

Zielwettbewerb

Spielregeln und Wertung ab 1. 10. 2010

Der Zielwettbewerb wird in 4 Durchgängen mit je 6 Versuchen auf einer Bahn ausgetragen.

Trainings- bzw. Einspielzeit

Einzelbewerb: Jede(r) SpielerIn hat zu Beginn des Bewerbes 8 Minuten.

Mannschaftsbewerb: Jede(r) SpielerIn hat zu Beginn des Bewerbs 6 Versuche.

Zielstock

Es wird pro Bahn nur 1 Zielstock verwendet. Bei einem Bewerb müssen auf allen Bahnen Zielstöcke der gleichen Type verwendet werden.

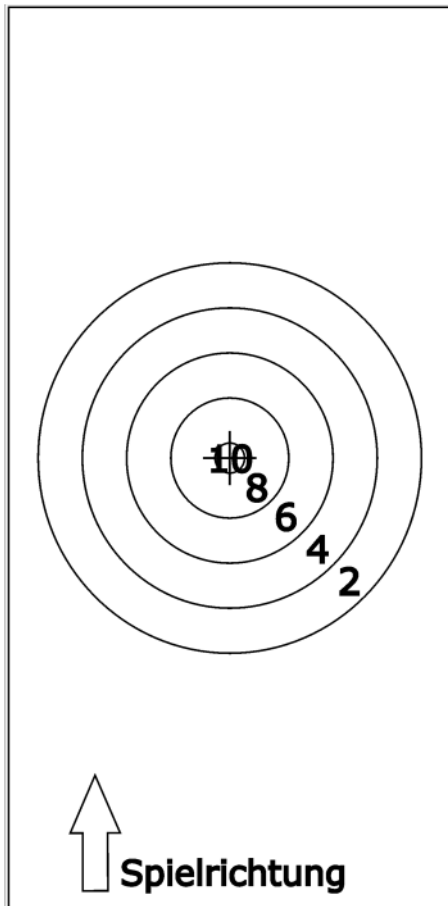
Hinweis: Bei Schüler/Jugend U14-Wettbewerben sind Zielstöcke der Type „E“, bei allen anderen der Type „L“ zu verwenden.

Laufsohlen

Für die Zielstöcke sind folgende Laufsohlen zu verwenden:

- Schüler/Jugend U14
 - auf Eis IFI-Nr. 23 (schwarz)
 - auf Sommersportböden IFI-Nr. 12 (schwarz)
- Jugend U16,
weibliche Jugend U19,
Juniorinnen,
Damen,
Seniorinnen
 - auf Eis IFI-Nr. 24 (grau)
 - auf Sommersportböden IFI-Nr. 13 (grau)
- männliche Jugend U19,
Junioren,
Herren
Senioren
 - auf Eis IFI-Nr. 25 (gelb)
 - auf Sommersportböden IFI-Nr. 14 (gelb)

1. Durchgang



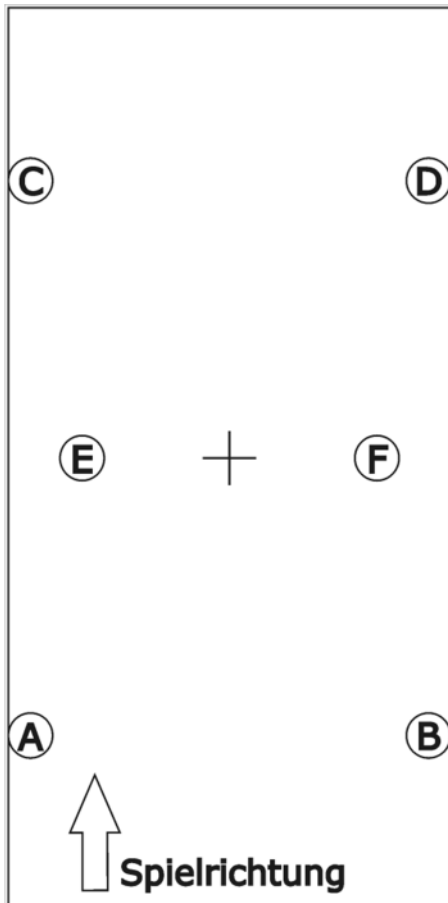
Es werden 6 Versuche ins Ziel (mittlere Zielringe) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an das Mittelkreuz gebracht werden soll. Auf dem Mittelkreuz liegt bei allen Versuchen eine Daube.

Gewertet wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion seines Stahlringes auf den Sportboden maßgebend ist.

Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte

Es werden bis zu 60 Punkte gewertet.

