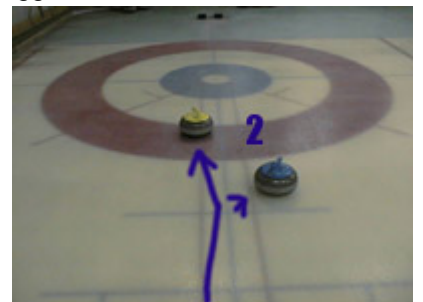
2 poäng.

2 poäng får du i det fall när slagstenen glider in i boet (och stannar där) men liggstenen stannar utanför.

1 poäng.

En poäng får du i det fall du slår in liggstenen i boet men slagstenen ligger kvar utanför. För att poäng skall räknas måste liggstenen stanna med någon del kvar i boet.

Tips: Leder du med 6-7 poäng inför sista figuren så brukar det räcka med 4 poäng för att vinna. Det kan vara en idé att spela säkert och träffa liggstenen ganska rakt för att ta 1 poäng per sten. Kontrollera dock alltid hur långt efter de andra är.



0 poäng

0 poäng får du ifall du missar liggstenen helt eller i det fall när varken liggsten eller slagsten stannar i boet.

Övrigt

Vissa spelare som Per Noréen och Mats Wranå sätter emellanåt mycket curl på stenen (10+ varv mot vanligen 2-3) och det gör att spelstenen "sticker" åt sidan efter träff. Detta gör att det går att träffa liggstenen mycket tjockare än vid vanlig curl. Detta är dock tekniskt mycket svårt och inget att rekommendera för den vanlige curlaren.

