Spielregeln
„Stadtwerke Heide Eisstock-Cup“

Allgemeines

Ein Eisstock Team hat mindestens 4 Spieler*innen und maximal 2 Auswechselspielern*innen.
Jede*r Spieler*in darf nur in einer Mannschaft gemeldet sein.

Ein Spiel besteht aus 4 Kehren. Die Eisbahn darf ausschließlich mit sauberen Schuhen, betreten werden. Die Benutzung von Spikes ist gestattet und wird empfohlen. Sie werden nicht gestellt, sondern müssen von den Spielern selbst mitgebracht werden. Andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

Ziel des Spiels ist es, seine Eisstöcke so nah wie möglich an die Daube im Haus zu schießen.

Das Turnier wird aus 180 Mannschaften bestehen. Diese werden in 36 Gruppen á 5 Mannschaften aufgeteilt.

Die jeweils ersten beiden Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für die nächste Runde, welche dann im KO-System (der Verlierer scheidet aus) ausgetragen wird.
Jedes Team bestreitet also mindestens vier Gruppenspiele.
Bei Erreichen der nächsten Runden werden weitere Spiele hinzukommen.
Die aktuellen Spieltage und Platzierungen sind unter **www.mein-Spielplan.de** ersichtlich.

Regeln

Jede Kehre wird von jeweils 4 Spielern*innen pro Team gespielt.

Innerhalb einer Kehre hat jede*r Spieler*in genau einen Schuss. Besteht das Team aus mehr als 4 Spielern*innen, so müssen die verblieben Auswechselspieler*innen außerhalb der Eisbahn warten. Ein Auswechseln ist nur nach Abschluss einer jeden Kehre möglich!

Es werden vier Kehren (Durchgänge) mit Richtungswechsel gespielt. Auf der Grundlinie, die durch den Trittstand festgelegt wird, darf man sich frei bewegen. Die Eisstöcke werden abwechselnd geschossen. Dabei beginnt die erste Kehre das erstgenannte Team und danach jeweils pro Kehre im Wechsel. Jede*r Spieler*in hat höchstens einen, jede Mannschaft vier Schüsse pro Kehre. Alle acht geschossenen Eisstöcke bleiben dort liegen, wo sie zu Ruhe gekommen sind. Falls ein Eisstock die Daube versetzt, ergibt sich daraus ein neuer Zielort, solange sie im Haus liegen bleibt. Verlässt die Daube das Haus, so wird sie wieder auf ihren mittleren Startpunkt zurückgelegt.

Kippt ein Eisstock auf der Bahn um, so wird dieser über den Scheitelpunkt aufgerichtet. Geschieht dieses außerhalb der Bahn oder der Eisstock berührt die Bande, wird er entfernt.

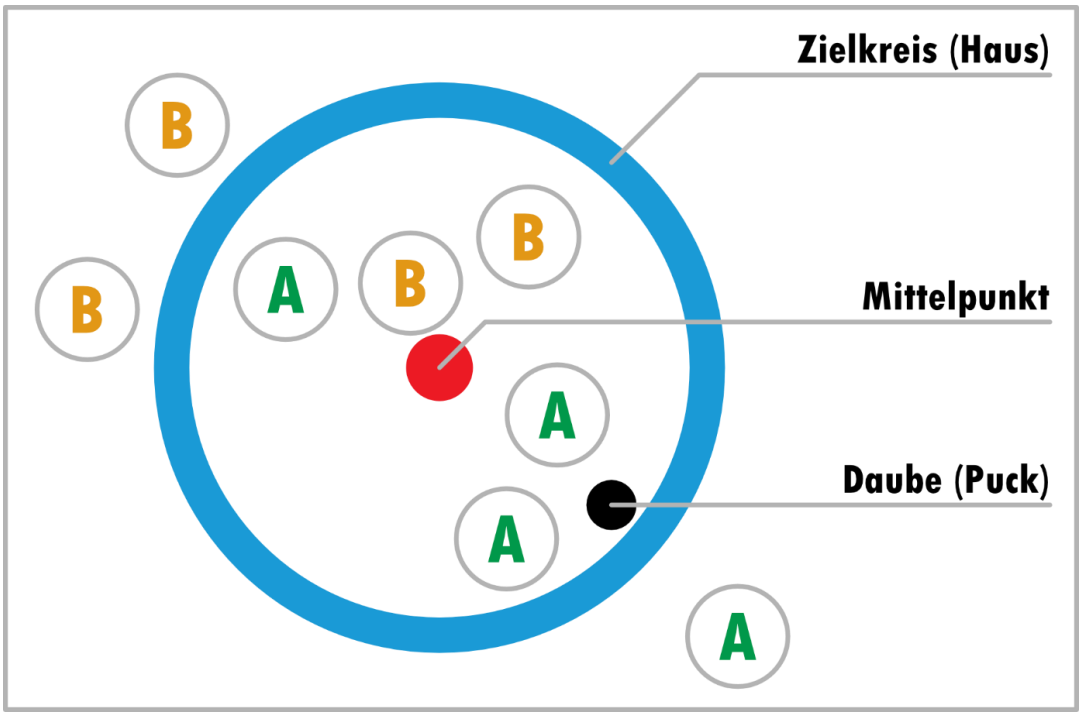
Alle Spieler*innen halten sich während des gesamten Spielablaufs **hinter** dem Trittstand auf. Die/der Spielleiter*in gibt nach jedem Schuss den aktuellen Spielstand, der sich aus der Position, der bis dahin platzierten Eisstöcke ergibt, per Handzeichen und Mikrofon bekannt. Wenn die Reihenfolge der Eisstöcke zum Ende der Kehre nur mit Hilfe eines Maßbandes zu bestimmen ist, dürfen **ausschließlich** die Mannschaftsführer*innen den/die Spielleiter*innen begleiten. **Berührt eine/ein Spieler*in die Eisstöcke, bevor** das Ergebnis der jeweiligen Kehre offiziell durch die/den Spielleiter*in bekannt gegeben worden ist, verliert die Mannschaft dieser/dieses Spielers*in, die Kehre 0:4.
Die/der Spielleiter*in kann bei unentscheidbaren Situationen die Kehre erneut ausspielen lassen.

