

## Abschnitt 5 ZIELWETTBEWERB

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

### Spielregeln und Wertung

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

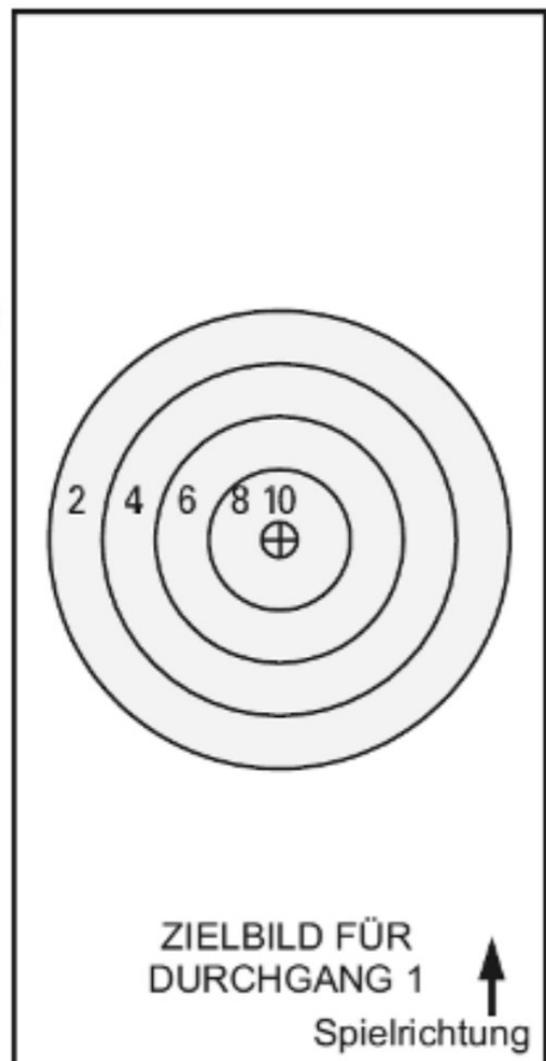
### **503 1. Durchgang**

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 maximal 60 Punkte gewertet.



## 504 2. Durchgang:

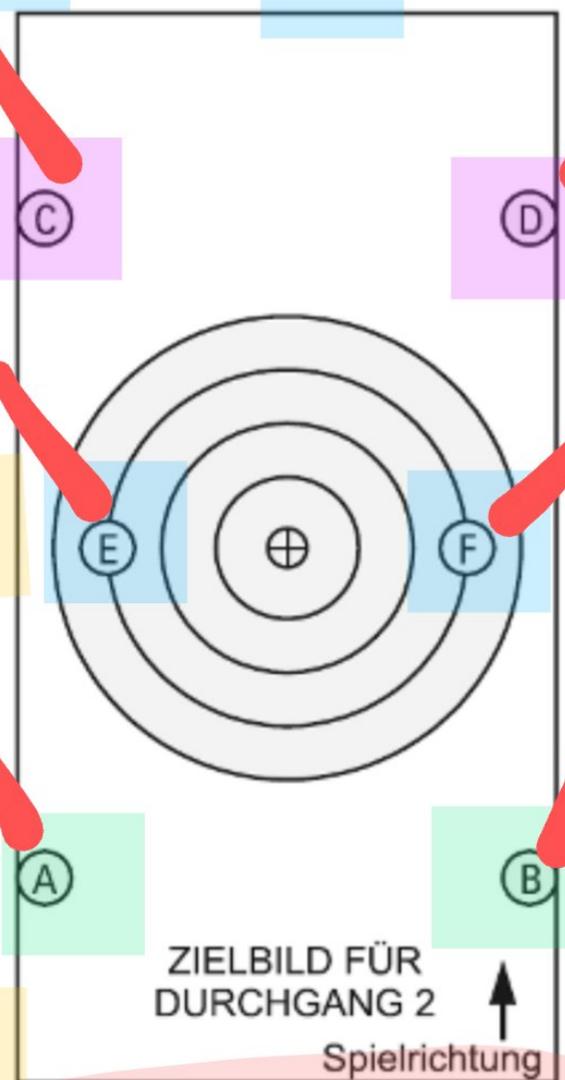
Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Bei den 6 Versuchen gilt es, den in unterschiedlichen Kreisen aufgestellten Zielstock aus dem Zielfeld zu befördern, wobei der Stock des Spielers im Zielfeld verbleiben soll. Die Versuche auf den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

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



Beim Zielstock auf die richtige Laufsohle achten.

