

Úvod do curlingové taktiky pro začátečníky a mírně pokročilé

Školení trenérů II. třídy

Obsah

1.	Úvod	3
2.	Strategie a Taktika	3
3.	Ofenzíva a Defenzíva	4
4.	Faktory ovlivňující taktické rozhodování	4
5.	Průběh zápasu a scoreboard	6
6.	Taktika č. 1 – Základní taktika (Basic Tactic)	7
6.1.	– Bez výhody posledního kamene	7
6.2.	– S výhodou posledního kamene	9
7.	Taktika č. 2 – Čistokrevná Ofenzíva (Come around)	11
7.1.	Bez výhody posledního kamene	11
7.2.	S výhodou posledního kamene	12
8.	Taktika č. 3 – Čistokrevná Defenzíva	12
8.1.	Bez výhody posledního kamene	12
8.2.	S výhodou posledního kamene	13
9.	Taktika č. 4 – V-zóna	13
10.	Použité zdroje	14
11.	Závěr	14

1. Úvod

Tuto práci jsem si vybral z jednoduchého důvodu. Dlouhá léta jsem hrál backendové role (skip, v průběhu času i viceskip), a proto byl můj curlingový život s taktikou velice úzce spjatý. Je pravda, že začátky nebyly nijak zvlášť velkolepé, ale důležité vždy bylo se z případných chyb umět poučit a dále tyto chyby nedělat. Chtěl bych, aby tato práce posloužila nejenom těm, kteří s curlingem začínají, ale i těm, kteří již dokáží s přehledem hrát všechny typy kamenů, ale o taktice ještě takový přehled nemají. Samozřejmě zde platí jedno zásadní pravidlo, se kterým je třeba počítat hlavně při práci se začínajícím týmem – hlavně u dětí: **Je dobré mít o taktice a strategii přehled, ale nejprve je potřeba umět hodit to, co chci zahrát.**

Pokud hráči nemají ještě zvládnuté a zažité základní typy kamenů (Draw, Guard, Take-out) nemá prozatím moc smysl zabředávat do tajů taktiky a strategií. Poté co tyto základní kameny budou zvládat odhazovat s dobrou pravděpodobností, je na čase dát jejich hře určitý řád a smysl. V práci budu zmiňovat 4 základní typy taktik, které si myslím, že by měl každý hráč znát a které, jak věřím, povedou ke zdokonalení týmové hry hlavně u žáků a juniorů. Kromě tohoto ještě v krátkosti zmíním kritéria pro taktické rozhodování, uvedu rozdíl mezi ofenzívou a defenzívou a budu definovat rozdíl mezi strategií a taktikou.

V práci budu používat základní curlingovou terminologii a očekávám, že ti, kteří se chtějí zdokonalit po taktické stránce budou muset tuto terminologii ovládat alespoň na základní úrovni. Pokud budu v některé části referovat na Zónu 1, 2, 3 znamená to vybraný úsek cílového pole před kruhy rozdělený od Hog-line zhruba po třetinách. Přední kruhy budou označovat jako Zónu 4 a zadní kruhy jako zónu 5.

2. Strategie a Taktika

Tyto dva pojmy bývají častokráte zaměňovány. Jejich pochopením je ovšem základ úspěchu. Mnohdy totiž tým hraje dobře takticky, ale špatně strategicky a pak nedokáže pochopit, kde se stala chyba.

Strategie je dlouhodobý plán k realizaci nějakého cíle, kdežto taktika je rozhodování na základě momentální situace. V curlingu si můžeme představit, že podle taktiky se hrají jednotlivé endy, kdežto strategie pod sebe zastřešuje celý zápas, potažmo celou hranou soutěž. Pokud zvolíme defenzivní strategii proti silně defenzivnímu týmu, budeme mít co dělat abychom uhráli nějaké větší číslo a byť i jedna chyba se nám v této hře může stát osudná.

3. Ofenzíva a Defenzíva

Užití těchto pojmů v curlingu není tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Dokonce jsem se i setkal s tím, že hráči, kteří hráli již poměrně dlouho a na, nebojím se říci, slušné úrovni, nedokázali říci rozdíl mezi ofenzivními a defenzivními kameny – o příkladech ani nemluvě.