Punktvergabe

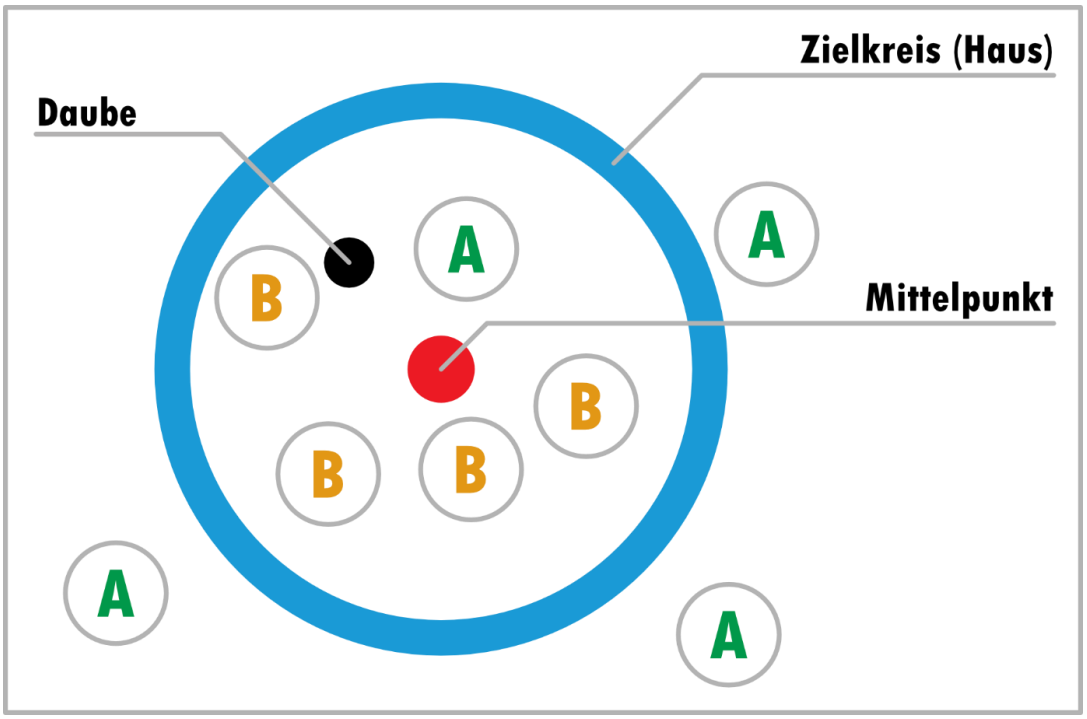
Die Mannschaft, deren Eisstock am dichtesten zur Daube liegt, erhält den ersten Punkt. Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür einen weiteren Punkt.

