Zielwettbewerb

Regeln und Wertung

I E R 11. Ausgabe - 01.10.2022

Allgemeines

Der Wettbewerb wird in 4 Durchgängen mit je 6 Versuchen durchgeführt.

Alle Versuche in einem Durchgang werden gewertet.

Es können maximal 60 Punkte je Durchgang erreicht werden.

Alle Bahnen auf Eis sind vor Beginn des Wettbewerbes auf Anordnung des Wettbewerbsleiters durch Helfer einzuspielen.
(R 522 IER)
Teilnehmer dürfen die Bahnen nicht einspielen.

Allgemeines

Zu Beginn seines Wettbewerb sind jedem Spieler 8 Minuten (Trainingszeit) zu gestatten. (R 511 IER).

Davor sind auf den Wettbewerbsbahnen keine Trainingsversuche gestattet.

Im Mannschaftswettbewerb hat jeder Spieler 6 Probeversuche und keine 8 Minuten Einspielzeit.

Gleitschutz, der Sportböden verändert ist verboten.
Ausschluß (R 810d IER)
Ausnahme: auf Natureis (R 322 IER)

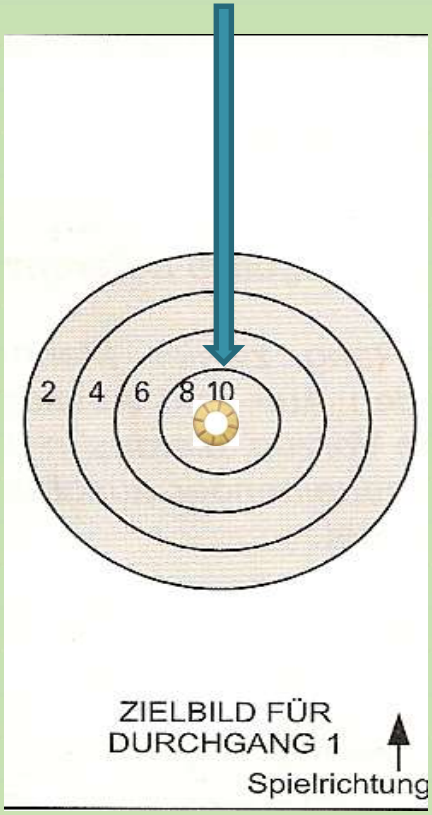
Die Startreihenfolge ist einzuhalten.
Bei Nichteinhaltung → Ausschluss nach (R 810c IER)

Allgemeines

Steht der Spieler bei der Abgabe des Versuches nicht auf der Abspielstelle oder berührt bzw. überschreitet der Spieler in Verbindung mit der Versuchsabgabe die vordere Begrenzungsline des Abspielfeldes, so ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden (R 514 IER)

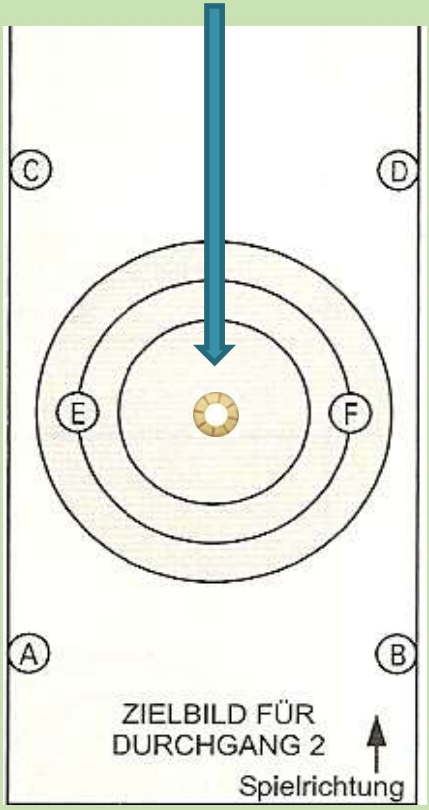
Falsch ausgeführte Versuchsabgaben sind gültig, werden jedoch mit 0 Punkten bewertet (R 517 IER)