Oproti ostatním sportům, kde se setkáváme v případě ofenzívy s jistou mírou agresivity – v případě defenzívy naopak s obranou, je to v curlingu na první pohled nelogicky obráceně. Na první pohled totiž neznalého člověka ihned napadne, bude-li se držet příkladů jinde, že ofenzivní kámen s sebou nese míru agrese, a že by měl být i energický – take-out; naproti tomu defenzivní kámen přeci brání naše kameny – Guard.

V curlingu bychom si ale tato tvrzení mohli zobecnit následovně: když chceme hrát útočně (ofenzivně), očekáváme, v případě pozitivního výsledku, skóre 2 nebo více s výhodou; „ukradení“ 1 a více bez výhody. Co to pro nás znamená? Asi těžko bychom proti stejné silnému soupeři hráli otevřenou hru a pouze take-outy, pokud chceme uhrát za 2 – musíme tím pádem mít ve hře více kamenů, za které můžeme zajíždět, rolovat, nebo ke kterým můžeme přijet. Někdo by mohl namítnout, že i z defenzivní hry můžeme bodovat i 2 a více. Je tomu tak, ale trůfám si říci, že je to na 99 % z důvodu hrubé chyby soupeře, a to v této teoretické úvaze prozatím nebudeme brát v úvahu. Naopak pokud chceme hrát obraně (defenzivně) chceme kontrolovat hru/skóre => uhrájeme my, nebo uhráje soupeř, ale neočekáváme nějaké velké číslo.

Uvedené platí především, pokud spolu hrají týmy víceméně vyrovnané a oba týmy se pohybují na podobné výkonnostní úrovni. Samozřejmě pokud nastoupí výrazně silnější tým proti výrazně slabšímu, dá se očekávat, že slabší bude dělat více chyb a že i z defenzivního pojetí hry se budou skórovat větší čísla.

Stručně řečeno, pokud chci uhrát nějaké větší číslo, potřebuji k tomu více kamenů ve hře a čím rychlejší je kámen hrán, tím je defenzivnější.

4. Faktory ovlivňující taktické rozhodování

Do taktického rozhodování vstupuje poměrně dost faktorů. Kromě třech základních musíme brát v potaz i další, sice ne tak výrazné nebo známe, ale zato neméně důležité. Mezi základní faktory řadíme:

- Skóre
- Kolikátý se hraje end
- Výhoda posledního kamene

Tyto ukazatele jsou pro taktické rozhodování naprosto klíčové. Jinak vypadá hra, kde musíme soupeře dotahovat – jinak vypadá end, když máme výhodu posledního kamene, než když jí má soupeř a samozřejmě jinak budu hrát na začátku utkání než na jeho konci. K tomuto snad

dodám pouze to, že hlavním cílem týmu během celého zápasu by mělo být dostat se do **posledního endu s výhodou a za vyrovnaného stavu, nebo lépe** (mít bodový náskok). V takovémto případě má tým s výhodou o dost větší šanci na vítězství – hlavně pokud má tým zdatné „vyrážeče“. Pokud něco nevyjde (musíme dotahovat, nemáme výhodu, případně kombinace obojího), šance na výhru klesají.

Mezi další faktory můžeme zařadit tyto:

- Kolikátý kámen se hraje v daném endu
- Jaké jsou silné/slabé stránky právě odhazujícího našeho hráče
- Jaké jsou silné/slabé stránky soupeře
- Kvalita ledu a jeho dobré „přečtení
- Fyzická kondice (aktuální)

Kolikátý kámen se v endu hraje může určit to, zdali můžeme ještě přejít na jinou taktiku, nebo je již pozdě. V následujícím příkladu si ukážeme, kdy je ještě možné změnit Endplán:

1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8
Rozehra Změna Dohra

Stručně řečeno, první dva kameny (kameny jedničky) slouží k rozehrání endu podle Endplánu. V průběhu dalších třech kamenů (kameny dvojky a první kámen trojky) lze z jedné taktiky volně přecházet do druhé. Poslední kameny (druhý kámen trojky a kameny čtyřky) slouží pouze jako dohra daného endu. Během těchto kamenů již není dostatek času na „útek“ k jiné taktice a chtě nechtě, musíme se poprat s tím, co v kruhu zbylo.

