



## Merkmale des Strategie (St):

I. Erfassen der Aufgabenstellung	1) <b>Game-Plan:</b> welches Ziel wird im Spiel verfolgt? Beispiele: „Gegner durch offensive Spielweise unter Druck setzen“; „Spiel zunächst defensiv und einfach gestalten, um eigene Fehler zu vermeiden“; etc.	
	2) <b>End-Plan:</b> welches Ziel wird in diesem End verfolgt? Beispiele: <i>Make2 (M2)</i> , <i>Force (F)</i> , <i>Blank (B)</i> , <i>Steal (S)</i> , <i>Make2+ (M2+)</i> , <i>RunningOutOfStones (ROS)</i> , <i>Score (Sc)</i>	Ergänzung Mixed Doubles: <i>PowerPlay (PP)</i>
	3) <b>„Vis Versa“:</b> welches Ziel verfolgt Gegner in End/Spiel?	
	4) <b>Score &amp; ThinkingTime:</b> Aktueller Spielstand sowie verbleibende Zeit	
	5) <b>Lage im Spielbereich</b> – genaue, räumliche Erfassung der aktuellen Situation: wer ist shot, 2nd, 3rd, etc. ?; welche „Hindernisse“ (z.B. <i>Guard</i> , <i>Jam</i> , <i>Stuff</i> , etc.) sind gegeben	
	6) <b>Spieloptionen:</b> welche Optionen bieten sich, die aktuelle Situation erfolgreich zu lösen?	
II. Evaluierung der mgl. Spieloptionen	1) <b>Spielerischen Fähigkeiten (PlayingSkills):</b> Sofern mehrere Spieloptionen gegeben sind, ist abzuwägen, ob die eigenen <i>PlayingSkills</i> die Umsetzung wahrscheinlich machen; hierzu zählen durchaus auch die <b>SW-Skills</b> (z.B.: extremes auf <i>Curl</i> notwendig, um Shot möglich zu machen); der Option mit der höchsten Wahrscheinlichkeit sollte grds. Vorrang eingeräumt werden	Im Mixed Doubles können <i>SW-Skills</i> z.T. nicht einbezogen werden, wenn etwa ein schneller Stein gespielt wird und Spieler als <i>Sweeper</i> nicht mehr folgen kann
	2) <b>Physikalischen Möglichkeiten (ShotPotential):</b> Die aktuell vorherrschenden Eisbedingungen (viel/wenig <i>Curl</i> , <i>Tracks</i> , <i>Frost</i> , <i>Flat</i> , <i>Fast/Slow</i> , <i>BreakingPoint</i> , etc.) sind für die Auswahl der Spieloption maßgeblich; das Gleiche gilt für das jeweilige Laufverhalten/ <i>StoneMatching</i> des Spielsteins (Beispiel: C+/-); sind ruhende Steine anzuspielen, ist zudem das Auftreffverhalten/ <i>Angles</i> sowohl des angespielten Steins als auch des Spielsteins richtig einzuschätzen – hierbei sind insbesondere physikalische Gesetzmäßigkeiten zu beachten ( <i>HittingAngle</i> , <i>Rotation</i> , <i>Drag-Effect</i> , <i>Durchläufer</i> , etc.)	
	3) <b>Risk vs reward:</b> Abwägung insbesondere bei schwierigen <i>Shots</i> , ob das Risiko eines Fehlsteins ( <i>Miss</i> , <i>Jam</i> , <i>Stuff</i> , <i>Overcurl</i> , etc.) den möglichen Erfolg nicht überwiegt bzw. ob dieses Risiko in der aktuellen Situation ( <i>Score</i> ) auch angemessen ist	
	4) <b>Konsequenz:</b> die mögliche(n) Folge(n) des <i>SM</i> (in der Abstufung 0-100%) sind in die Evaluierung einzubeziehen; hierfür ist auch entscheidend, wie die Reaktion des Gegners ausfällt und welche Folgeoptionen sich anschließend für das eigene Team ergeben	
III. Entscheidung: <i>Call</i>	1) Falls geboten, <b>Abstimmung</b> mit Team/Coach ( <i>Time Out</i> ) – jedenfalls sollte stets eine klare, objektivierte, lösungsorientierte, zügige ( <i>TimeManagement</i> ) sowie von allen akzeptierte Entscheidung getroffen werden (vgl. LP Mentale Stärke und Gruppendynamik)	
	2) Auswahl des zu spielenden Steins ( <b>Call</b> ) – Entscheidung wird getroffen	

	3) <b>Analyse:</b> Reflexion nach <i>Call</i> und <i>SM</i> , ob Entscheidung erfolgreich gewesen ist und welche Konsequenzen hieraus folgen – gegebenenfalls sind Anpassungen für die Folgesituation(en) vorzunehmen	
--	---	--