Durchgang 1, Daube auf dem Mittelkreuz

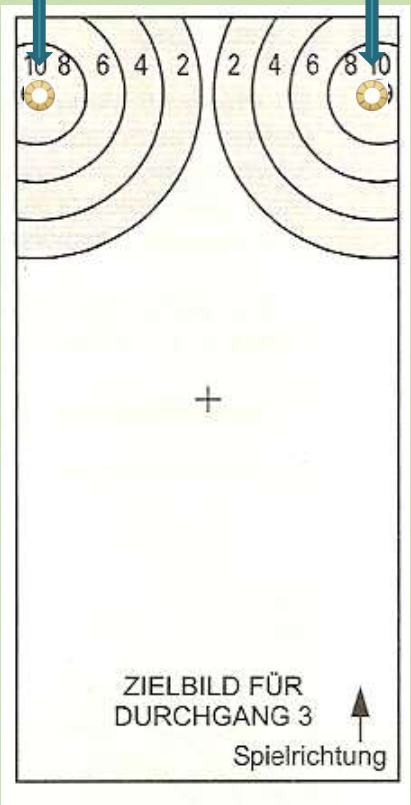


Bei jedem Durchgang muß sich eine Daube auf dem Mittelkreuz befinden.

Durchgang 2, Daube auf dem Mittelkreuz



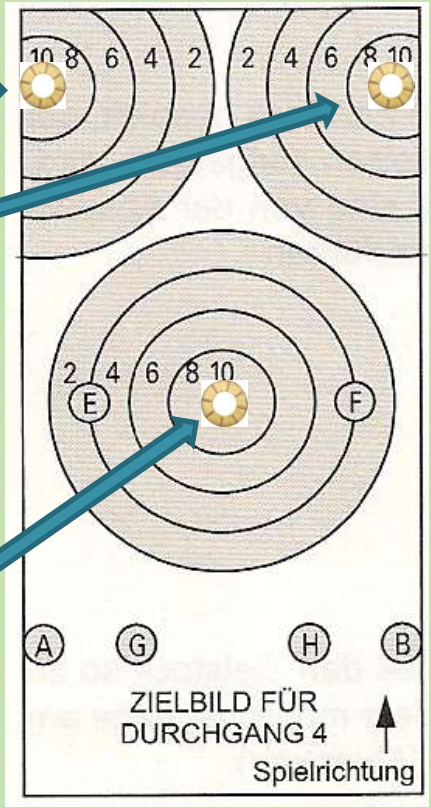
Durchgang 3
Daube jeweils im Zentrum der Zielringe erst links dann rechts



Durchgang 4

im Durchgang 4 Daube für Versuche 5 und 6 auf das Zentrum der Zielringe legen.
Zuerst links dann rechts.

im Durchgang 4 Daube für Versuche 1 - 4 auf dem Mittelkreuz.



Allgemeines - Zielstöcke

Pro Bahn darf nur ein Zielstock verwendet werden.

Für alle Zielstöcke müssen die gleichen Stockkörpertypen und die klassengerechten Laufsohlen verwendet werden.

U19 und U23 Spielerinnen spielen in einem Wettbewerb mit U19 und U23 Spielern auf Zielstöcke mit grauen Laufsohlen . U 19 und U 23 Spieler in solchen Wettbewerben weiterhin auf Zielstöcke mit der LS 25 gelb. Gültig ab sofort laut Kongressbeschluss vom 11.03.2012 (IER Regel 521)

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

Bei allen anderen Wettbewerben sind Zielstöcke Typ „L“ zu verwenden.

