

## Messen von Steinen

Von mir mehrheitlich übersetzt aus dem:

WCF 'Technical Official's Manual' Oktober 2020 ; Kap. 12.1. , Seiten 40-42

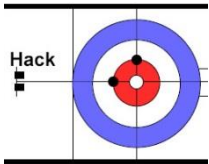
### 1. Last Stone Draw (LSD): max. 199.6 cm bzw. 185.4 cm

Nach dem Einspielen spielen **zwei Spieler** je 1 Stein möglichst nahe ans Tee (Zentrum des Hauses) des Home-Ends, den **ersten** Stein im **Uhrzeigersinn** und den **zweiten** im **Gegenuhrzeigersinn**.

Alle Steine, die im Haus zum Stillstand kommen, werden vom **Umpire** gemessen (oder vom **Spilleiter** wo kein Umpire anwesend ist).

Steine, die das **Haus nicht erreichen**, werden mit **199.6 cm** gewertet (185.4 cm + 14.2 cm = 199.6 cm). Gemessen wird **effektiv die Distanz vom Tee bis zum Rand des Steins**, jedoch wird der offizielle WCF-Steinradius von **14.2 cm dazu gezählt**. Dies geschieht mit der App 'Curl Distance'.

Steine, die das **Tee bedecken**, werden von **2 Messpunkten** aus bis zum Rand des Steins gemessen, die mit dem Loch im Zentrum des Hauses einen **90° Winkel** bilden und **61 cm** (2 Fuss) **vom Zentrum entfernt** sind.



**2 schwarze Punkte:** Zusätzliche **Messlöcher**.  
Gewöhnlich sind diese 2 zusätzlichen Löcher auf der **6 Uhr und der 9 Uhr** Position im Haus angebracht (vom Hack aus gesehen). Sie sind nur beim **Home-End** nötig.  
LSD-Berechnungen mit der App 'Curl Distance'.

Bei **SCA-Meisterschaften ohne Umpire** beträgt der max. LSD **185.4 cm** (Stand Saison **2021/22**); der **Spilleiter** muss also **nicht** mit der Curl Distance App arbeiten.

Steine, die das **Tee bedecken**, werden dann mit **0 cm** gewertet.

### 2. Free Guard Zone (FGZ)

- Mit einem **Messwinkel** (rechtwinklig) entscheiden, ob ein Stein noch **innerhalb** der Free Guard Zone liegt an der **Hog-Line** oder an der **Tee-Line neben dem Haus**.
- Das Randbeisser-Messgerät (**Biter**) wird benutzt um zu entscheiden, ob ein **Stein das Haus berührt**. Den Stein nicht bewegen und mit der Hand anzeigen ob in der Free Guard Zone oder nicht.
- Falls die **Messung** wegen anderen Steinen im Haus **nicht gemacht werden kann**, so ist von **Auge zu entscheiden**. Nach einer solchen visuellen Entscheidung soll der Stein später nicht noch einmal gemessen werden; ausser wenn er bewegt worden ist.

### 3. Messungen im Haus

- Das Messinstrument so aufnehmen, dass der Teil mit der **Spitze** (zum Einstecken in das Tee) in der **rechten Hand** liegt.
- Nach dem Abkühlen der Schuhe das **Haus** wenn möglich in der **6-Uhr Position betreten**; also vom Hack aus.
- Die Teams bitten diejenigen Steine aus dem Haus zu entfernen, die nicht betroffen sind von der Messung.
- Die Teams fragen, für was die Messung ist (z.B. Shot, 2.er Stein, etc.).
- **Zuerst den Fuss** des Messinstruments **auf das Eis** stellen und **dann die Spitze ins Loch** im Tee (Zentrum).
- Die **Messung** kann im **Uhrzeigersinn** (oder Gegenuhrzeigersinn) gemacht werden, aber während der ganzen Messung diese Richtung beibehalten.

- Zeige auf den **besseren Stein(e)**. Wenn die Hausverantwortlichen (Skip oder Vize-Skip) mit dem Entscheid einverstanden sind, den/die **schlechteren Stein(e) vom Tee weg** befördern.  
Falls jedoch diese(r) Stein(e) auf der anderen Seite des Hauses ist/sind, kann der zuletzt gemessene Stein bewegt werden (hinein oder hinaus, je nach Messresultat).
- Nach der Messung:  
Die **Spitze** des Messinstrumentes **zuerst wegnehmen**.
- Liegen die Steine so **nahe am Tee**, dass **nicht mehr gemessen** werden kann, so wird **von Auge entschieden**.  
Wenn ein Team mit der Entscheidung nicht einverstanden ist oder eine Zweitmeinung möchte, so ist der Chief-Umpire für eine endgültige Entscheidung beizuziehen.
- Um bei einem Stein am Schluss eines Ends zu beurteilen ob er **im Haus ist oder nicht**, wird das Randbeisser-Messgerät (**Biter**) benutzt. Wenn er nicht noch gegen andere Steine gemessen werden muss, so ist der Stein **wenn er zählt ins Haus** oder **wenn er nicht zählt aus dem Haus hinaus** zu bewegen.
- Bei der Messung von **3 Steinen** ist immer der **einzelne Stein zuerst** zu messen.
- Nach der Messung das Score beiden Teams bestätigen.

### 4. Weitere Messungen

Um einen Stein zu messen ob er **im Spiel bleibt oder nicht** (Back-Line, Hog-Line oder Side-Line) wird ein **Messwinkel** (rechtwinklig) benutzt.

Der Biter darf dazu während eines Ends nicht benutzt werden (war früher möglich wenn ein Stein genau auf der Center-Line hinten im Haus lag).

### 5. 4-Steine Messung

Wähle ein **Paar Steine der gleichen Farbe** aus und benütze denjenigen **Stein, der am weitesten vom Tee weg** ist, um mit dem **anderen Paar Steine gemessen** zu werden. Wenn nötig, messe das erste Paar um zu entscheiden, welcher Stein weiter vom Tee entfernt ist.

Vergleiche **diesen Stein gegen das andere Paar** und mindestens ein Stein (oder zwei) wird nun eliminiert und die Messung reduziert sich auf eine 3-Steine oder 2-Steine Messung.

### 6. 5-Steine Messung

Vergleiche die 2 Steine der gleichen Farbe und setze das Messgerät beim schlechteren Stein an (wenn nötig die beiden Steine messen).

Vergleiche diesen Stein mit jedem des 3-Steinepaares der anderen Farbe. Jeder bessere Stein des 3-Steinepaares bleibt unberührt, damit er später gegen den besseren Stein des ersten Steinpaares gemessen werden kann.

Alle Steine der 3-Steine Farbe, die schlechter sind als der schlechtere des 2-Steinepaares, werden entfernt.

Wenn alle 3 Steine der 3-Steine Farbe schlechter sind, werden die zwei Steine der 2-Steine Farbe gezählt.

Wenn einer oder mehrere der 3-Steine Farbe besser sind als der schlechtere der 2-Steine Farbe, so werden diese gegen den besseren der 2-Steine Farbe gemessen, nachdem der schlechtere der 2-Steine Farbe entfernt worden ist.