Silné a slabé stránky nás a soupeře je samozřejmě dobré znát a využít ve svůj prospěch. Pokud například budu vědět, že moje jednička neumí zahrát take-out, musím hru začínat tak, aby ho nemusela házet – rozehráji před kruhy. Naopak pokud budu vědět, že jeden hráč soupeře neumí take-outy, při první příležitosti zahráji tak, abych tento typ kamenů vyprovokoval – otevřená hra v kruhu.

Kvalita ledu je také důležitý faktor, hlavně pokud tým „přečte“ dráhu dříve, než soupeř. Za „přečtení“ dráhy se považuje informace: jak dráha točí – v libovolné lajně, jak rychle jezdí jednotlivé lajny, případně pokud se někde dráha chová nestandardním způsobem. Někoho možná překvapí to, že jsem zmínil, že za čtení ledu je odpovědný celý tým, a ne pouze skip nebo viceskip (případně trenér). Je tomu ale skutečně tak! Správně by se na čtení ledu měli podílet všichni! Každý si totiž může všimnout jakékoli drobné nuance, která může skipovi uniknout.

Fyzickou kondici jsem zde spíše zmínil pouze okrajově, neboť to není přímo určující faktor. Určitou rozhodovací funkci ovšem také plní – když budu vědět, že tým již „mele z posledních sil“, tak musím chtě nechtě volit takové kameny, aby metaře příliš nevyčerpaly a zároveň budu počítat s tím, že zápas musím rozhodnout již v posledním endu, a ne až v extraendu.

5. Průběh zápasu a scoreboard

Standardně by měl každý tým usilovat o to, aby při svojí výhodě posledního kamene bral alespoň za dva, a při své nevýhodě aby skóroval soupeř jedničkou. Výsledný scoreboard by pak vypadal následovně:

End	1	2	3	4	5	6	7	8	Výsledek
My	0	2	0	2	0	2	0	2	8
Soupeř *	1	0	1	0	1	0	1	0	4

Ne vždy se podaří tohoto postupu dosáhnout, nicméně takto by měl vypadat průběh zápasu. Jestliže se nám v průběhu zápasu něco nepovede, musí se vymyslet, jak se vrátit zpět do hry a otočit výsledek zápasu. Vezměme si třeba tento příklad:

End	1	2	3	4	5	6	7	8	Výsledek
My	1	0	2	0	0				
Soupeř	0	2	0	2	2				

V tomto případě prohráváme na začátku šestého endu 6:3 a máme 3 endy na otočení/vyrovnání. Možností, jak toho dosáhnout je více a každý závisí na konkrétním týmu a jeho schopnostech (samozřejmě i na typu soutěže – zdali se hraje na výhru s případnými extraendy, či se hraje s možností remízy). Zde je několik možností, jak vytvořit výherní situaci:

End	1	2	3	4	5	6	7	8	E	Výsledek
My	1	0	2	0	0	2	0	2	1	8
Soupeř	0	2	0	2	2	0	1	0	0	7

End	1	2	3	4	5	6	7	8	E	Výsledek
My	1	0	2	0	0	3	0	2	x	8
Soupeř	0	2	0	2	2	0	1	0	x	7

End	1	2	3	4	5	6	7	8	E	Výsledek
My	1	0	2	0	0	2	1	1	x	7
Soupeř	0	2	0	2	2	0	0	0	x	6

Týmy, kterým se lépe uhrává výhoda dají zajisté přednost první, nebo druhé možnosti. Naproti tomu týmy, které umí spíše zahrát proti soupeřově výhodě budou upřednostňovat třetí možnost. Lze samozřejmě vymyslet i další možnosti – kreativě se meze nekladou – já chtěl ukázat pouze několik z nich.

