



Spielprogramm

Teams

- Die Zusammensetzung der Teams wird vorgängig, aufgrund der Anmeldungen, durch die Spielleitung ausgelost
- Die Skips werden gesetzt, alle übrigen Teilnehmenden werden, so weit möglich, auf die gewünschte Spielerpositionen zugelost, unter Berücksichtigung der Clubzugehörigkeit (Durchmischung) und des Geschlechts (ausgeglichene Verteilung von Frauen und Männern)

Spielmodus

- Es werden 3 Runden à 6 Ends mit einigen speziellen Aufgaben gespielt, ohne Zeitlimite
- die Paarungen und die Rinkzuteilung werden für alle 3 Runden vorgängig durch die Spielleitung ausgelost.

Wertung

- Punkte (2 – 1 – 0) / Ends / Steine / Steindifferenz / Los

Steinspiel

- Es beginnt dasjenige Team, welches das vorherige End gewonnen hat
- Die Teams spielen abwechselungsweise je einen Stein ohne Skipanweisung und ohne Wischer, in der Reihenfolge der SpielerInnen 1, 2, 3, und 4
- das siegreiche Team schreibt in diesem End die Steindifferenz (bei Gleichstand => NullerEnd)
Beispiel: Team A bringt 6 Steine ins Haus, Team B 4 Steine
=> Team A gewinnt dieses End mit 2 Steinen

Information

- Die Teamzusammensetzungen sowie sämtliche Paarungen für alle 3 Runden werden am Spieltag vor der 1. Runde durch die Spielleitung bekanntgegeben
- Die Skips erhalten diese Informationen schriftlich

Nicht vergessen

- Resultate fortlaufend auf der Anzeigetafel eintragen, insbesondere nach dem letzten End
- nach dem Spiel die Rinks wischen

«Guet Stei» und viel Spass

1. Runde 08h45 – 10h15

1. End normal
2. End keine Take-outs
free Guard Regel von Hog- bis Backline während dem ganzen End
3. End normal
4. End normal
5. End das ganze End wird ohne Skip, ohne Instruktionen und ohne Wischen gespielt
Jeder Spieler/jede Spielerin spielt seine Steine nach eigenem Gutdünken
6. End normal

Rink-Apéro zu Lasten des Siegerteams - kleine „Stärkung“ wird offeriert

2. Runde 11h15 – 12h45

1. End normal
2. End die eigenen Steine dürfen nicht gewischt werden, dafür darf versucht werden, die gegnerischen Steine zu verwischen
3. End normal
4. End normal
5. End es wird von aussen nach innen gezählt, der schlechteste Randbeisser ist der Shot
6. End normal

Rink-Apéro zu Lasten des Siegerteams - Mittagessen (ohne Getränke) wird offeriert

3. Runde 14h15 – 15h45

In einem beliebigen End kann jedes Team einmal einen **Joker** setzen. Wenn es schreibt oder stiehlt zählen die Steine doppelt (im Maximum 8). Wenn der Gegner schreibt, ist der Joker verloren.

1. End normal
2. End es wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt
Nr. 1 spielt Nr. 4 und skipt das ganze End, ohne Anweisungen von Mitspielern
Nr. 2 spielt Nr. 3, Nr. 3 spielt Nr. 2, Nr. 4 spielt Nr. 1
3. End normal
4. End Es zählt die Steinnummer **nur** des «Shot», max. 8 Punkte
Beispiel: Team A liegt mit Stein Nr. 5 «Shot» und mit Stein Nr. 2 «Second»
=> Team A gewinnt dieses End mit 5 Punkten, mit Joker 8 Punkten
5. End normal
6. End Steinspiel

Rink-Apéro zu Lasten des Siegerteams

Rangverkündung, Preisverteilung und Pokalübergabe