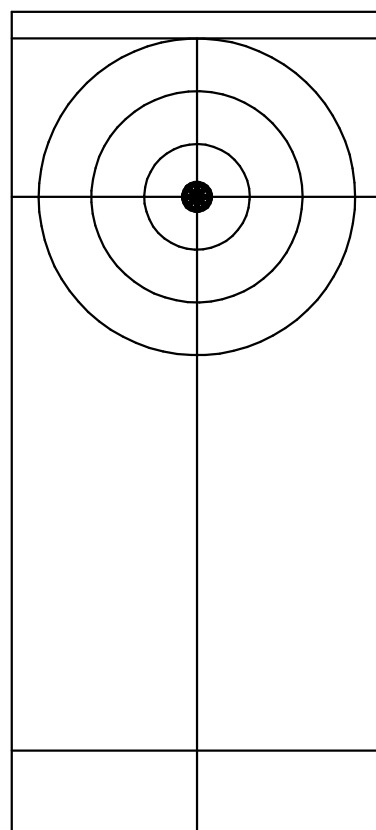
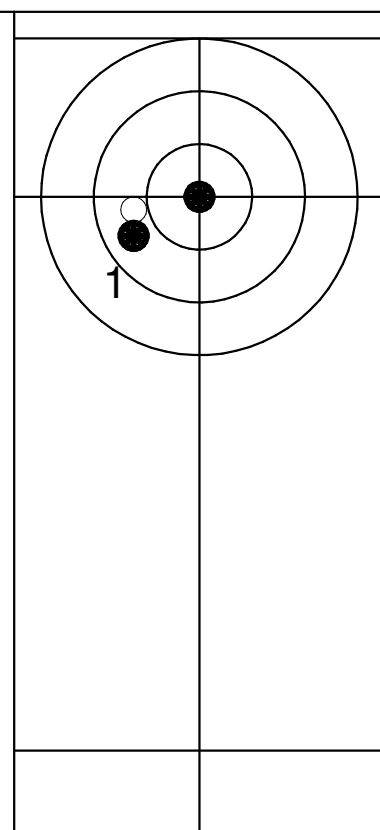