Folgende Laufsohlen für die Zielstöcke sind vorgegeben:

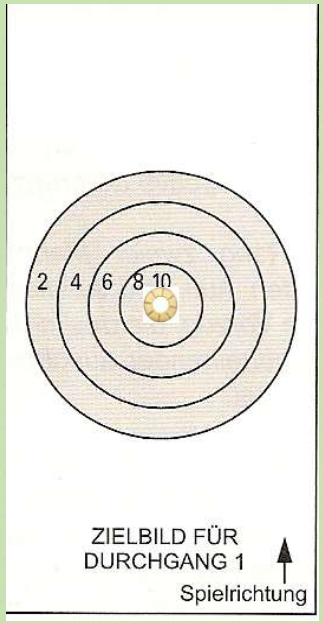
Schüler U 14 ➔ **Nr. auf Eis 23 bzw. 12 (schwarz) auf Sommersportböden**

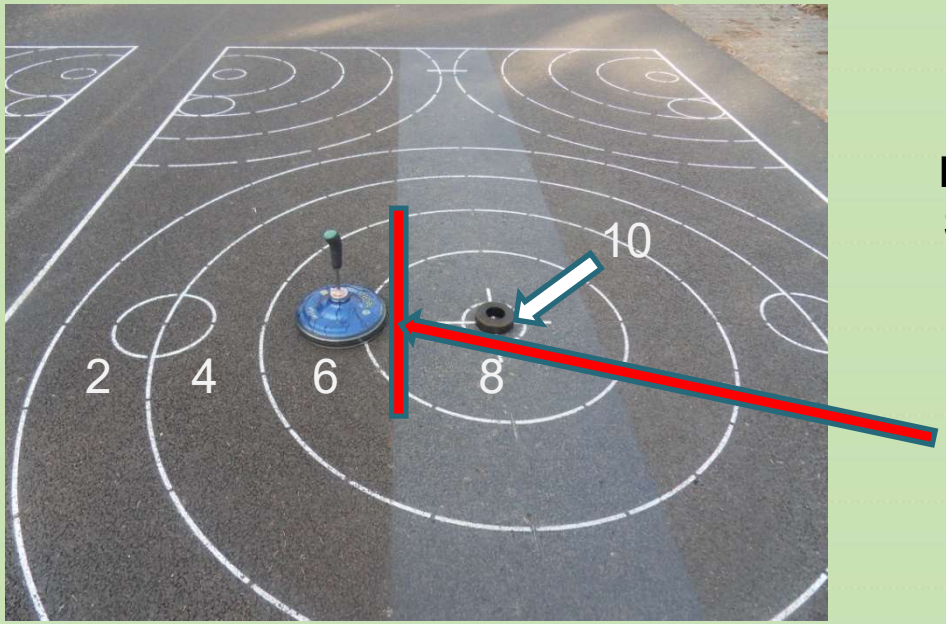
Jugend U16, weibl. Jugend U 19, Juniorinnen U23, Damen, Seniorinnen ➔ **Nr. 24 auf Eis, bzw. Nr. 13 (grau) auf Sommersportböden**

männl. Jugend U 19, Junioren U 23, Herren, Senioren ➔ **Nr. 25 auf Eis bzw. Nr.14 (gelb) auf Sommersportböden**

Durchgang 1

6 Versuche in die mittleren Zielringe, wobei der Spielstock möglichst nahe an das Mittel-Kreuz kommen soll





Die Projektion des Stahlringes ist für die Wertung maßgebend

hier: 8 Punkte

Die Ringe zählen von Außen nach Innen: 2, 4, 6, 8 u. 10 Punkte; gewertet wird der innere Ring, den die Projektion des Stahlringes (Winkel verwenden) erreicht.

Durchgang 1

Die Projektion des Stahlringes ist für die Wertung maßgebend !!

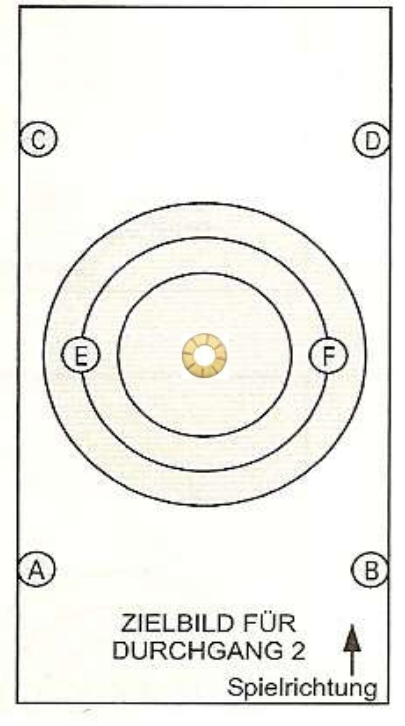
Die Projektion des Stahlringes ist entscheidend hier : 4 Punkte

Durchgang 2

6 Versuche auf einen in den markierten Kreisen aufgestellten Zielstock, wobei dieser aus dem Zielfeld befördert werden soll. Reihenfolge siehe unten links.