2. Durchgang



Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Bei den 6 Versuchen gilt es, den in den Kreisen aufgestellten Zielstock aus dem Zielfeld zu befördern, wobei der Stock des Spielers im Zielfeld verbleiben soll. Die Versuche auf den Zielstock sind von der Abspelstelle aus gesehen wie folgt auszuführen:

1. A = vorne links,
2. B = vorne rechts,
3. C = hinten links,
4. D = hinten rechts,
5. E = Mitte links,
6. F = Mitte rechts.

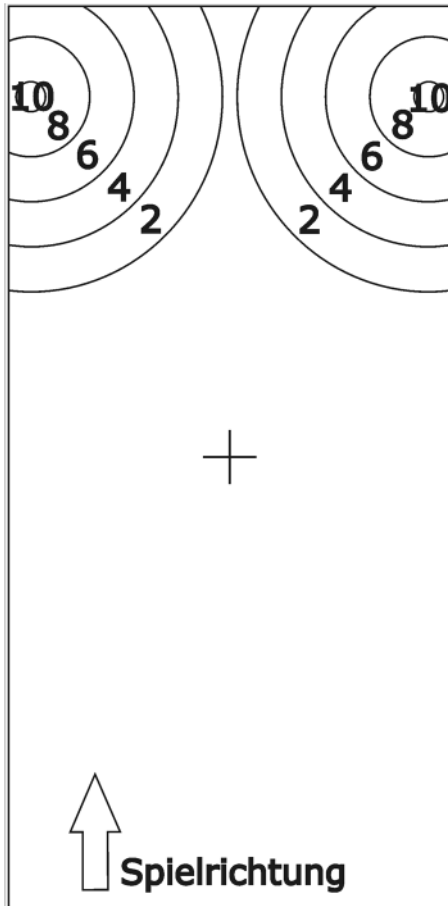
Auf dem Mittelkreuz liegt bei allen Versuchen eine Daube.

Gewertet wird wie folgt:

- Zielstock wird getroffen, ohne dass er das Zielfeld verlässt = 2 Punkte.
- Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, der Stock des Spielers verlässt ebenfalls das Zielfeld = 5 Punkte.
- Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, der Stock des Spielers verbleibt im Zielfeld = 10 Punkte.

Es werden bis zu 60 Punkte gewertet.

3. Durchgang



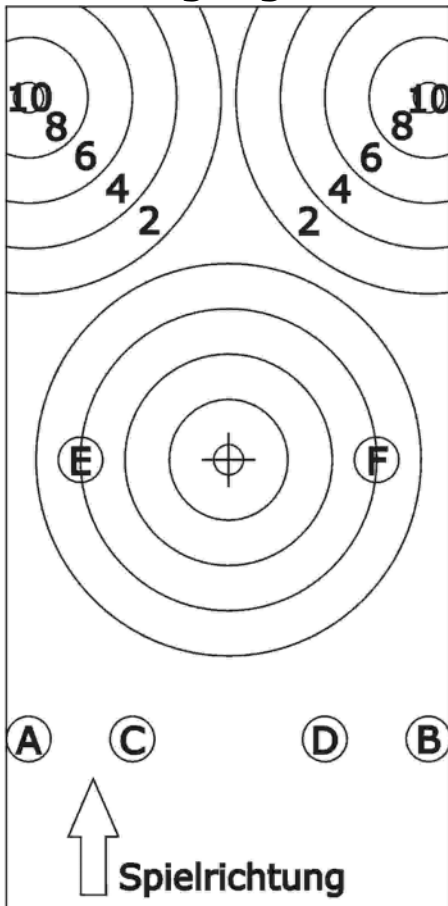
Es werden je 3 Versuche ins linke und dann ins rechte hintere Ziel (Zielfragmente) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an die Zentren der Ringe gebracht werden soll.

Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen eine Daube.

Gewertet wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion seines Stahlringes auf den Sportboden maßgebend ist. Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

Es werden bis zu 60 Punkte gewertet.

4. Durchgang



Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der der Reihe nach in den markierten Kreisen A – F aufgestellt wird.

Bei den Versuchen 1 und 2 gilt es den Zielstock so zu treffen, dass der Stock des Spielers möglichst nahe am Mittelkreuz zu stehen kommt (Ablenken).

Bei den Versuchen 3 und 4 gilt es, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz zu stehen kommt (Bringen).

Bei den Versuchen 5 und 6 gilt es den Zielstock so zu treffen, dass dieser auf der gleichen Seite in den hinteren Zielringen zu stehen kommt (Bringen). Der Stock des Spielers muss in den mittleren Zielringen verbleiben damit die erreichten Punkte gewertet werden.

Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen eine Daube.

Gewertet wird wie folgt:

Versuche 1 und 2 (Zielstock A und B): Die mit dem Stock des Spielers erzielten Punkte 0 bis 10.

Versuche 3 bis 6 (Zielstock C, D, E und F): Die mit dem getroffenen Zielstock erzielten Punkte 0 bis 10.

Es werden bis zu 60 Punkte gewertet.