**Основные термины**

|  |  |
| --- | --- |
| Аут, положение вне игры Out-of-play Position  | Положение камня вне игры (например, касание боковой линии или полное пересечение бэк-лайн)  |
| Бáттон Button  | Маленькая окружность в центре дома  |
| Байтер Biter  | Камень, который касается внешнего края внешней окружности дома.  |
| Боковая линия Side Line  | Линия, расположенная по бокам (периметру) каждой игровой площадки.  |
| Бэк-лайн Back Line  | Линия в конце дома, проходящая по ширине всей площадки, параллельная ти-лайн и находящаяся на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от неё.  |
| Вес Weight  | Сила (скорость), заданная камню при его выпуске.  |
| Вице-скип Vice-Skip  | Игрок, который руководит игрой команды во время выполнения скипом своих бросков.  |
| Внешняя сила External Force  | Действие, возникновение которого не связано ни с одной из команд.  |
| Второй номер Second Player  | Игрок, выполняющий третий и четвёртый броски команды в каждом энде.  |
| Гард, защитник Guard  | Камень, расположенный таким образом, что может защитить другой камень.  |
| Движущийся камень Moving Stone  | Камень, находящийся в движении, вызванном либо действием игрока, выполняющего бросок, либо соударением с другим камнем.  |
| Двойной тэйк-аут Double Take-out  | Вид броска, при котором выпущенный игроком камень выбивает из игры два камня соперника.  |
| Дом House  | Зона внутри концентрических окружностей на каждой стороне площадки.  |
| Дро-эраунд, кам- эраунд Come Around  | Вид броска, при котором камень в процессе движения огибает другой камень.  |
| Дро, постановочный бросок Draw  | Вид броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается в доме или перед ним.  |
| Запасной игрок Alternate, Spare  | Заявленный в команду игрок, который не принимает участия в игре, но может заменить одного из находящихся на площадке игроков.  |
| Зона выполнения броска Delivery End  | Часть площадки, из которой выполняются броски.  |
| Зона свободных защитников Free Guard Zone (FGZ)  | Зона игровой площадки между зачётной линией (hog line) и линией центра «дома», исключая границы «дома».  |
| Игра, матч Game  | Игра двух команд, состоящая из определённого количества эндов, проводимая с целью определения победителя.  |
| Игровая зона площадки Playing End  | Часть площадки, в сторону которой выполняются броски.  |
| Измерительный прибор, циркуль Measuring Device  | Инструмент, определяющий, какой из камней находится ближе к центру дома или находится ли камень в доме.  |
| Исходное положение камня Original Position of a Stone  | Положение на льду, в котором находился камень до момента его смещения.  |
| Камень Stone, Rock  | Спортивный снаряд, сделанный из гранита и выпускаемый игроками во время игры. Масса камня не должна превышать 19,96 кг. Длина окружности гранитной основы камня не должна превышать 91,44 см, высота гранитной основы камня должна составлять не менее 11,43 см.  |
| Камень, приведённый в движение Stone Set in Motion  | Неподвижно стоящий камень, приведённый в движение в результате соударения с движущимся камнем.  |
| Колодка Hack  | Приспособление для отталкивания, используемое игроком, выполняющим бросок.  |
| Команда Team  | Четыре игрока, играющих вместе. Команда может включать также пятого игрока (выполняющего роль запасного) и тренера. В соревновании смешанных пар команда состоит из одного мужчины и одной женщины и также может включать тренера.  |
| Командный тайм-аут Team Time-Out  | 60 секундная встреча тренера с командой на игровой площадке во время проведения матча.  |
| Конец дома Back of the House  | Зона внутри дома, расположенная между ти-лайн и бэк-лайн.  |
| Контрольная линия Courtesy Line  | Линия, определяющая позиции, на которых разрешено находиться свиперам команды, не выполняющей бросок, чтобы обеспечить обзор хог- лайн судьёй и не отвлекать игрока, выполняющего бросок.  |
| Круговой турнир Round Robin  | Соревнование, в котором каждая из команд играет со всеми остальными командами.  |
| Линия колодок Hack Line  | Линия длиной 0,457 м (1 фут, 6 дюймов), расположенная параллельно ти-лайн на каждом конце центральной линии.  |
| Нарушение правила хог-лайн Hog Line Violation  | Камень, изъятый из игры в результате того, что он не был выпущен из руки игрока до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.  |
| Начало дома Top of the House  | Зона внутри дома, расположенная до ти-лайн.  |
| Нулевой энд Blank End  | Энд, по результатам которого ни одна из команд не набрала очки.  |
| Определение счёта Scoring  | Команда получает одно очко за каждый свой камень, находящийся ближе к центру, чем любой из камней соперника.  |
| Отбойник, буфер Back Board, Bumper  | Материал (например, поролон или дерево) размещённый в конце (по внешней границе) каждой игровой площадки.  |
| Первый номер First Player, Lead  | Игрок, выполняющий первые два броска команды в каждом энде.  |
| Пил, клиринг Peel, Clearing  | Вид броска, предназначенный для освобождения игровой зоны площадки от камня-защитника.  |