Reihenfolge :

1. Zielstock Kreis A
2. Zielstock Kreis B
3. Zielstock Kreis C
4. Zielstock Kreis D
5. Zielstock Kreis E
6. Zielstock Kreis F



Wertung:

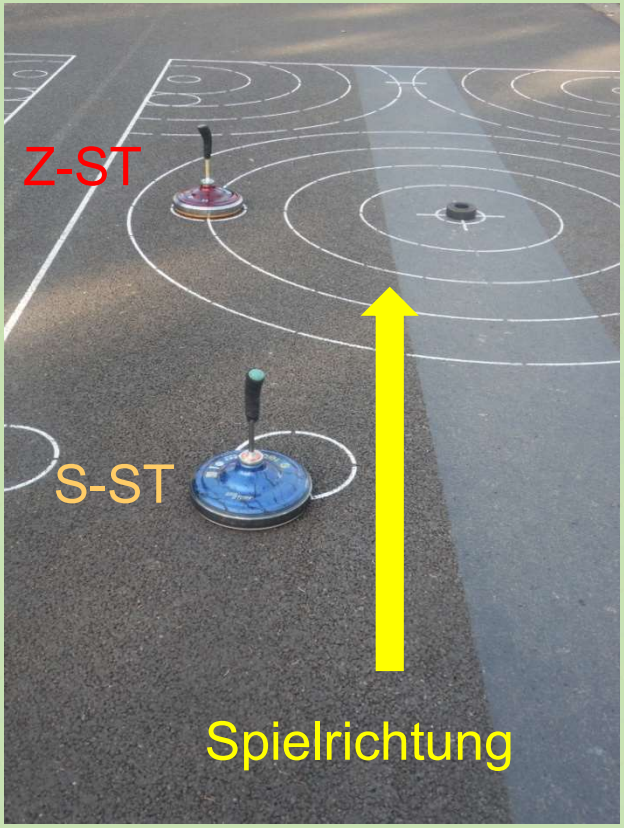
Zielstock wird getroffen, verbleibt aber im Zielfeld = 2 Punkte

Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, Spielstock verlässt Spielfeld = 5 Punkte

Zielstock wird aus dem Zielfeld befördert, Spielstock verbleibt im Spielfeld = 10 Punkte

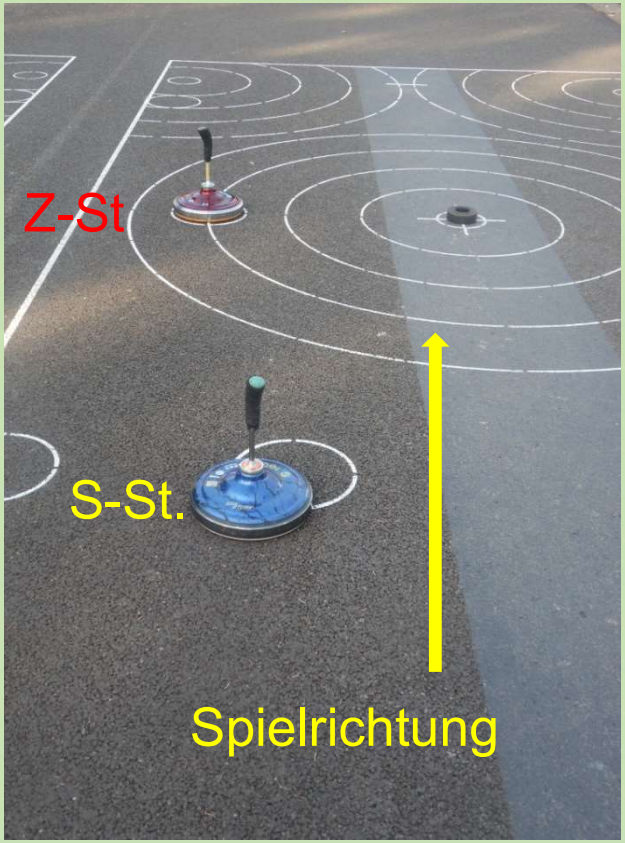
Durchgang 2

Der Zielstock (Z-St) wird von Spielstock (S-St) getroffen, verbleibt aber im Zielfeld = 2 Punkte