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.

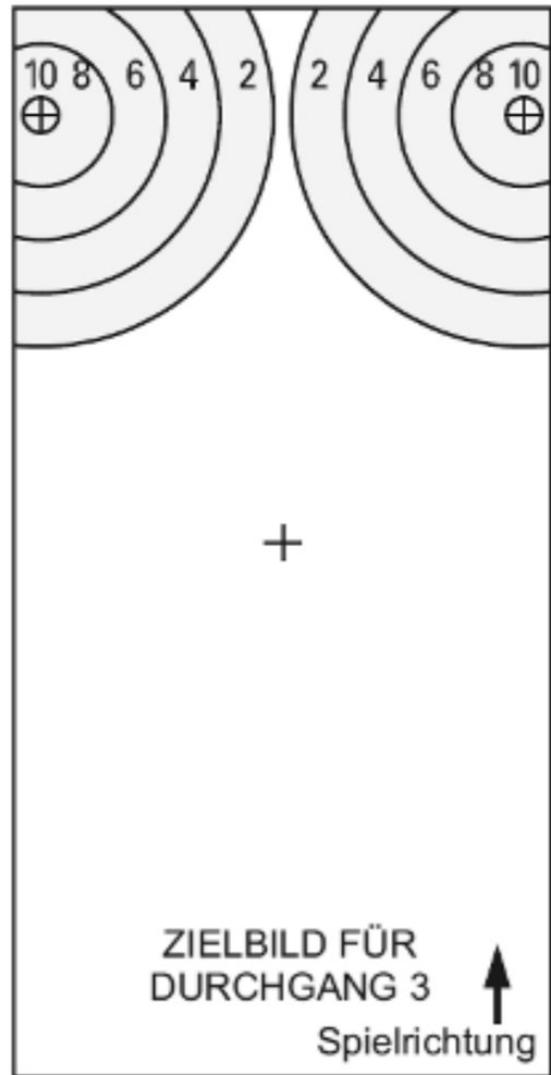
### 505 3. Durchgang:

Es werden je 3 Versuche ins linke und dann 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.

**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.



## 506 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.

**Gewertet** wird wie folgt:

Versuche 1 und 2 (Zielstock A und B)

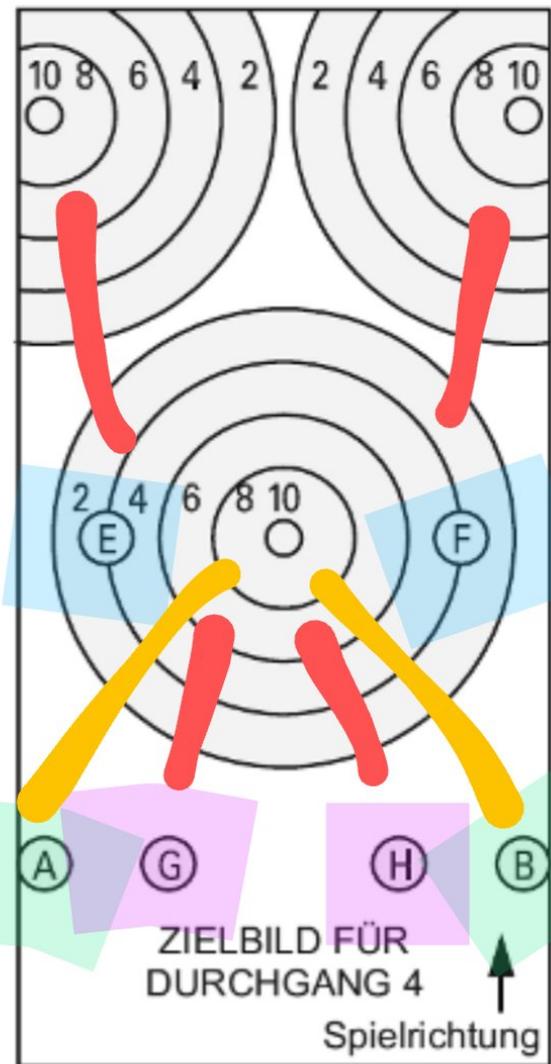
Die mit dem Stock des Spielers erzielten Punkte = 2 bis 10

