



Spielprogramm

Spielmodus

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

Wertung

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

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 Spielpositionen zugelost, unter Berücksichtigung der Clubzugehörigkeit (Durchmischung).
- Die Spielpositionen innerhalb des Teams können von Spiel zu Spiel geändert werden, nicht aber während eines Spiels.

Information

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

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 die Rinks wischen.

viel Spass und «Guet Stei»

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/ihre Steine nach eigenem Gutdünken
 6. End normal
-

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 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 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 wird von aussen nach innen gezählt
Shot ist der am weitest aussen im Haus liegende Stein
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 => Nullierend)
Beispiel: Team A bringt 6 Steine ins Haus, Team B 4 Steine
Team A gewinnt dieses End mit 2 Steinen