

Eignungskriterien für die Ausbildung von Instruktorinnen und Instruktoren für Eisstockschießen

1 Zielwettbewerb 1. – 4. Durchgang

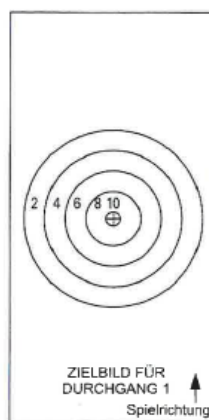
Abschnitt 4 ZIELWETTBEWERB

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

Spielregeln und Wertung

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

403 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.

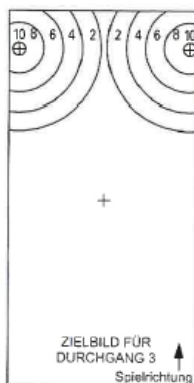
Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.

405 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.

404 2. Durchgang:

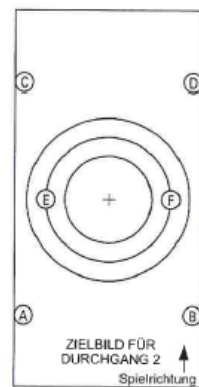
Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in markierten Kreisen aufgestellt wird. Bei den 6 Versuchen gilt es, den in unterschiedlichen Kreisen aufgestellten Zielstock aus dem Zielfeld zu befördern, wobei der Stock des Spielers im Zielfeld verbleiben soll. Die Versuche auf den 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 Laufrichtung achten.

Es werden maximal 60 Punkte gewertet.

406 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 :

- A = vorne links
- B = vorne rechts
- G = vorne halblinks
- H = vorne halbrechts
- E = Mitte links
- F = Mitte rechts

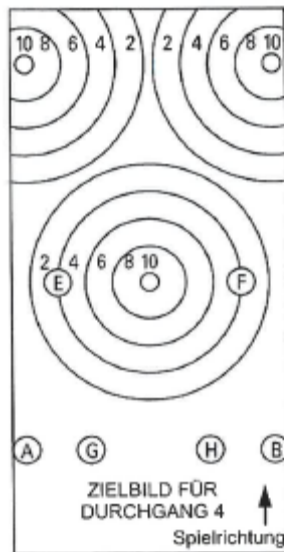
Bei den Versuchen 1 und 2 gilt es den Zielstock so zu treffen, dass der Stock des Spielers möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt (Ablenken).

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, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz in den hinteren Ringen zum Stehen kommt (Bringen), wobei der Stock des Spielers in den Zielringen **verbleiben muss**, damit er gewertet wird. Zielstock „E“ in die linken hinteren Ringe, Zielstock „F“ in die rechten hinteren Ringe.

Im Zentrum der Zielringe liegt bei allen Versuchen die Daube.

2 Bewertung



Beim Zielstock auf die richtige Laufsohle achten.

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 Ziel-
stock erzielten Punkte = 2 bis 10

Höchst erreichbare Punktezahl: 60