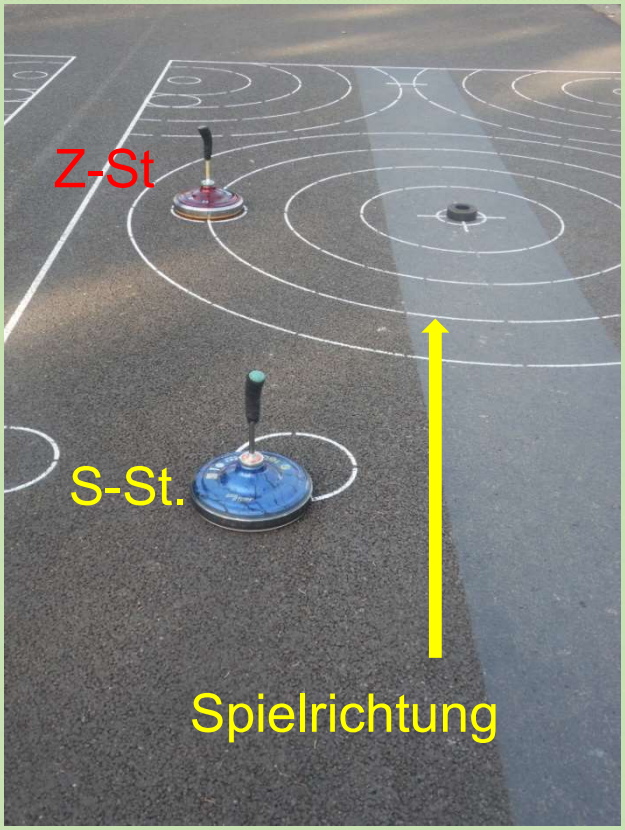
Durchgang 2

Der Zielstock (Z-St) wird aus dem Spielfeld befördert,
Der Spielstock (S-St) verlässt Zielfeld = 5 Punkte