| Площадка для игры  | Площадка для игры в кёрлинг имеет форму прямоугольника, на поверхность площадки под ледовой поверхностью наносится разметка. Зона игровой площадки, в которой происходит перемещение спортивных снарядов (кёрлинговых камней), ограничена боковыми линиями (side line) и задними линиями (bаск line)  |
| Поражение в результате математического подсчёта Mathematically Eliminated  | Статус команды, при котором общее количество её камней, оставшихся для выполнения бросков и/или находящихся в игровой зоне площадки, меньше, чем количество очков, необходимых для победы или сравнивания счёта.  |
| Пэббл Pebble  | Капельки воды, нанесённые на лёд игровой площадки перед началом игры. Застывая, эти капли образуют бугорки, позволяющие уменьшить трение между льдом и движущимся камнем.  |
| Разделитель Divider  | Материал (например, поролон или дерево), используемый для отделения игровых площадок друг от друга.  |
| Результат тестовых постановочных бросков Draw Shot Challenge (DSC)  | Среднее арифметическое результатов тестовых бросков, не включающее наихудший результат (результаты), используемое, если потребуется, для помощи в определении ранга команды по окончании кругового турнира.  |
| Ролл Roll  | Движение камня в сторону после соударения с неподвижно стоящим камнем.  |
| Рэйз Raise  | Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень проталкивает другой камень.  |
| Рэйз-тэйк-аут, промоушн Raise Take-out  | Вид броска тэйк-аут, при котором выпущенный камень попадает в другой камень, который в свою очередь выбивает третий камень.  |
| Свал Curl  | Дугообразная траектория движущегося по льду камня.  |
| Свипинг Sweeping  | Возвратно-поступательные движения щёткой перед движущимся камнем, направленные на протирание или натирание ледовой поверхности.  |
| Скип Skip  | Игрок, который руководит игрой команды.  |
| Слайдер Slider  | Скользящий материал ботинка для кёрлинга.  |
| Соревнование Competition  | Игры какого-либо количества команд с целью определения победителя.  |
| Стационарные камни Positioned Stones  | В соревнованиях среди смешанных пар два камня, устанавливаемые в определённые положения перед началом каждого энда.  |
| Судья Umpire  | Человек, ответственный за проведение игры в соответствии с правилами.  |
| Счёт Score  | Количество очков, полученное командой в энде.  |
| Тай-брейк Tie-breaker  | Игра, которая проводится для изменения одинакового ранга команд по окончании кругового турнира для точного определения команд, выходящих в стадию плей-офф, претендующих на отборочные матчи или на вылет в низшую группу.  |
| Тестовые постановочные броски Last Stone Draw (LSD)  | Соревнование, проводимое по окончании предматчевой разминки, в котором разные игроки каждой из команд выполняют два броска камня в центр дома – один с вращением по часовой стрелке, другой против часовой стрелки. Расстояния камней от центра дома измеряются и используются для определения команды, выполняющей первый бросок в первом энде.  |
| Технический тайм- аут Technical Time-Out  | Остановка игры по просьбе команды или судьи для решения вопросов, касающихся правил, в случаях получения игроком травмы или возникновения других чрезвычайных ситуаций.  |
| Ти Tee  | Точный центр дома  |
| Ти-лайн Tee Line  | Линия, проходящая по ширине всей площадки через центр дома параллельно хог-лайн и бэк-лайн.  |
| Третий номер Third Player  | Игрок, выполняющий пятый и шестой броски команды в каждом энде.  |
| Тэйк-аут, хит Take-out, Hit  | Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень.  |
| Фриз Freeze  | Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается, прижимаясь вплотную к другому камню.  |
| Хаммер Hammer  | Термин, используемый для обозначения последнего броска, выполняемого в энде.  |
| Хит-ролл Hit and Roll  | Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень, откатываясь затем на другую игровую позицию.  |
| Хог-лайн Hog Line  | Линия, проходящая по всей ширине площадки, параллельно каждой ти-лайн и на расстоянии 6,40 метров (21 фут) от неё.  |
| Центральная линия Centre Line  | Линия, разделяющая игровую площадку посередине. Она соединяет центры домов и продолжается на 3,658 м (12 футов) за центром каждой из ти-лайн.  |
| Четвёртый номер Fourth Player  | Игрок, выполняющий последние два броска команды в каждом энде.  |
| Щётка Brush, Broom  | Инвентарь, используемый игроками для натирания/протирания ледовой поверхности перед движущимся камнем.  |
| Экстендер Delivery Stick  | Приспособление для выпуска камня, которое присоединяется к ручке камня и действует как продолжение руки в процессе выполнения броска.  |
| Экстра-энд Extra End  | Дополнительный энд, определяющий победителя при ничейном результате основной части игры.  |
| Электронное устройство для определения правила хог-лайн Electronic Hog Line Device  | Устройство, позволяющее определить, был ли выпущен камень из руки спортсмена до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.  |
| Энд End  | Часть игры, в которой каждая из соревнующихся команд выполняет по очереди восемь бросков с последующим определением счёта.  |