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



Beim Zielstock auf die richtige Laufsohle achten.

Höchst erreichbare Punktezahl: 60

## Verhalten der Spieler

**511** Zu Beginn des Wettbewerbes gibt es für jeden Spieler 8 Minuten Einspielzeit (Trainingszeit). Davor sind auf den Wettbewerbsbahnen keine Trainingsversuche gestattet.

**512** Die Spieler dürfen keinen Gleitschutz tragen, der die Sportböden verändert.

**513** Die Spieler müssen die Startreihenfolge einhalten.

**514** 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 Begrenzungslinie des Abspiefeldes, so ist der Versuch ungültig und darf nicht wiederholt werden.

**515** Auf den Wettbewerbsbahnen dürfen sich nur die Spieler und die Offiziellen, im Zielfeld und dahinter darf sich während der Versuchsabgabe niemand aufhalten.

**516** Der Zielwettbewerb wird auf allen vorhandenen Wettbewerbsbahnen gleichzeitig ausgetragen. Die Startreihenfolge und Zuteilung der Wettbewerbsbahnen wird ausgelost.

**517** Falsch ausgeführte Versuche sind gültig und werden aber mit 0 Punkten bewertet.

## Die Zielstöcke für die Durchgänge 2 und 4

**521** Es darf pro 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 U14-Wettbewerben sind Zielstöcke Typ „E“ zu verwenden.*

**!** *Bei allen an deren Wettbewerben sind Zielstöcke Typ „L“ zu verwenden.*

Es sind folgende Laufsohlen für die Zielstöcke vorgegeben:

für Schüler/Jugend U14

auf Eis die

IFI - Nr. 23 (schwarz)

67

und auf Sommersportböden die

IFI - Nr. 12 (schwarz)

-  
73

für Jugend U16, weibliche Jugend U19 und Juniorinnen U23, sowie Damen- und Seniorinnenwettbewerbe

auf Eis die

IFI - Nr. 24 (grau)

59

und auf Sommersportböden die

IFI - Nr. 13 (grau)

-  
66

für männliche Jugend U19-, Junioren U23-,

Herren- und Seniorenwettbewerbe

auf Eis die

IFI - Nr. 25 (gelb)

53

und auf Sommersportböden die

IFI - Nr. 14 (gelb)

-  
58

**522** Alle Bahnen mit dem Sportboden Eis sind vor dem Wettbewerb auf Anordnung des Wettbewerbsleiters durch Helfer, auf keinen Fall durch Teilnehmer (mögliche Ausnahmen hierzu regelt der WBL), einzuspielen.

### Sportgeräte der Spieler

**523** Die Sportgeräte der Spieler müssen Abschnitt 3 entsprechen.

*= mit aktueller IFI-Zulassung*

## Rangfestsetzung

**531** 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.

## Mannschaftswertung

**532** Eine Mannschaft im Zielwettbewerb besteht aus **vier** Spielern je Damen - und Herrenwettbewerbe. Im Mixed Wettbewerb besteht die Mannschaft aus 2 Spielerinnen und 2 Spielern.

Die Startreihenfolge und Zuteilung der Wettbewerbsbahnen wird ausgelost.

Zu Beginn seines Durchganges sind jedem Spieler 6 Probeversuche gestattet.

Die Summe der Ergebnisse aller vier Spieler entscheidet über den Rang. Bei Punktegleichheit wird analog Regel 531 gewertet.