



## Zielwettbewerb

-- Auszug aus dem offiziellen Regelbuch, 10. neu bearbeitete Auflage, Stand vom 01. Oktober 2018 --

Der Zielwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die höchste Punktezahl.

### 1 Spielregeln und Wertung

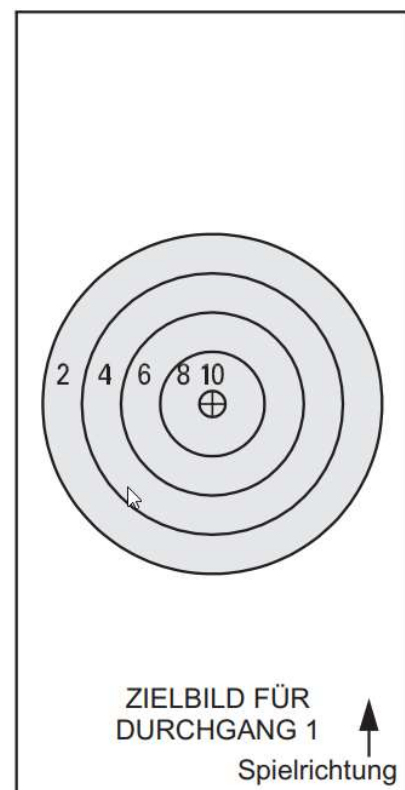
Der Wettbewerb wird in **vier Durchgängen** mit **je 6 Versuchen** ausgetragen, wobei **alle Versuche auf einer Bahn** auszuführen sind.

#### 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.

#### Wertung:

- Die Ringe zählen von außen nach innen:  
→ 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte
- Es werden maximal 60 Punkte gewertet.



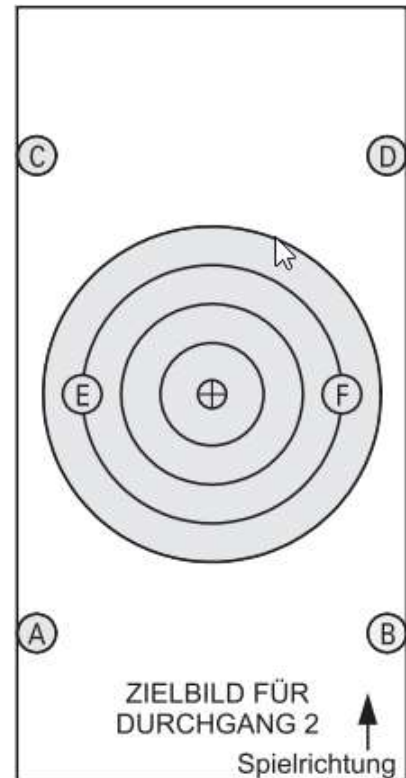


## 2. Durchgang

- Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird.
- Bei den 6 Versuchen gilt es, den in unterschiedlichen 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 Abspielstelle aus gesehen, wie folgt auszuführen:
- A = vorne links
- B = vorne rechts
- C = hinten links
- D = hinten rechts
- E = Mitte links
- F = Mitte rechts
- Auf dem Mittelkreuz liegt bei allen Versuchen eine Daube.

### Wertung:

- 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 maximal 60 Punkte gewertet.



Beim Zielstock auf die richtige Laufsohle achten.

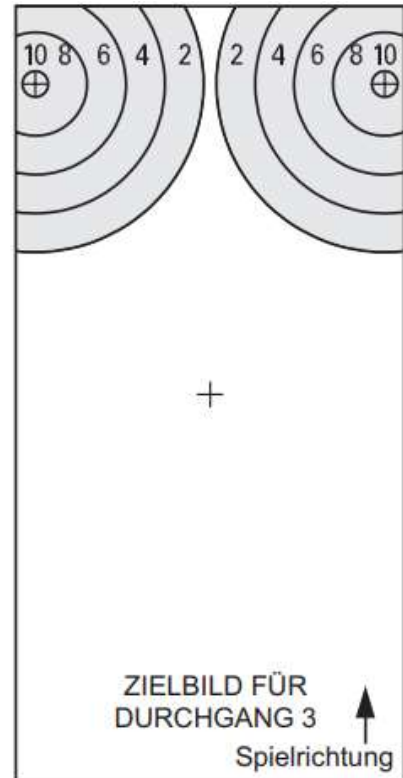


## 3. Durchgang

- Es werden je 3 Versuche ins linke und anschließend ins rechte hintere Ziel (Zielringfragmente) 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 die Daube.

### Wertung:

- 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 maximal 60 Punkte gewertet.