Das gleiche gilt auch für den dritten und vierten Eisstock. Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, werden keine weiteren Punkte vergeben. Es werden nur die Eisstöcke innerhalb des Hauses (Spielfeldes) gewertet. Das Haus kann je nach Vorbereitung viereckig oder rund sein.

Beispiele:



Beispiel 1: Zwei Punkte für Mannschaft A, da zwei Eisstöcke im Haus und der Daube (nicht dem Mittelpunkt) am nächsten sind. Für einen dritten Punkt reicht es nicht, da als nächstes ein Eisstock der Mannschaft B näher an der Daube liegt.



Beispiel 2: Ein Punkt für die Mannschaft B, da Mannschaft A einen Eisstock als zweitnächsten an der Daube (nicht am Mittelpunkt) platziert hat.

Nach Ablauf der vier Kehren werden alle Punkte addiert und es folgt die Spielwertung. Das Team mit den meisten Punkten bekommt als Spielwertung (für die Tabelle) 3 Punkte, das andere Team 0. Sollte es nach vier Kehren unentschieden stehen, so bekommt jedes Team als Spielwertung 1 Punkt.

Wertung der Tabelle:

1. Punkte
2. Direkter Vergleich
3. Differenz
4. Ergebnis
5. Siege

Wertung in der K.O.-Runde

Wie in der Gruppenphase.
Ausnahme: Bei Punktegleichstand nach der 4. Kehre folgt das Stechen

Stechen

Hier wird je Mannschaft 1 Eisstock geschossen. Dieses wird so lange fortgesetzt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Auch hier dürfen die Spieler*innen nur einmal schießen, bis alle vier Spieler*innen einer Mannschaft geschossen haben (Auswechseln nach der 4. Kehre ist nicht erlaubt).

Nach jeweils 4 Eisstöcken (1 Kehre) wird es einen Seitenwechsel geben.

Nicht-Antreten eines Teams

Sollte ein Team nicht oder unvollständig antreten verliert es den Spieltag mit „0 : 16“.

Eine Disqualifizierung, wie früher ist in diesem Jahr nicht vorgesehen! (Pünktlichkeit nach Spielplan).

Falsche Farbe

Benutzt eine/ein Spieler*in die **falschen Eisstöcke**, so verliert diese Mannschaft der/des Spielers*in, die Kehre „0 : 4“. Grundsätzlich behalten alle Mannschaften die Farbe, die ihnen zu Spielbeginn zugewiesen worden ist.

Übertreten

Das Spielfeld ist seitlich begrenzt und endet am Rand der roten Abschusslinie. Beide Füße müssen innerhalb des Abschussbereiches sein.
Tritt ein Teilnehmer: in beim Abschuss über die Linie, sowohl nach vorne als auch zur Seite, wird diese Kehre mit 4:0 Punkten für die Gegnerische Mannschaft gewertet.

Zu frühes Loslaufen

Läuft eine/ein Spieler*in zur anderen Seite los, bevor die Kehre beendet ist und überquert hierbei die Abwurfline, so verliert diese Mannschaft der/des Spielers*in, die Kehre „0 : 4“.

Fairplay-Wertung

Das Team, welches während des Turniers durch die **fairste Spielweise** hervorsticht, wird ggf. mit einem Sonderpreis ausgezeichnet.

Sicherheits-Schuss

Schießt ein Teilnehmer: in beabsichtig den letzten Schuss als „Sicherheits-Schuss“ zu kurz, wird dieses mit einem MINUS Punkt bestraft.

Kürzester Schuss

Auch der „kürzeste Schuss“ wird u.U. geehrt. Schießt ein Spieler mit Absicht seinen Eisstock zu kurz wird dieses als „unfair“ gewertet und der Schuss geht nicht in die Wertung ein. Parallel wird die Mannschaft von der „Fairplay-Wertung“ ausgeschlossen.

Mindestalter

Das Mindestalter der Teilnehmer:innen beträgt 16 Jahre!

Es gelten die Tatsachenentscheidungen der/des Spielleiters*in!

Fairer Umgang von Spieler*innen, Fans & Freunde

Werden die Schiedsrichter oder das Gegnerische-Team von Spieler*innen, Fans oder Freunden beleidigt, so wird die Mannschaft nach einer Ermahnung vom Turnier disqualifiziert.

Getränke

Der Verzehr von Getränken auf der Eisbahn ist streng untersagt!

Ebenso wird das Abstellen von Getränken auf der Bande mit einer Gratisrunde Heißgetränken für die Schiedsrichter bestraft!