

Spielregeln „Heider (H)Eisstock-Cup“

Allgemeines

Ein Eisstock Team hat mindestens 4 Spieler*innen (4 davon auf dem Feld) und maximal 6 Spielern*innen. Ein Spiel besteht aus 4 Kehren. Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Jede*r Spieler*in darf nur in einer Mannschaft gelistet sein.

Das Turnier besteht aus 126 Mannschaften.

Die Mannschaften werden aufgeteilt in 21 Gruppen á 6 Mannschaften.

Die jeweils drei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Hauptrunde der letzten 64 Mannschaften. Ebenso der beste Viertplatzierte (Punkte, Differenz, Anzahl- Eisstöcke, Los) und qualifizieren sich für die nächste Runde, welche dann im KO-System (Verlierer scheidet aus) ausgetragen wird. Jedes Team bestreitet also mindestens fünf Gruppenspiele.

Bei Erreichen der nächsten Runden werden weitere Spiele hinzukommen. Die aktuellen Spiel-Tabellenstände sind auf dem Großen Monitor an der Eisbahn sowie in der Heide-App einzusehen.

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

Regeln

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

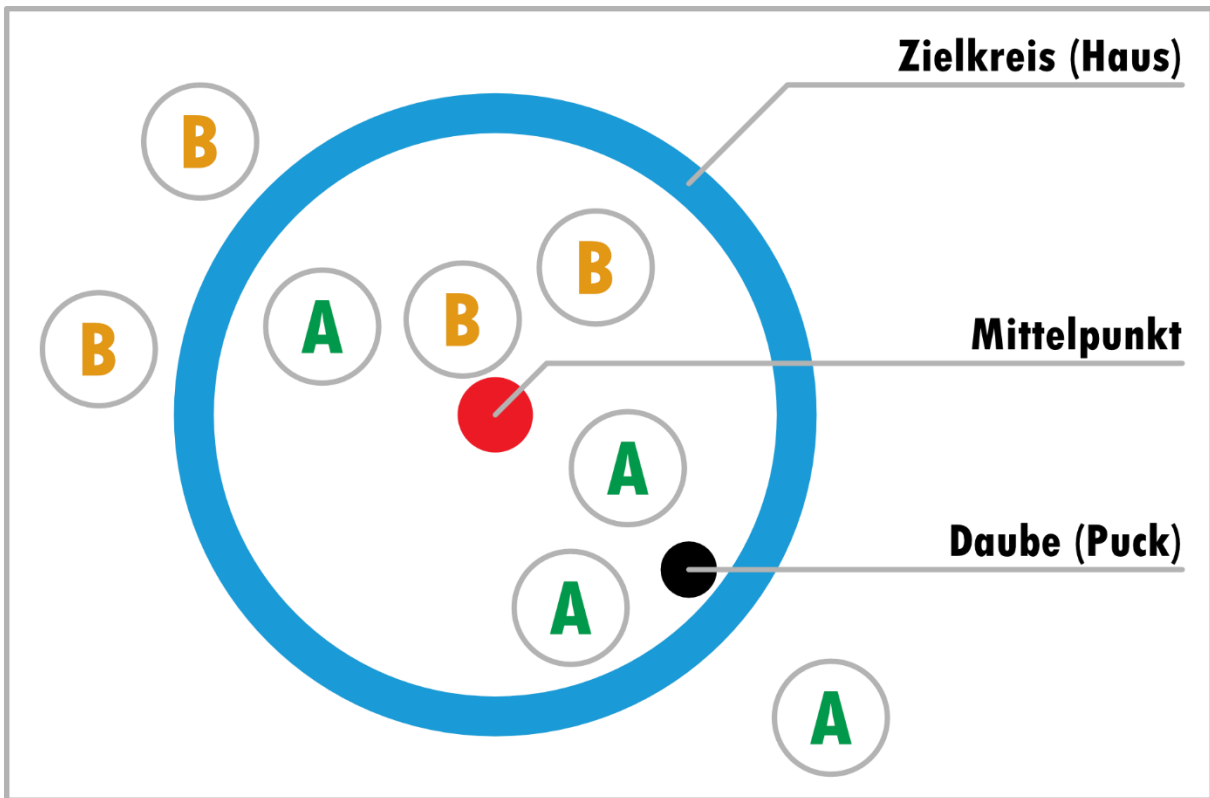
Innerhalb einer Kehre hat jede*r Spieler*in genau einen Schuss. Besteht das Team aus mehr als 4 Spielern*innen, so ist ein Auswechseln nur nach Abschluss einer Kehre möglich!