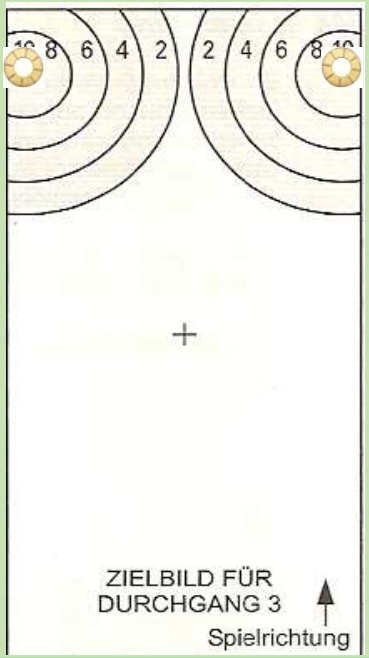
Durchgang 2

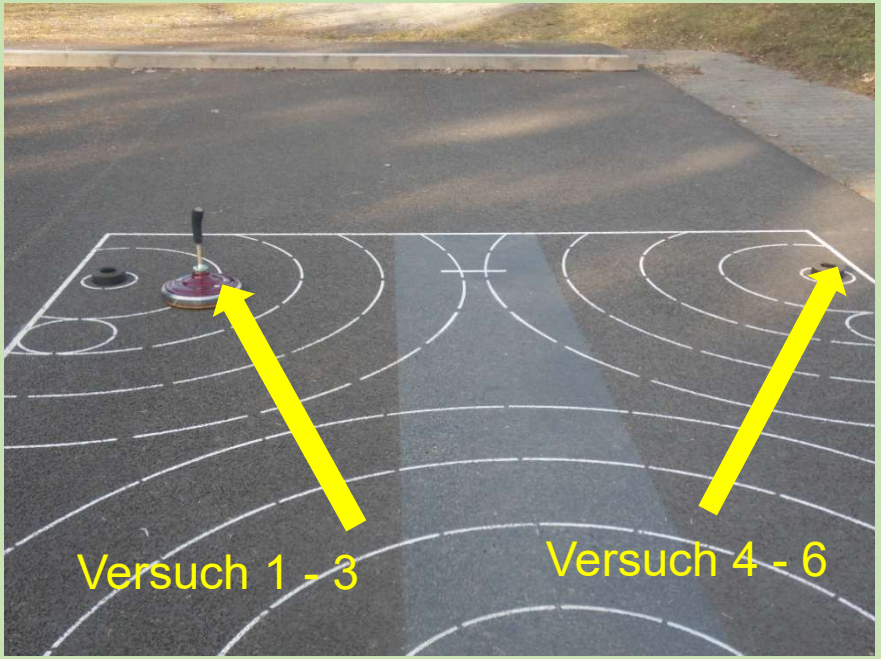
Der Zielstock (Z-St) wird aus dem Spielfeld befördert,
Der Spielstock (S-St) verbleibt im Zielfeld = 10 Punkte



Durchgang 3

3 Versuche in die linken und dann in die rechten hinteren Zielringe, wobei der Spielstock möglichst nahe in das Zentrum der Ringe gespielt werden soll. Die Daube liegt zuerst links dann rechts





Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 u. 10 Punkte; gewertet wird der innere Ring, die Projektion des Stahlringes ist entscheidend

Durchgang 3

Projektion des Stahlringes ist für Wertungsmaßgebend !!

Begrenzungslinie des Zielfeldes zählt mit
Wertung hier: 2 Punkte

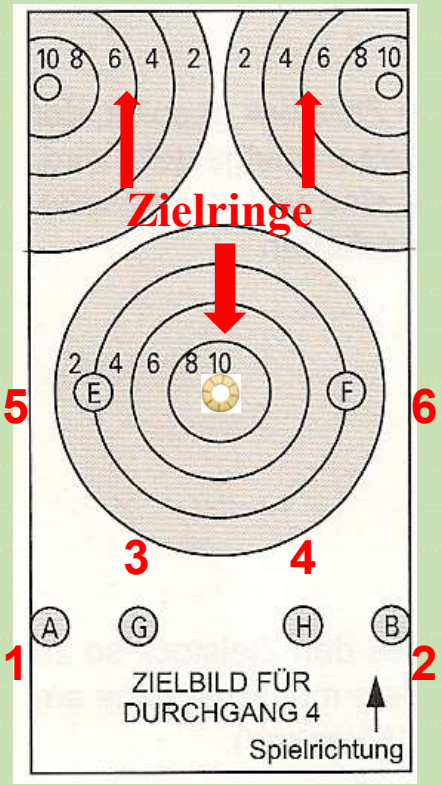
Durchgang 4

6 Versuche auf einen wechselweise in den markierten Kreisen aufgestellten Zielstock

Bei den Versuchen 5 und 6 muss sich in den hinteren Zielringe eine Daube befinden erst links dann rechts.

Reihenfolge der Versuche:

1. Zielstock Kreis A
2. Zielstock Kreis B
3. Zielstock Kreis G
4. Zielstock Kreis H
5. Zielstock Kreis E
6. Zielstock Kreis F



Versuche 1 u. 2:

Zielstock ist so zu treffen, dass der Spielstock möglichst nahe am oder im Mittelkreuz zum Stehen kommt (Ablenken)

Versuche 3 u. 4:

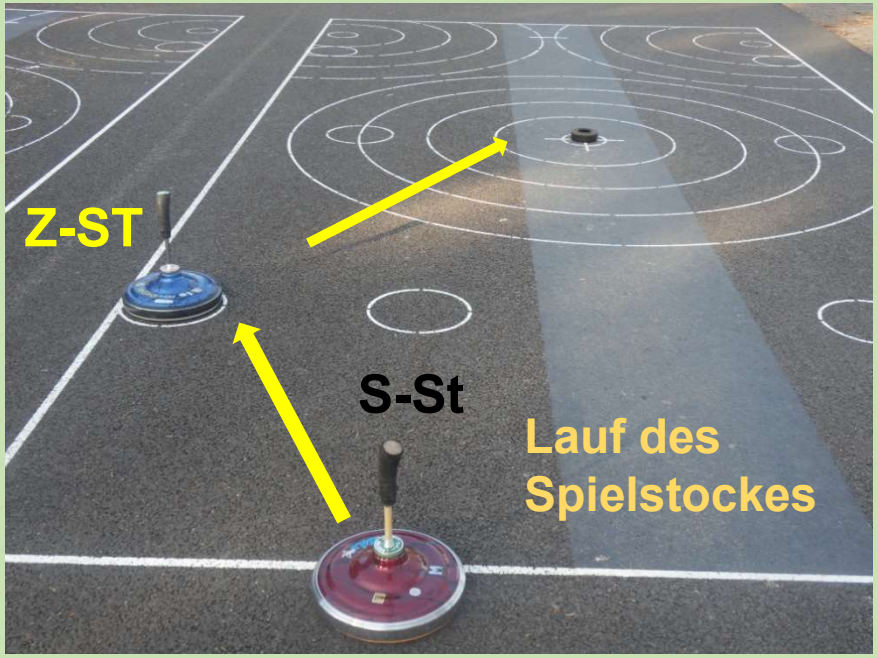
Zielstock ist so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am oder im Mittelkreuz zum Stehen kommt (Aufgeben)

Versuche 5 u. 6:

Zielstock ist so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am oder im Mittelkreuz in den hinteren Ringen zum Stehen kommt, wobei die Endlage des Spielstockes ohne Bedeutung ist.

Durchgang 4

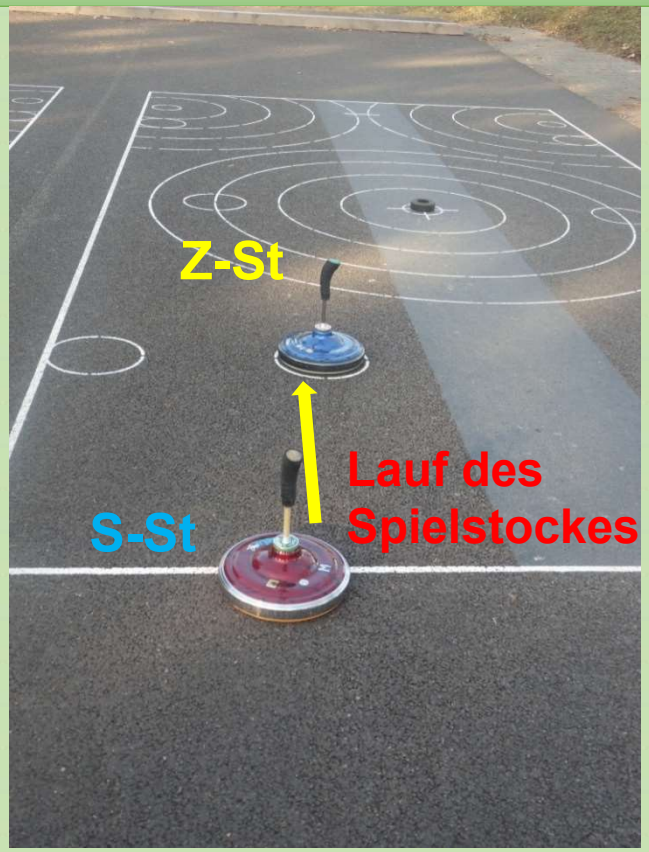
Wertung der Versuche 1 u. 2: Spielstock soll in die Zielringe kommen.
Ringe zählen von Außen nach Innen: 2, 4, 6, 8 u. 10 Punkte;
gewertet wird der innere Ring, den die Projektion des Stahlringes des Spielstockes erreicht



