



Allgemeine Informationen & Spielregeln

Ausrichter:

Ausrichter des Turniers ist die Volksbank Westmünsterland eG.

Termin:

Freitag, 6. Dezember 2024, 17:30 – 22:00 Uhr auf der Eisfläche auf dem Marktplatz Dülmen

Teilnehmer:

Teilnehmer sind Mannschaften von (Ausbildungs-) Betrieben/Unternehmen, Schulen, Vereine, Nachbarschaften, Freundeskreise, Schützenvereine, Thekenmannschaften, Kegelclubs, ... aus dem Geschäftsgebiet der Volksbank Westmünsterland. Dabei besteht ein Team aus max. sechs Teilnehmenden im Alter von 16 bis 40 Jahren. Die teilnehmenden Mannschaften statten sich selbst mit Trikots, Mützen oder anderen (gerne auch überaus kreativen) Erkennungsmerkmalen aus. Außerdem benötigen sie feste Winterschuhe mit einer rutschfesten Gummisohle oder stabile Turnschuhe. Die Teilnahme an den Volksbank Eisstock Masters ist kostenlos.

Gewinne:

Neben einem Wanderpokal werden u.a. folgende Preise vergeben: Für die ersten drei Plätze gibt es 200 Euro, 150 Euro bzw. 100 Euro in bar. Jeder Teilnehmende erhält drei Getränkegutscheine.

Spielplan:

Den Spielplan erhalten die teilnehmenden Mannschaften unmittelbar vor dem Turnier per E-Mail zugeschickt.

Zeitplan:

Ab 17:30 Uhr erhält jedes Team die Gelegenheit sich „einzuspielen“. Ein Einspielen in den entsprechenden Vorrundenspielen ist nicht möglich. Das Turnier beginnt pünktlich um 17:45 Uhr. Die Vorrunde wird gegen 20:30 Uhr beendet sein. Dann finden die Spiele: Viertelfinale, Halbfinale und Finale statt. Im Anschluss an das Turnier (ca. 22:00 Uhr) findet die Siegerehrung statt.

Spielfeld:

Die Eisfläche wird zweimal längsseitig geteilt, sodass 3 Spielfelder von 30 x 5 m zur Verfügung stehen.

Ziel:

Ziel des Spiels ist es, die Eisstöcke von einer Stelle aus möglichst nahe an die „Daube“ (rundes bewegliches Ziel) zu schießen.

Anzahl der Würfe:

Eine Mannschaft hat vier Werfer, von denen jeder pro Kehre (Teilabschnitt des Spiels) einen Schuss mit seinem Eisstock von der Abschussstelle ohne Anlauf in das Zielfeld abgeben muss. Ein Spiel besteht aus zwei Kehren, sodass insgesamt pro Mannschaft acht Würfe zulässig sind. Das Anspiel wechselt mit jeder Kehre.

Der „5. Eisstock“

Für noch mehr Spannung in den Vorrunden sorgt der „5. Eisstock“. Dieser kann die Punktwertung nochmals ordentlich durcheinander wirbeln. Wann das Team diesen Joker innerhalb der Vorrundenspiele einsetzt, kann es strategisch oder spontan entscheiden. Sollte ein Team den Joker einsetzen wollen, ist dieses rechtzeitig vor der Punktevergabe von einem Mitspieler durch Abgabe des „Goldenen Tickets“ beim Schiedsrichter anzuzeigen. Nachträglich kann der Joker nicht eingesetzt werden.

Wertung:

In die Wertung kommen die vier Eisstöcke mit der geringsten Entfernung zur Daube. Der erste Stock, der zur Daube näher ist als der beste des Gegners, zählt 3 Punkte, jeder weitere 2 Punkte. Eine Kehre bringt somit im Höchstfall $3 + 2 + 2 + 2 = 9$ Stockpunkte. Für ein gewonnenes Spiel gibt es zwei Punkte. Kann kein Sieger ermittelt werden, erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Das Spielergebnis wird – ähnlich wie beim Fußball das Torverhältnis – notiert. Bei Punktgleichheit zweier Mannschaften nach der Vorrunde werden dann die erzielten Stockpunkte für die Platzierung in der Gruppe hinzugezogen. Sind auch diese gleich, erfolgt ein Stechen. Durch Münzwurf wird ermittelt, welches Team beginnt. Beim Stechen hat jeder Werfer nur einen Wurf. Die Daube darf innerhalb des Zielfeldes verschoben werden. Wird die Daube jedoch an die Abgrenzung des Spielfeldes geschossen, so wird sie wieder auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt, auf dem sie zu Beginn des Spieles zu liegen hat. Die äußere Umrandung besteht aus Holzbohlen bzw. aus der vorhandenen Außenumrandung der Eisbahn. Wird ein Stock gegen die hintere Bande gespielt ist dieser „out“ und wird aus dem Spiel genommen. Dadurch ggfls. veränderte Positionen bleiben aber dann so bestehen. Gerät ein Stock gegen die seitlichen Begrenzungen ist dieser nicht „out“ (es sei denn der Stock verlässt das Spielfeld). Stöcke die „out“ sind, werden grundsätzlich aus dem Spiel genommen.

Schiedsrichter:

Das Turnier wird von drei Schiedsrichtern geleitet. Wenn das Augenmaß der Schiedsrichter nicht ausreicht, um die Bestlage der Stöcke zur Daube festzulegen, muss das Maßband entscheiden. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.

Nikolaus-Lattln:

Beim Nikolaus-Lattln treten die 30 Teams mit je einem Spieler oder einer Spielerin an, der oder die eine Nikolausmütze trägt. Diese stammt aus dem Umschlag des Teams von der Anmeldung und wird gemeinsam mit der Spielkarte zum Start mitgebracht. Jeder Spieler hat einen Versuch, den Eisstock in Richtung der Lattln-Anlage zu schießen und dabei die Nummer 6 zu treffen – passend zum Nikolaustag! Alle Teams, die die 6 treffen, kommen eine Runde weiter. Am Ende bleibt ein Siegerteam übrig. Sollte die Zeit knapp werden, entscheidet ein Stechen über den Gewinner. Das Siegerteam darf sich über zusätzliche Getränkemarken für den Verzehr vor Ort freuen.



Marktplatzregeln:

Bitte beachten Sie, dass der Verzehr von Getränken auf der Eisfläche nicht gestattet ist.

Anmerkung:

Es handelt sich bei diesem Eisstockschieß-Turnier um eine reine Spaßveranstaltung zur Pflege von Geselligkeit und guten Kontakten. Dieser Faktor sollte bei allen Beteiligten im Vordergrund stehen. Bitte machen Sie es den Schiedsrichtern nicht so schwer und akzeptieren Sie die getroffenen Entscheidungen. Nicht die erzielten Punkte und der Sieg sollen im Vordergrund stehen, sondern ein fröhliches Miteinander aller Beteiligten.

In diesem Sinne wünscht Ihnen die Turnierleitung viel Erfolg bei den Volksbank Eisstock Masters, aber vor allen Dingen viel Spaß und Unterhaltung rund um das Turniergehen.