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. 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 Mikrophon bekannt. Wenn die Reihenfolge der Eisstöcke zum Ende der Kehre nur mit Hilfe eines Maßbandes zu bestimmen ist, kann die/der Spielleiter*in die Mannschaftsführer*innen hierzu um Mithilfe bitten. 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.

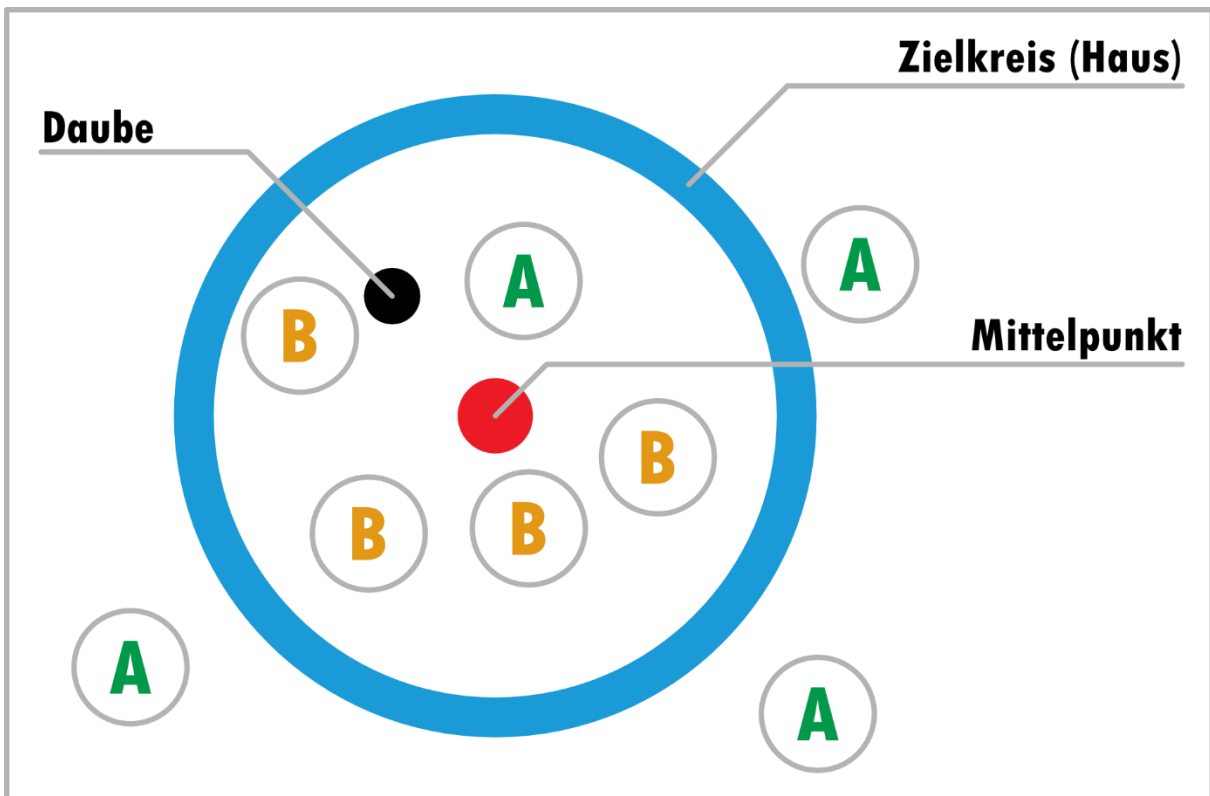
Punktvergabe

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 im Wechsel 1 Eisstock geschossen, sollte nach dem ersten Schuss beider Mannschaften keine Entscheidung gefallen sein, so werden beide Eisstöcke komplett aus dem Spiel genommen und es beginnt jetzt das Team, welches im ersten Durchgang den letzten Stock geschossen hat. Dies 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).

Die Reihenfolge der Mannschaften wird durch das Los (Münze) entschieden.

Nicht-Antreten eines Teams

Sollte ein Team nicht antreten, wird es disqualifiziert und aus der Wertung genommen (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.

Doppeltes Schießen

Ein Team darf nicht zweifach hintereinander Schießen. Die Punkteverteilung verhält sich dann, wie bei „Falsche Farbe“.

Es gelten die Tatsachenentscheidungen der/des Spielleiters*in!