



Merkmale des Shotmaking (SM):

I. Aufgabenstellung: <i>Call</i> (=Eisgeben)	1) Erfassen der Aufgabenstellung ... vgl. hierzu Merkmale <i>St</i>	
	2) Evaluierung der möglichen Spieloptionen auf Grundlage der spielerischen Fähigkeiten (<i>PlayingSkills</i> , <i>SW-Skills</i>) wie physikalischen Möglichkeiten (<i>ShotPotential</i> = Eisbedingungen, Laufverhalten/ <i>StoneMatching</i> , Auftreffverhalten/ <i>Angles</i>)	
	3) Gegebenenfalls Abstimmung mit Team/Coach (Time Out)	
	4) Auswahl des zu spielenden Steins (<i>Call</i>) – Entscheidung wird getroffen	
	5) Eisgeben : Es wird festgelegt (meist Skip), mit welchem <i>Turn</i> (Rotationsrichtung: <i>CW</i> oder <i>CCW</i>) der Stein gespielt, wie weit das anvisierte Ziel (Skip-Besen) vom eigentlichen Zielpunkt entfernt gesetzt und mit welcher Geschwindigkeit der Stein gespielt wird	
II. Kommunikation: <i>SW-Calls</i> & <i>SW-Moves</i>	1) Anzeigen : Das <i>Eisgeben</i> wird durch (Vize-)Skip mittels Besen (Ziel), Arm (Rotationsrichtung) und Geschwindigkeitsangabe eindeutig signalisiert	Im Mixed Doubles wird teilweise ohne Anzeigen gespielt und das Ziel entsprechend visualisiert
	2) <i>SW-Calls</i> : nach dem <i>Release</i> durch Spieler*in erfolgt der <i>Take Over</i> durch die <i>Sweeper</i> (vgl. LP-Technik) und den (Vize-)Skip – abhängig von der Laufbahn und der Geschwindigkeit des Spielsteins werden in der Folge die Informationen zwischen den Spielern*innen ausgetauscht und Kommandos gegeben, um die notwendigen <i>SW-Moves</i> zu setzen	Im Mixed Doubles werden diese Aufgaben zwischen beiden Spielern aufgeteilt
	3) <i>SW-Call</i> „Linie“ (<i>LineCalls</i>) : (Vize-)Skip geben Kommandos für „Linie halten“ (LOD eng) oder „Curl“ (LOD weit) an die <i>Sweeper</i> bzw. „Sauber/Clean“ oder „Ganz weg“ – Beispiele: <i>Off</i> , <i>Clean</i> , <i>Heavy Clean</i> , <i>Sweep</i> , <i>Hard Sweep</i> & <i>Curl</i>	s.o.
	4) <i>SW-Call</i> „Länge“ : <i>Sweeper</i> schätzen Laufgeschwindigkeit ein und agieren primär eigenständig, um gerade <i>Draws</i> gemäß des <i>Calls</i> ins Ziel zu bringen – ggf. werden diese Aktionen von <i>LineCalls</i> überstimmt und entsprechend angepasst	
	5) <i>SW-Call</i> „Plan B“ : kann der ursprüngliche Plan (<i>Call</i>) nicht mehr gehalten werden, weil die tatsächliche Laufbahn/Geschwindigkeit von der angedachten zu stark abweicht, um das eigentliche Ziel zu erreichen, ist ein blitzschnelles Umschalten auf eine adäquate Alternative notwendig; diese wurde bestenfalls schon vorab als „Plan B“ (<i>Toleranz</i>) festgelegt – die <i>Toleranz</i> muss schnell, klar und deutlich kommuniziert sowie von <i>Sweeper</i> befolgt werden	
III. Analyse: Reflexion <i>SM</i>	1) Aufgabe erfüllt (100% Shot) : Positive Verknüpfung zwischen <i>Call</i> , Ausführung und Ergebnis – Sicherheit für vergleichbare, zukünftige Aufgaben	
	2) Aufgabe nicht/teilweise erfüllt (0-75% Shot) : Reflexion von Skip/Spieler/Team welche Gründe dazu führten, dass die Aufgabe nicht zu 100% bewältigt werden konnte, um für	

	vergleichbare, zukünftige Aufgaben die richtigen Anpassungen zu treffen (Technik, Eisgeben, SW-Calls, etc.)	
--	---	--