

Taktik



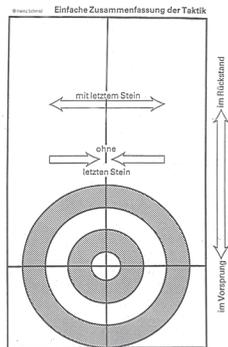
1. Eislesen

Das Eis ist vergleichbar mit einem Golfgras.
d.h. Der Skip muss zu Beginn des Spiels die eigenen und gegnerischen Steine genau beobachten. Aus Topografie des Spielfeldes und der Eisbeschaffenheit resultiert Richtung und Abgabestärke.

2. Fünf Entscheidungsgrundlagen

- 1) Wie ist der Spielstand?
- 2) Welches End wird gespielt?
- 3) Wer hat den letzten Stein?
- 4) Welcher Stein wird gespielt?
- 5) Wie ist die momentane Spielsituation?

3. Spielweise



Offensive > Viel Risiko
Corner-Guard, Draw, Mitte offen, viele Steine
• Mit letztem Stein
• Wenn mehr als 2 Steine Rückstand
Ziel: 2 oder mehr Steine schreiben

Defensiv > Wenig Risiko
Take out, Mitte zu, wenig Steine
• Am Anfang (Eislesen)
• Ohne letzten Stein
• Mehr als 2 Steine Vorsprung
Ziel: Gegner darf maximal 1 Stein schreiben

4. Spielprinzip (Ampel)

ROT: Starker Druck des Gegners
• Mit defensiver Variante möglichst viele gegnerische Steine aus dem Spiel nehmen.
• Offensiv mit hohem Risiko-Stein „shot“ setzen.
• Schadensbegrenzung:
End mit 1 Stein dem Gegner überlassen.

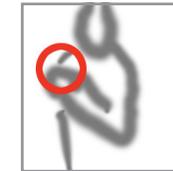
GELB: Spiel ausgeglichen
Je nach Spielsituation offensiv oder defensiv spielen.

GRÜN: Eigenes Team im Vorteil
Defensive Taktik reduziert Risiko.

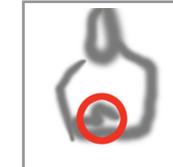


Kommunikation

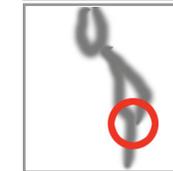
1. Takeout - Stärke



Schulter schnell 2.7 8.0



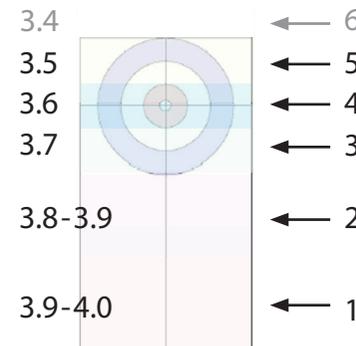
Bauch normal 2.9 9.0



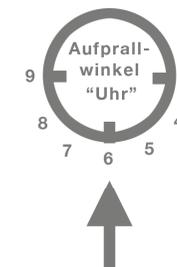
Füßli langsam 3.1 10

Split 1 Hog

2. Draw - Stärke



Split 1
Ref. 24.5



3. Skipanzeige ist allen klar!

Funktion / Wirkung der Abgabe	Anzeige mit Besen	Zeichen od. „Begriff“
Guard	Position	Besen quer
Draw / Come around	Position	—
(Double)Take out	Stein Winkel Tempo Pos.	B. hin & her („Double“)
Hit and stay / roll	Stein Winkel Tempo Pos.	B. hin & her ev.+ „Begriff“
Wick	Stein Winkel Tempo Pos.	„Wick“
Promotion / Raise	Stein Stein Position	„Promotion“
Freeze	Stein Pos.	„Freeze“
Cleering / Peeling	Stein Winkel	„Cleering“