



# Veteranen-Schlussturnier

Dienstag, 20. Februar 2024

14. Februar 2024

---

## Spielprogramm

### Spielmodus

- Es werden 3 Runden à 6 Ends ohne Zeitlimite mit einigen speziellen Aufgaben gespielt
- Gespielt wird nach dem System Schenkel
- Die Paarungen für die erste Runde werden vorgängig ausgelost

### Wertung

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

### Teams

- Die Zusammensetzung der Teams wird vorgängig, aufgrund der Anmeldungen, durch die Spielleitung ausgelost. Die Teamzusammensetzung gilt für das gesamte Turnier.
- Die Skips werden gesetzt, alle übrigen Teilnehmenden werden, so weit möglich, auf die gewünschte Spielpositionen zugelost, unter Berücksichtigung der Clubzugehörigkeit (Durchmischung).
- Die Spielpositionen innerhalb des Teams können von Spiel zu Spiel geändert werden, **nicht** aber während eines Spiels.

### Stick

- Der Stein muss den Stick vor der näheren Hog-Line verlassen haben.

### Nicht vergessen

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

### Information

- Die Teamzusammensetzungen sowie die Paarungen für die 1. Runde werden am Spieltag vor dem 1. Spiel durch die Spielleitung bekannt gegeben.
- Das Spielprogramm erhalten die Skips am Spieltag schriftlich.
- INFOS sind im Internet ersichtlich unter <https://www.curlingbern.ch/Veteranen-Gemeinschaft1/Turniere> und <https://www.curlingpanel.ch/tournaments?location=Bern>

# Spezialaufgaben

## 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 die eigenen Steine dürfen **nicht** gewischt werden, dafür darf versucht werden, die gegnerischen Steine zu verwischen
  6. End normal
- 

## 2. Runde 11h15 – 12h45

1. End normal
  2. End das ganze End wird ohne Skip, ohne Instruktionen und ohne Wischen gespielt  
jeder Spieler/jede Spielerin spielt seine/ihre Steine nach eigenem Gutdünken
  3. End normal
  4. End normal
  5. End Es zählt **nur** die Steinnummer 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 «Steinen»
  6. End normal
- 

## 3. Runde 14h30 – 16h00

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 von aussen nach innen gezählt  
Shot ist der am weitest aussen im Haus liegende Stein
3. End normal
4. 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
5. End normal
6. End 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, 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 (Randbeisser zählen)  
Team A gewinnt dieses End mit 2 Steinen