Durchgang 4

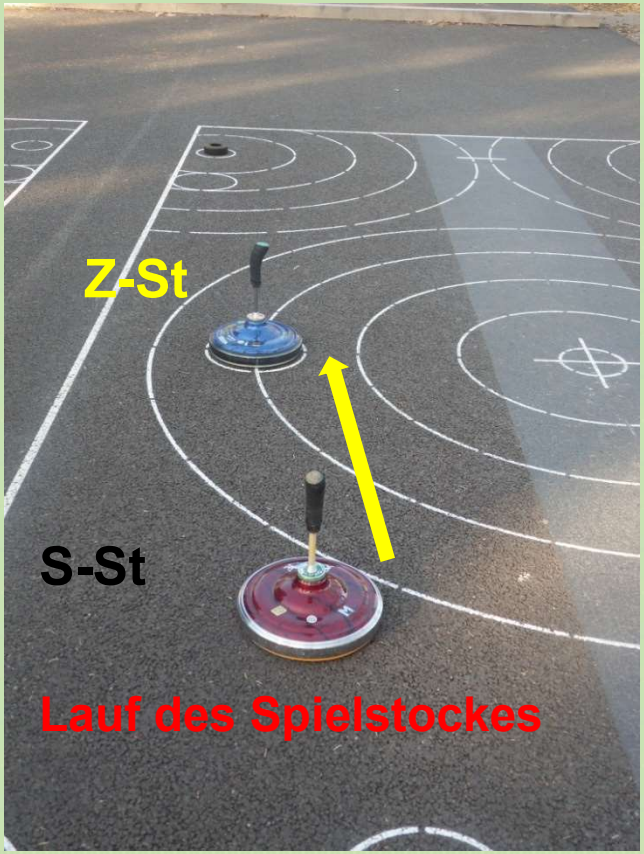
Wertung der Versuche 3 u. 4: Zielstock soll in die Zielringe kommen.

Ringe zählen von Außen nach Innen: 2, 4, 6, 8 u. 10 Punkte; gewertet wird der innere Ring, den die Projektion des Stahlringes des Zielstockes erreicht



Durchgang 4

Wertung der Versuche 5 u. 6:
Die Endlage des Spielstockes (S-St), ist für die Wertung ohne Bedeutung



Durchgang 4

Wertung der Versuche 5 u. 6:
Die Endlage des Spielstock (S-St) ist für die Wertung ohne Bedeutung (R 506 IER)

Rangfestsetzung

Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktezahl

Bei gleicher Punktezahl gilt für die Rangfestsetzung das höchste Ergebnis aus dem 4. Durchgang, wobei bei mehreren gewerteten Durchgänge die Ergebnisse aller 4. Durchgänge zusammengezählt werden

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 Teilnehmer auf den gleichen Rang gesetzt

Hinweis: Bei Wettbewerben der IFI oder der Landesverbände können die 4 Durchgänge auf Vor- und Finalrunde aufgeteilt werden, wobei sich nur die entsprechend festgelegte Anzahl der Bestplatzierten für die Finalrunde qualifiziert

Mannschaftsspiel und Wertung

Eine Mannschaft im Zielwettbewerb besteht aus 4 Spielern, je Damen- und Herrenwettbewerbe. Im Mixed Wettbewerb besteht die Mannschaft aus 2 Spielerinnen und zwei Spielern die ihre Versuche auf einer Bahn, die zugelost wird, durchführen müssen. Vor Beginn seines Durchganges hat jeder Spieler 6 Probeversuche. (IER Regel 532)

Die Summe der Ergebnisse aller 4 Spieler entscheidet über die Rangfestsetzung der Mannschaft

Bei Punktegleichheit wird analog der Rangfestsetzung im Einzelspiel gewertet

Hinweis: Bei Wettbewerben der IFI oder der Landesverbände können die 4 Durchgänge auf Vor- und Finalrunde aufgeteilt werden, wobei sich nur die entsprechend festgelegte Anzahl der Bestplatzierten für die Finalrunde qualifiziert