Jak jsem v některé z minulých kapitol zmiňoval, že minimální cíl, pokud chci vyhrát, by mělo být dostat se za nerozhodného stavu do posledního endu s výhodou. Uvedené si lze předpřipravit již v průběhu zápasu. Jak tedy docílíme toho abychom měli výhodu v posledním endu? Jednoduše. Buď si jí podržíme nulou v předposledním endu při naší výhodě (méně časté), nebo donutíme vzít soupeře end předposlední (častější). Když toto promítneme do předchozích endů, vyjde nám z toho, že je velice prospěšné držet výhody v sudých endech, ale hlavně **v šestém endu!**

Stručněji řečeno, snažíme se brát sudé endy a soupeřovi nechávat endy liché – někdo by ovšem mohl namítnout: „Ale co když se hraje na časový limit a stíhá se hrát pouze 7 endů?“. V takovémto případě se vše o end posune – Výhoda v sedmém endu znamená uhrát end pátý a v šestém endu donutit soupeře do zahrání jedničky. U Žáků, kteří hrají pouze na 6 endů se obdobně zredukuje počet na výhody ve čtvrtém a šestém endu.

Po každém odehraném endu by se tým měl sejít a prodiskutovat Endplán do následujícího Endu, případně další důležité postřehy ze hry. Všichni musí být na stejné vlně a všichni musí vědět co se od nich bude očekávat, co se může stát, co se nesmí stát, apod.

Nyní se již ale pojďme podívat na jednotlivé herní taktiky.

6. Taktika Č. 1 – Základní taktika (Basic Tactic)

Základní taktiku si nejprve rozdělíme na hru **bez výhody** a **s výhodou posledního kamene**. Obě tyto varianty se vzájemně doplňují, ale pro přehlednost je dobré je probrat postupně. Tato taktika se používá za poměrně vyrovnaného skóre (-2; -1; 0; +1; +2). Spíše v začátku utkání či proti soupeři kterého vidíme poprvé a nevíme co od něj očekávat. Nechceme a nemusíme riskovat nějakou složitou hru v kruzích – naopak chceme mít hru poněkud otevřenější – i přesto se však nevzdáváme možnosti skórovat.

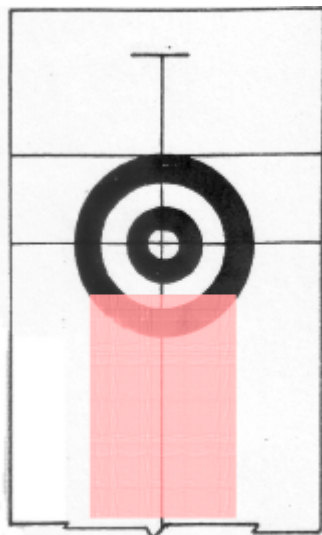
6.1. – Bez výhody posledního kamene

Endplán:

- skóruji 1⁺ – Super!
- nula 0 – OK –
- soupeř skóruje 1 – OK
- soupeř skóruje 2 – Ještě OK – –
- soupeř skóruje 3⁺ – Problém

Při hraní této verzi Základní taktiky chceme ideálně uhrát nějaké číslo (jedna a více), nebo donutit soupeře do skórování jedničky. Pokud end skončí nulou, není to většinou nic hrozného, ale cíl byl zbavit soupeře výhody. Pokud soupeř uhraje dvojku, ještě to není úplně hrozné – pokud uhraje za 3 a víc, máme problém.

Během celého endu je potřeba kontrolovat centrální zónu (viz obr. 1). Je to hned z několika důvodů. Jednak ten, kdo kontroluje centrální zónu kontroluje hru, dále tím eliminujeme možnost toho, že nám soupeř svým posledním kamenem přijede jednoduše na střed a v neposlední řadě tím zvyšujeme možnost, že se end podaří uhrát nám.



Obr. 1 – Centrální zóna

Rozehrání:

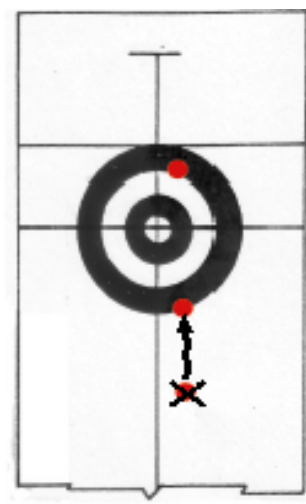
- Center Guard – do 1 či 2 – ofenzivní hra
- Center Guard – do 3 – opatrná, ale stále ofenzivní hra
- Draw – do 4 – defenzivní hra.

