



powered by KÜSTENLADIES

SPIELORDNUNG "JEDES TEAM GEGEN JEDES TEAM" (Round Robin)

1. Spieltage sind mittwochs von 18:00 – 21:30 Uhr.
2. Je Spieltag sieben Spiele auf vier Bahnen: Startzeiten auf www.kuestenladies.de
3. Die Eisstöcke aus Kunststoff werden gestellt. Nur diese dürfen zum Spielen benutzt werden.
4. Ein Team besteht aus mindestens vier Spielern. In Absprache mit dem gegnerischen Team darf es auch aus mindestens drei (dann hat ein Spieler je Kehre zwei Versuche) oder maximal fünf bestehen. Während eines Spiels darf kein Spieler ersetzt oder ausgetauscht werden.
5. In jedem Spiel werden fünf Kehren gespielt, jeder Spieler hat je Kehre einen Versuch. Somit hat jeder Spieler je Spiel fünf Versuche. Die Reihenfolge der Spieler eines Teams ist je Kehre und Spiel frei.
6. Vor der 1. Kehre eines Spiels wird ausgelost, welches Team beginnt. Bei den folgenden Kehren erfolgt der jeweilige Anstoß jeweils im Wechsel der Teams.
7. Die Grundlinie darf nicht übertreten werden. Alle Mitspieler dürfen sich nach links und rechts frei positionieren.
8. Die Daube wird auf das Mittelkreuz der Endzone mittig positioniert. Läuft die Daube durch Anstoß über die Endzone hinaus, wird die Daube zurück auf das Mittelkreuz der Endzone mittig positioniert. Läuft bei einem Versuch ein Eisstock über die Endzone, ist er ohne Wertung ausgeschieden.
9. Ein auf die Seite gefallener Eisstock wird aus der Wertung genommen und muss entfernt werden. Andere durch diesen aus ihrer Position geschobene Eisstöcke werden wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgestellt.
10. Die Abgrenzung zwischen den Spielfeldern darf nicht in das Spiel miteinbezogen werden.
11. Die jeweilige Spielleiterin des Abends gilt als letzte Instanz (Schiedsrichterin) und entscheidet.

WERTUNG

1. Der Abstand wird vom Spielerstock zur Daube gemessen. Das Team, das seinen Eisstock am nächsten an die Daube platziert, bekommt drei Punkte.
2. Gehört der zweitnächste Eisstock dem gleichen Team, erhält dieses dafür einen weiteren Punkt.
3. Diese Regel gilt ebenfalls für den dritten und vierten Eisstock.
4. Liegt ein Eisstock des gegnerischen Teams dazwischen, fällt diese zusätzliche Bewertung grundsätzlich weg.
5. Maximal bestes Ergebnis eines Teams pro Kehre ist somit 6:0 Punkte.
6. Die Punkte einer Kehre werden aufgeschrieben. Nach fünf Kehren werden die Punkte zusammengezählt. Das Spiel gewonnen hat das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl aus allen fünf Kehren.
7. Alle Punkte je Spiel fließen in die Gesamttabelle ein. Ein gewonnenes Spiel wird mit 3 Punkten, ein unentschiedenes mit je Team 1 Punkt und ein verlorenes mit 0 Punkten gewertet.

RÜCKTRITT/AUSFALL

1. Zieht eine Mannschaft zurück oder fällt aus, wird nicht aufgefüllt, sondern der Spieltag reduziert durchgespielt.
2. Ein nicht angetretenes Spiel wird mit 0 Punkten gewertet, bei einem Spielergebnis von 0:3. Das angetretene Team gewinnt das Spiel und erhält 3 Punkte.

DIE ENDRUNDE, DAS „FINAL FOUR“ AM MITTWOCH, 31. JANUAR

1. Die besten vier Teams nach den kompletten Spielen ziehen in die Endrunde ein.
2. Im FINAL FOUR spielen der Erstplatzierte gegen den vierten und der Zweitplatzierte gegen den Dritten über jeweils fünf Kehren.
3. Die Sieger dieser Spiele spielen das Finale über sieben Kehren, entsprechend die Verlierer um den 3. Platz.
4. Steht es in diesen Spielen „Unentschieden“ nach fünf bzw. sieben Kehren, gibt es die „Sudden Death“-Regelung 1. Kehrengewinn.