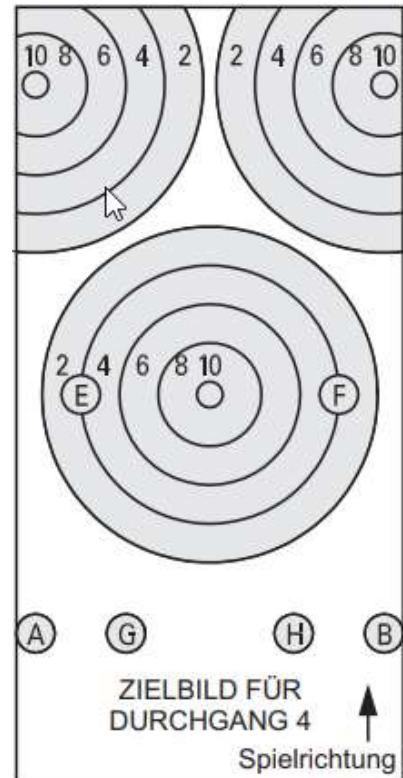


## 4. Durchgang

- Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Die Versuche auf den Zielstock sind, von der Abspielstelle aus gesehen, wie folgt auszuführen:
  1. A = vorne links
  2. B = vorne rechts
  3. G = vorne halblinks
  4. H = vorne halbrechts
  5. E = Mitte links
  6. F = Mitte rechts
- Bei den Versuchen 1 und 2 gilt es den Zielstock so zu treffen, dass der Stock des Spielers möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt (**Ablenken**).
- Bei den Versuchen 3 und 4 gilt es, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt (**Bringen**).
- Bei den Versuchen 5 und 6 gilt es, die Zielstöcke „E“ und „F“ so zu treffen, dass diese möglichst nahe an den Mittelkreuzen in den hinteren Ringen zum Stehen kommen (**Bringen**).
  - Zielstock „E“ in die **linken** hinteren Ringe
  - Zielstock „F“ in die **rechten** hinteren Ringe
- Die Endlage des Stockes des Spielers ist für die Wertung ohne Bedeutung.
- Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen die Daube.

### Wertung:

- Versuche 1 und 2 (Zielstock A und B)  
Die mit dem Stock des Spielers erzielten Punkte  
➔ 2 bis 10
- Versuche 3 und 4 (Zielstock G und H)  
Die mit dem getroffenen Zielstock erzielten Punkte  
➔ 2 bis 10
- Versuche 5 und 6 (Zielstock E und F)  
Die mit dem getroffenen Zielstock erzielten Punkte  
➔ 2 bis 10
- Es werden maximal 60 Punkte gewertet.



Beim Zielstock auf die richtige Laufsohle achten.



## 2 Verhalten der Spieler

- Zu Beginn des Wettbewerbes gibt es für jeden Spieler 8 Minuten Einspielzeit (Trainingszeit). Davor sind auf den Wettbewerbsbahnen keine Trainingsversuche gestattet.
- Die Spieler dürfen keinen Gleitschutz tragen, der die Sportböden verändert.

*Hinweis: Bei Zuwiderhandlung muss eine Verwarnung nach Regel 811 a erfolgen. Im Wiederholungsfall erfolgt Ausschluss nach Regel 812 d. Bei Wettbewerben auf Natureis siehe auch Regel 465 (--> Bei Wettbewerben auf Natureis ist Gleitschutz erlaubt, bei dem die Greifelemente (Spikes) nicht größer als 2 mm sein dürfen)*

- Die Spieler müssen die Startreihenfolge einhalten.

*Hinweis: Bei Nichteinhaltung erfolgt Ausschluss nach Regel 812 c.*

- Steht der Spieler bei der Abgabe des Versuches nicht auf der Abspielstelle oder überschreitet der Spieler in Verbindung mit der Versuchsabgabe die vordere Begrenzungslinie des Abspielfeldes, so ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.
- Auf den Wettbewerbsbahnen dürfen sich nur die Spieler und die Offiziellen, im Zielfeld und dahinter darf sich während der Versuchsabgabe niemand aufhalten.
- Der Zielwettbewerb wird auf allen vorhandenen Wettbewerbsbahnen gleichzeitig ausgetragen. Die Startreihenfolge und Zuteilung der Wettbewerbsbahnen werden ausgelost.

## 3 Die Zielstöcke für die Durchgänge 2 und 4

- Es darf je Bahn nur 1 Zielstock verwendet werden, der in den beschriebenen Kreisen aufgestellt wird. Für alle Zielstöcke müssen die gleichen Stockkörpertypen und die klassengerechten Laufsohlen verwendet werden.

*Hinweis: Bei Schüler/Jugend U 14-Wettbewerben sind Zielstöcke Typ „E“ zu verwenden. Bei allen anderen Wettbewerben sind Zielstöcke Typ „L“ zu verwenden.*

Es sind folgende Laufsohlen für die Zielstöcke vorgegeben:

- Schüler/Jugend U 14
  - auf Eis IFI - Nr. 23 (**schwarz**)
  - auf Sommersportböden IFI - Nr. 12 (**schwarz**)
- Jugend U 16, weibliche Jugend U 19 und Juniorinnen U 23 sowie Damen
  - auf Eis IFI - Nr. 24 (**grau**)
  - auf Sommersportböden IFI - Nr. 13 (**grau**)
- Männliche Jugend U 19, Junioren U 23, Herren- und Senioren
  - auf Eis IFI - Nr. 25 (**gelb**)
  - auf Sommersportböden IFI - Nr. 14 (**gelb**)



- Alle Bahnen mit dem Sportboden Eis sind vor dem Wettbewerb auf Anordnung des Wettbewerbsleiters durch Helfer, auf keinen Fall durch Teilnehmer, einzuspielen.

## 4 Sportgeräte der Spieler

- Die Sportgeräte der Spieler müssen Abschnitt 3 entsprechen (siehe Abschnitt 3, Offizielles Regelbuch, 10. neu bearbeitete Auflage, Stand vom 01. Oktober 2018)

## 5 Rangfestsetzung

- Sieger im Zielwettbewerb ist derjenige Teilnehmer, der die höchste Punktezahl erreicht hat.
- Erreichen mehrere Teilnehmer eines Wettbewerbes die gleiche Punktezahl, so gilt für die Rangfestsetzung das höchste Ergebnis aus dem 4. Durchgang (bei mehreren gewerteten Durchgängen werden die Ergebnisse aller 4. Durchgänge zusammengezählt). Bei weiterer Punktegleichheit gilt das höhere Ergebnis aus dem 3. Durchgang und dann aus dem 2. Durchgang.
- Bei Punktegleichheit in allen 4 Durchgängen werden die Spieler auf den gleichen Rang gesetzt.