Pokud začneme hru s tzv. „dlouhými“ Guardy (daleko od kruhu – zóna 1–2), indikujeme tím velice ofenzivní průběh hry – typická situace, když potřebujeme daný end vzít proti výhodě.

Při Guardu do zóny 3 chceme hrát ofenzivně, ale ne za každou cenu. Další výhodou tzv. „krátkého“ Guardu (blízko kruhu) je možnost splitu v průběhu endu, což dostane naše dva kameny do kruhu.

Pokud zvolíme Draw do předních kruhů, říkáme tím, že dotyčný end chceme hrát defenzivně. Ideálně ho chceme prostřílet.

Dále to záleží na tom, jak se rozhodne soupeř reagovat na náš kámen (bude rozebírání v Základní taktice s výhodou). Pozor si při této strategii dávejte na kameny v zadním kruhu – lepší je ho promést! Při hře bez výhody by takovéto kameny byly pozitivní pro soupeře a kontraproduktivní pro nás – soupeř je může použít na Freeze. Dalším pravidlem při hraní této taktiky je hra pouze s jedním Guardem, dalším kamenem se hraje Zájezd (Come around) – cílem je být první v kruhu. Tyto Zájezdy musí být bezpodmínečně před Tee Line! Zároveň je při této taktice potřeba vyrážet všechny soupeřovy kameny z kruhu => nechceme, aby soupeř skóroval větším číslem. A nakonec, naše kameny za Tee Line se nikdy neguardují před kruhy!!! V takovémto případě se hraje druhý kámen do kruhu a pokud potřebuje pokrýt ten náš, hrajeme před něj do předních kruhů ideálně do 12 stop (viz obr.2).



Obr. 2

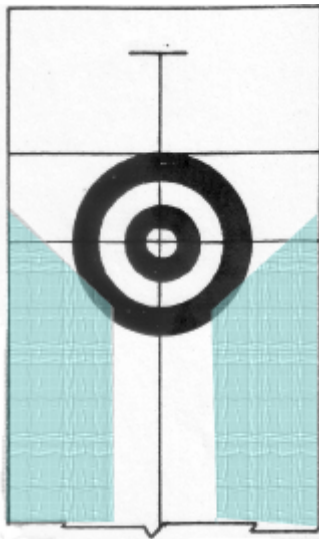
6.2. – S výhodou posledního kamene

Endplán:

- skóruji 2⁺ – Super!
- nula 0 – OK
- skóruji 1 – OK–
- soupeř skóruje 1⁺ – Problém

Jak je vidět na Endplánu, cílem této taktiky je skórování za dva a více. Nula nám nevadí, jelikož si výhodu posledního kamene přeneseme do dalšího endu, kde můžeme znovu zkusit zaútočit na větší bodový zisk. Pokud vezmu jedna, je to stále ještě dobré – nejspíš jsem se ubránil tomu, aby soupeř uhrál větší číslo. Problémem však je, pokud se soupeři podaří uhrát cokoli.

Během celého endu je kriticky důležité **držet si otevřený střed** – kameny je nutné umisťovat na strany (viz Obr. 3)! Je to z důvodu toho, že když něco nevyjde, vždy je možnost dohodit poslední kámen po **volné** cestě na střed, a tím zajistit, že soupeř tento end „neukradne“ ve svůj prospěch.



Obr. 3

Rozehrání:

- *Když soupeř zahraje Center Guard na 1-2*
 - Draw na stranu do předních kruhů – defenzivní hra
 - Zájezd do předních kruhů – ofenzivní hra
 - Split Guardů => na dva Corner Guardy – ofenzivní hra
- *Když soupeř zahraje Center Guard na 3*
 - Zájezd do předních kruhů – ofenzivní hra
 - Split Guardů => do kruhů – defenzivní hra
- *Když soupeř zahraje Draw do předních kruhů*
 - Take-out s rollem na stranu kruhů – defenzivní hra
- *Když soupeř zahraje Draw do zadních kruhů*
 - Take-out – defenzivní hra
 - Freeze nebo Tap Back – ofenzivní hra.

