

Spielplan Vorrunde

Nr.	Bahn 1					Bahn 2					Bahn 3					Zeit
	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	
1	Börnste 1 Der Klügere kippt nach	7 2	5 4	2 0	14 6	Betreuer Wassersportcamp 1 Börnste 2	2 7	2 7	0 2	4 16	Auffallen durch Umfallen Betreuer Wassersportcamp 2	5 4	3 6	0 2	8 12	17:45
2	Bierathleten Gurkentruppe	6 3	6 3	2 0	14 6	Die Festivalcrew Gurkentruppe 2.0	5 4	4 5	1 1	10 10	Die Angler Die Brennis	7 2	4 5	2 0	13 7	17:55
3	Börnste 3 Die Brenntiere	9 0	5 4	2 0	16 4	Jungschützen Pluggendorf Rot Weiß on Ice	7 2	5 4	2 0	14 6	Jungschützen Leuste Messdiener Viktor	5 4	4 5	1 1	10 10	18:05
4	Die Letzten Kappa Nu	7 2	5 4	2 0	14 6	Kreisliga Rote Rakete	2 7	5 4	0 2	7 13	Team Lühlein Team Unicorn	5 4	3 6	0 2	8 12	18:15
5	Schmelz GmbH & Co. KG Weihnachtsmann & Co. KG	5 4	3 6	0 2	8 12	KC Los Keglos Wasser und Wein	4 5	6 3	2 0	12 8	Thekentouristen Auffallen durch Umfallen	4 5	2 7	0 2	6 14	18:25
6	Teamer Bierathleten	6 3	7 2	2 0	15 5	Börnste 1 Gurkentruppe 2.0	5 4	4 5	1 1	10 10	Betreuer Wassersportcamp 1 Die Brennis	7 2	5 4	2 0	14 6	18:35
7	Betreuer Wassersportcamp 2 Börnste 3	2 7	4 5	0 2	6 14	Gurkentruppe Jungschützen Pluggendorf	2 7	4 5	0 2	6 14	Der Klügere kippt nach Die Festivalcrew	9 0	5 4	2 0	16 4	18:45
8	Börnste 2 Die Angler	7 2	7 2	2 0	16 4	Die Brenntiere Kreisliga	6 3	4 5	2 0	12 8	Rot Weiß on ice Team Lühlein	5 4	5 4	2 0	12 8	18:55

9	Jungschützen Leuste Weihnachtsmann & Co. KG	7 2	5 4	2 0	14 6	Die Letzten Wasser und Wein	7 2	4 5	2 0	13 7	Rote Rakete Thekentouristen	7 2	4 5	2 0	13 7	19:05
10	Team Unicorn Teamer	5 4	5 4	2 0	12 8	Messdiener Viktor Schmelz GmbH & Co. KG	2 7	5 4	0 2	7 13	Kappa Nu KC Los Keglos	4 5	7 2	2 0	13 7	19:16
11	Auffallen durch Umfallen Börnste 3	4 5	2 7	0 2	6 14	Bierathleten Jungschützen Pluggendorf	4 5	0 9	0 2	4 16	Börnste 1 Weihnachtsmann & Co. KG	4 5	7 2	2 0	13 7	19:27
12	Betreuer Wassersportcam p 1 Wasser und Wein	6 3	5 4	2 0	13 7	Betreuer Wassersportcamp 2 Die Brenntiere	9 0	2 7	2 0	13 7	Gurkentruppe Rot Weiß on ice	5 4	5 4	2 0	12 8	19:38
13	Der Klügere kippt nach Schmelz GmbH & Co. KG	9 0	5 4	2 0	16 4	Börnste 2 KC Los Keglos	7 2	4 5	2 0	13 7	Kreisliga Thekentouristen	7 2	5 4	2 0	14 6	19:49
14	Team Lühlein Teamer	4 5	5 4	1 1	10 10	Die Festivalcrew Messdiener Viktor	4 5	5 4	1 1	10 10	Die Angler Kappa Nu	4 5	6 3	2 0	12 8	20:00
15	Rote Rakete Auffallen durch Umfallen	3 6	4 5	0 2	7 13	Team Unicorn Bierathleten	5 4	2 7	0 2	7 13	Gurkentruppe 2.0 Jungschützen Leuste	2 7	4 5	0 2	6 14	20:11
16	Die Brennis Die Letzten	5 4	4 5	1 1	10 10	Betreuer Wassersportcamp 2 Kreisliga	4 5	2 7	0 2	6 14	Gurkentruppe Team Lühlein	2 7	2 7	0 2	4 16	20:22
17	Börnste 1 Jungschützen Leuste	5 4	2 7	0 2	7 13	Betreuer Wassersportcamp 1 Die Letzten	4 5	4 5	0 2	8 12	Börnste 3 Rote Rakete	5 4	4 5	1 1	10 10	20:33
18	Jungschützen Pluggendorf Team Unicorn	6 3	3 6	1 1	10 10	Der Klügere kippt nach Messdiener Viktor	5 4	9 0	2 0	16 4	Börnste 2 Kappa Nu	5 4	5 4	2 0	12 8	20:44
19	Die Brenntiere Thekentouristen	5 4	6 3	2 0	13 7	Rot Weiß on ice Teamer	2 7	5 4	0 2	7 13	Die Festivalcrew Schmelz GmbH & Co. KG	7 2	9 0	2 0	18 2	20:55
20	Die Angler KC Los Keglos	3 0	7 2	2 0	12 2	Gurkentruppe 2.0 Weihnachtsmann & Co. KG	0 7	0 5	0 2	0 14	Die Brennis Wasser und Wein	7 2	5 4	2 0	14 6	21:06

Spielplan Viertelfinale (Auf Grund der Witterung ging der Cup direkt in das Halbfinale)

Nr.	Bahn 1					Bahn 2					Zeit
	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	
21	Gruppe A1 - Gruppe B2					Gruppe B1 - Gruppe A2					21:10
22	Gruppe C1 - Gruppe D2					Gruppe D1 - Gruppe C2					21:20

Spielplan Halbfinale

Nr.	Bahn 1					Bahn 2					Zeit
	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte (in Klammern = Stechen)	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel-gewinn	Gesamt-punkte	
23	Der Klügere kippt nach - Teamer	4 5	5 4	1 1	10 (2) 10 (7)	Börnste 2 - Börnste 3	3 6	4 5	0 2	7 13	21:30

Spielplan Finale

Nr.	Bahn 1 Finale					Bahn 2 Spiel um Platz 3					Zeit
	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel- gewinn	Gesamt- punkte (in Klammern = Stechen)	Begegnung	1. Kehre	2. Kehre	Spiel- gewinn	Gesamt- punkte (in Klammern = Stechen)	
24	Börnste 3 - Teamer	2 7	7 2	1 1	10 (7) 10 (2)	Der Klügere kippt nach - Börnste 2	7 2	2 7	1 1	10 (7) 10 (2)	21:40

Siegerehrung ca. 21:50 Uhr

1. Börnste 3
2. Teamer
3. Der Klügere kippt nach

Kreativ-Preis: Die Festivalcrew