Einzelmeisterschaft CC Zürich

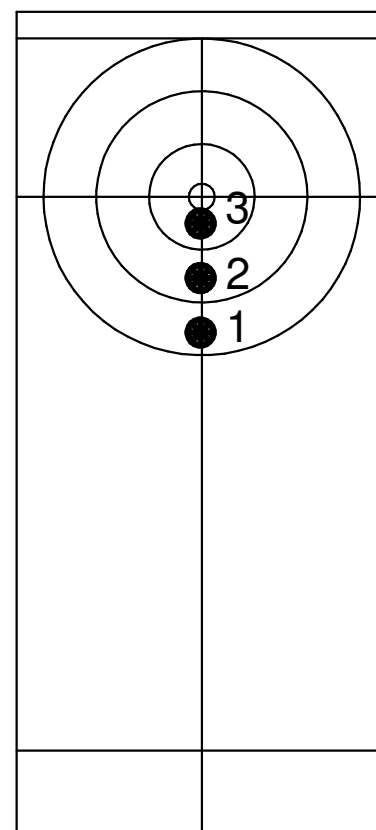
Take-Out



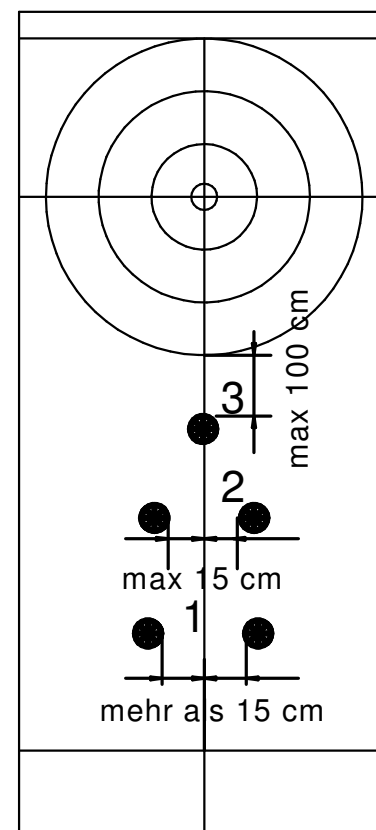
Double-Take-Out



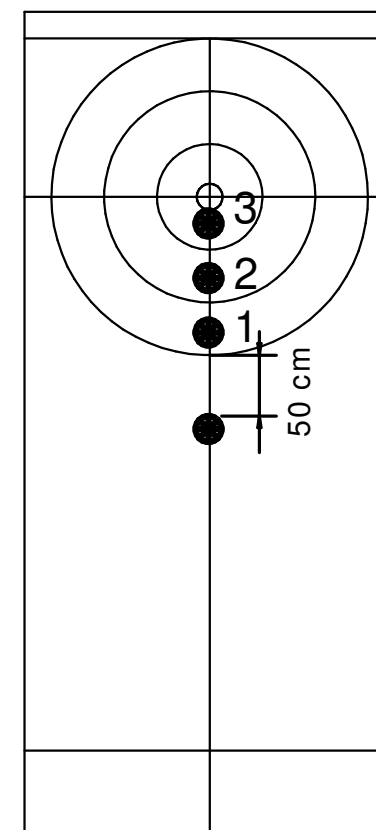
Draw



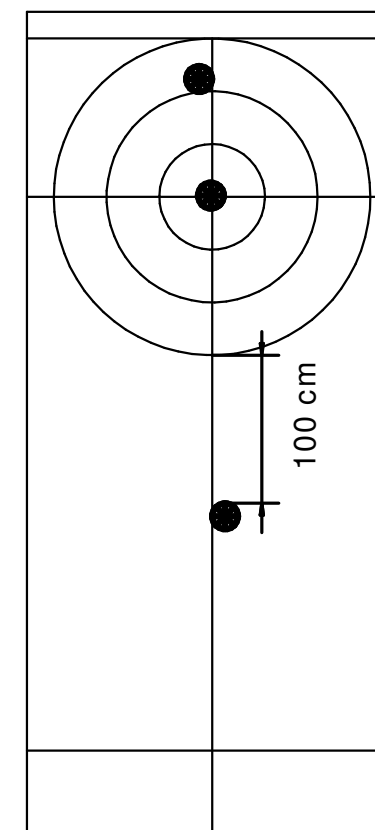
Guard



Raise



Chip-The Winner



Take-Out
3 Punkte
Gegner Stein verlässt das Haus und Spielstein bleibt im Haus liegen

2 Punkte
Clearing (beide Steine verlassen das Haus)

1 Punkte
Gegner Stein bleibt im Haus liegen, Spielstein ist shot.

Double-Take-Out
3 Punkte
Double Teake-Out (beide Steine verlassen das Haus)

2 Punkte
Hit + Roll gegen Centerline
Spielstein bleibt im Haus

1 Punkte
Stein Nr.1 verlässt das Haus.

Draw
3 Punkte
4 Fuss oder besser

2 Punkte
8 Fuss

1 Punkte
12 Fuss

Angerissen gilt als voller Punkt

Guard
3 Punkte
Guard liegt max. 1 Meter vor dem Haus und berührt die Center-Line

2 Punkte
Guard liegt ist innerhalb max. 15 cm von Center-Line entfernt egal wo

1 Punkte
Guard liegt mehr als 15 cm neben der Center-Line

Raise
3 Punkte
4 Fuss oder besser

2 Punkte
8 Fuss

1 Punkte
12 Fuss

Angerissen gilt als voller Punkt

Chip-The-Winner
3 Punkte
Spielstein liegt shot vorne im Haus

2 Punkte
Spielstein liegt shot hinten im Haus

1 Punkte
Spielstein liegt second