Pokud zahrál soupeř dlouhý Guard je jasné, že s námi chce hrát ofenzivní end. My máme několik možností, jak na jeho hru odpovědět, pokud chceme hrát taktéž ofenzivně, můžeme hrát zájezd, a tím být prvním kamenem u středu, další možností ofenzivního rozehrání je z Center Guardu udělat dva Corner Guardy. Toto bude zejména výhodné, pokud chceme v endu brát větší skóre => víc guardů = větší šance že uhrají číslo, navíc Guardy budou každý na jiné straně. Bohužel tento typ kamene není nejjednodušší na exekuci, proto je nutné před použitím ho natrénovat. Nadarmo to ovšem nebude. Jelikož je Free Guard Zone na 5 kamenů, využijete proto tento typ kamene častěji, než bylo potřeba v minulosti. Pokud nechceme daný end hrát ofenzivně, můžeme soupeře vyprovokovat k defenzivní hře přijetím na stranu do kruhů. Pokud se soupeř rozhodne nás ignorovat, tak můžeme při i malé chybě, s tímto kamenem uhrát větší skóre; pokud přistoupí na naši defenzivní hru, máme, co jsme chtěli.

Jestliže první kámen soupeře dojel těsně před kruhy, situace je obdobná s tím rozdílem, že zájezd bude muset být blíže Tee Line, případný Split pak pošle oba kameny do kruhů.

Pokud s námi chce soupeř „střílet“ tím, že umístí svůj kámen do kruhů, můžeme na jeho hru přistoupit a během Take-outu se snažit cílový kámen trefit tak, aby náš odroloval na stranu kruhů => držíme čistý střed.

Na soupeřovy kameny v zadním kruhu můžeme reagovat buď vyražením, nebo je zužítkovat a snažit se na ně zahrát Freeze. Freezy jsou precizní, těžké kameny a vyžadují maximální spolupráci všech členů týmu (jak po herní, tak po komunikační stránce). Pokud se ovšem povede týmu zahrát dobrý Freeze, je takovýto kámen velice těžký na vyražení a soupeř se tím dostává pod velký tlak => hrozí mu číslo.

7. Taktika č. 2 – Čistokrevná Ofenzíva (Come around)

Tuto taktiku hrajeme, když soupeř vede o více bodů a my ho potřebujeme dohnat. Hraje se tedy za těchto stavů (...; -3; -2; -1). Pokud se tým rozhodne hrát tuto taktiku musí počítat s tím, že bude v tomto endu poměrně riskovat, neboť k bodování větším počtem kamenů bude potřeba hrát s více kameny v kruhu, ale i před ním, což bude velice komplikovat situaci v cílovém poli. Neznamená to ovšem hrát bezhlavě, ale naopak se zde musí velmi dobře myslet. A hlavně myslet dopředu! Častokrát bude třeba si jedním kamenem připravit situaci řešící nějaký problém a teprve dalším kamenem jí teprve bude možné vyřešit. Velice důležitou a opomíjenou věcí je – podobně jako u Základní taktiky – že pokud zajíždíme za Guard, musí být náš kámen za každou cenu vždy před Tee Line! Pokud se nám podaří dostat kámen do zadních kruhů, soupeři dáváme možnost přijet.

Endplán:

- skóruji 2⁺ – Super!
- skóruji 1 – Problém (s výhodou); OK (bez Výhody)
- nula 0 – Ještě OK-- (záleží na hraném endu)
- soupeř skóruje 1⁺ – Problém

Protože tuto taktiku hrajeme, pokud prohráváme je třeba udělat vše pro bodování velkým číslem. Uhrajeme-li jedna, není to bez výhody posledního kamene, ještě není vše ztraceno. S výhodou ovšem už je situace daleko horší, neboť jsme přišli o možnost útočit. Při nule zkusíme zaútočit v příštím endu a pokud zahraje soupeř cokoli, máme velký problém.

7.1. Bez výhody posledního kamene

Rozehráváme minimálně dvěma Center Guardy, které v průběhu endu musíme obnovovat, pokud je soupeř bude vyrážet. Při první příležitosti se snažíme dostat na střed (ať už zájezdem, nebo rollem). Důležité je mít Guardy postavené tak, abychom co možná nejvíce ztížili soupeři Double Take-Out. Při zájezdu je taktéž nesmírně důležité abychom nenarazili na některý z Guardů – to musí ale vědět celý tým! V případě že by se něco takového stalo, z velkého procenta případů jsme o daný end přišli.

7.2.S výhodou posledního kamene

Ať soupeř zahraje kamkoli, my prvními dvěma kameny postavíme dva Corner Guardy. Teprve poté máme možnost se věnovat situaci v kruhu. Během Endu se snažíme maximálně využít soupeřových kamenů v náš prospěch. Dříve než budete nějaký soupeřův kámen vyrážet, zkuste zapřemýšlet, zdali by se nedal použít k přijetí/posunutí. Snažte se hrát co možná nejmíň Take-Outů. Pokud je to možné, spíše zajiďte zvenku – je zde menší riziko vytvoření Center Guardu který by mohl hrát se soupeřem a i nedokonalé zjetí zvenku je hůře vyrazitelné, než stejně nedokonalé zjetí zevnitř. Pokud se soupeři podaří do kruhu dostat dva a více kamenů je na zvážení, jestli je dost času a příležitost se uchýlit k V-zóně (viz. Taktika č. 4). Záleží zde na rizicích.

8. Taktika č. 3 – Čistokrevná Defenzíva

Tuto taktiku hrajeme, pokud nad soupeřem vyhráváme o dva a více **(+2; +3; +4; ...)**. Cílem je eliminace jakékoli šance soupeře na skórování většího počtu kamenů. Pokud se podaří skórovat nám, budeme spokojeni. Jak již název napovídá, jedná se o velice defenzivní taktiku, jejíž nedílnou součástí jsou Take-Outy. Aby bylo možné tuto taktiku hrát efektivně, je nesmírně důležité mít natolik zkušený tým, aby vyrážený kámen dokázal vždy alespoň trefit. Při sebemenší chybě totiž okamžitě vzniká soupeři možnost jednoduchého skórování, a tomu se chceme vyhnout! Pokud v průběhu endu hrajeme nějaké Draw, celý tým musí vědět, že takovéto kameny nikdy nesmí být pomalé => skončit na Guardu! Pozor také na kameny za Tee Line, a to hlavně bez výhody => jako v minulých případech hrozí soupeřův Freeze.

8.1. Bez výhody posledního kamene

Endplán:

- skóruji 1+ – Super!
- nula 0 – Ok
- soupeř skóruje 1 – Ok
- soupeř skóruje 2+ – Problém (zaleží na skóre)

Tím že chceme kontrolovat skóre je jakékoli naše bodování skvělým výsledkem. Při nule se také nic moc neděje – posouváme se blíže ke konci utkání. Soupeřova jednička je rovněž dobrý výsledek, neboť ztrácí výhodu posledního kamene do příštího endu. Jakékoli větší soupeřovo uhrané číslo je již problém.

Všechny kameny soupeře střílíme, jakmile je to možné. Na Guardy ve Free Guard Zone používáme Split (viz. Taktika č. 1), po jejím skončení se hraje Peely. Pokud je náš kámen ve špatné pozici, je možné hrát Take-Out na něj. V takovémto případě je cílem, aby i střelec vyjel ze hry ven. Pokud hrajeme Take-Out na kámen v zadním kruhu, také necháváme střelce vyrolovat ze hry.

8.2.S výhodou posledního kamene

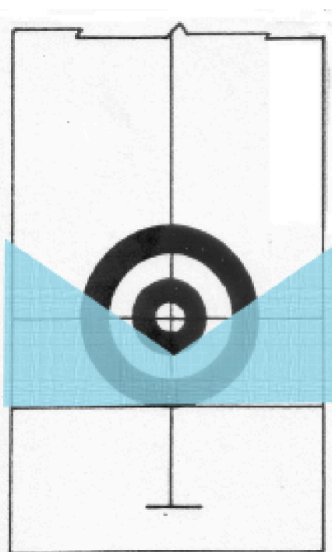
Endplán:

- skóruji 2⁺ – Super!
- skóruji 1 – Ještě Ok
- nula 0 – Ok
- soupeř skóruje 1 – Nic moc
- soupeř skóruje 2⁺ – Problém!

Vše, co bylo řečeno u hry bez výhody posledního kamene, platí i zde – Guardy ve Free Guard Zone řešíme Splitem; vyrážíme vše, někdy i své kameny a pokud při Take-Outu vyroluje střelec, příliš to nevdí. Důležitá je kontrola => nic neriskovat a pokud soupeř udělá chybu, využít toho a zahrát další kámen na opačnou stranu kruhu. Zkrátka kontrolovat skóre a nenechat soupeře nic uhrát.

9. Taktika č. 4 – V-zóna

Tato taktika je nejvíce situační a dalo by se říci i nejtěžší na provedení. Jedná se o ofenzivní taktiku pro hru v kruzích, která je velice dobrá pro hru při výhodě posledního kamene (bez ucpaného středu před kruhy => volná cesta na střed, pokud se v průběhu endu něco pokazí) a pro nás za nepříznivého skóre (...; **-3**; **-2**; **-1**). Bez výhody je V-zóna použitelná pouze proti slabému soupeři! V-zónu lze použít v určitých fázích zápasu, či jen jako dohrání konce endu. Cílem této taktiky je uhrát co největší číslo použitím soupeřových kamenů v kruhu primárně jako zarážek. Během této taktiky se používá hlavně Freezů a Tap Backů (posunů). Pokud s námi hraje soupeř naši hru, je důležité vše si pořádně rozmyslet a ve správné chvíli možnou chaotickou situaci v kruhu vyřešit například Take-Outem. Obecně by se ale Take-Outů mělo hrát poskromnu, neboť cílem je mít co nejvíce kamenů v kruhu – posunovat soupeřovy kameny do V-zóny (viz Obr. 4).



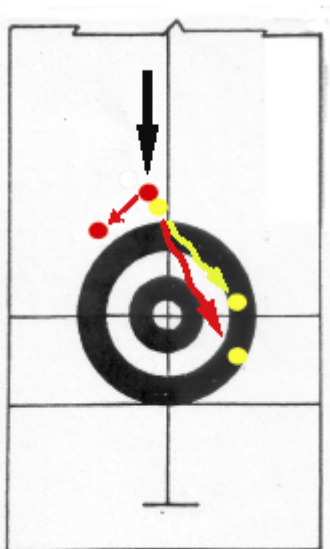
Obr. 4 – V-zóna

Endplán:

- skóruji 2+ – Super!
- skóruji 1 – OK-
- nula 0 – OK (není cílem)
- soupeř skóruje 1 – Problém (stane se)
- soupeř skóruje 2+ – Problém

Rozehrání:

- Když soupeř zahraje Guard na 3
 - Split kamenů do kruhu
 - Tap Back do zadních kruhů a my roll na Corner Guard (viz Obr. 5)
- Když soupeř zahraje Draw na 4 nebo 5
 - Tap Back do zadních kruhů – ofenzivní varianta
 - Freeze – velmi ofenzivní varianta
 - Take-Out – defenzivní varianta => není účelem taktiky; lze pouze výjimečně



Obr. 5

10. Použité zdroje

- The Control Curling Book (EDITION 1) – autor: Rodger Schmidt
- Zpracování základních taktik – autoři Vlastimil Vojtuš a Vít Nekovařík

11. Závěr

V závěru bych rád poděkovat Vlastimilu Vojtušovi a Vítu Nekovaříkovi, kteří mi dovolili použít dříve vytvořené materiály na výuku taktiky pro mou práci. Dále doufám, že jsem zvládl vše jednoduše vysvětlit a že i hráč prozatím nepolíbený taktikou nebude mít problémy porozumět. Shrnuj zde základní podstatu jednotlivých základních taktik, a přestože jsem uvedl pouze začátek rozehrání, zbytek endu se poté řídí pravidly definovanými v rozboru.