

STARTKARTE - ZIELWETTBEWERB

Wettbewerb:

Ort:

Datum:

Name:

Verein:

Bahn	Start-Nr.

Ver-such	Erreichte Punkte ankreuzen						Wer-tung	Summen
1	0	2	4	6	8	10	1. Durchgang Mittlere Ringe	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
1	0	2	5	10			2. Durchgang Stöcke	
2	0	2	5	10				
3	0	2	5	10				
4	0	2	5	10				
5	0	2	5	10				
6	0	2	5	10				
1	0	2	4	6	8	10	3. Durchgang Seitliche Ringe	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
1	0	2	4	6	8	10	4. Durchgang Kombinieren	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
Gesamtpunkte 1. Runde								

Ver-such	Erreichte Punkte ankreuzen						Wer-tung	Summen
1	0	2	4	6	8	10	1. Durchgang Mittlere Ringe	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
1	0	2	5	10			2. Durchgang Stöcke	
2	0	2	5	10				
3	0	2	5	10				
4	0	2	5	10				
5	0	2	5	10				
6	0	2	5	10				
1	0	2	4	6	8	10	3. Durchgang Seitliche Ringe	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
1	0	2	4	6	8	10	4. Durchgang Kombinieren	
2	0	2	4	6	8	10		
3	0	2	4	6	8	10		
4	0	2	4	6	8	10		
5	0	2	4	6	8	10		
6	0	2	4	6	8	10		
Gesamtpunkte 2. Runde								

.....
Spieler

Anerkanntes Endergebnis	
----------------------------	--

.....
Bahnrichter

Zielwettbewerb

Spielregeln und Wertung

Der Zielwettbewerb wird in 4 Durchgängen mit je 6 Versuchen ausgetragen. In jedem Durchgang können bis 60 Punkte erreicht werden. Für die Gesamtwertung werden meist 2 Runden (= 2 x 4 Durchgänge) gespielt. Bei Meisterschaften spielen die bestplatzierten Spieler häufig noch in einem Finale weitere 1 bis 2 Runden um den Sieg. Der Zielbewerb wird sowohl als Einzelbewerb als auch als Mannschaftsbewerb ausgetragen. Beim Einzelbewerb spielt ein Spieler alle Durchgänge und wird einzeln gewertet. Beim Mannschaftsbewerb spielt jeden Durchgang ein anderer Spieler. Für die Wertung werden die Ergebnisse der einzelnen Spieler zusammengezählt.

1. Durchgang: Es werden 6 Versuche auf die mittleren Zielringe ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an das Mittelkreuz gebracht werden soll. Gewertet wird der jeweilige Ring, den der Stock erreicht. Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

2. Durchgang: Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der wechselweise in den markierten Kreisen A bis F aufgestellt wird. Bei den 6 Versuchen gilt es, den in den Kreisen aufgestellten Zielstock aus dem Zielfeld zu befördern, wobei der Stock des Spielers im Zielfeld verbleiben soll. Abhängig von der Endlage der Stöcke werden für jeden Versuch 0, 2, 5 oder 10 Punkte vergeben.

Gewertet wird wie folgt:

Zielstock verfehlt - 0 Punkte,

Zielstock bleibt im Feld - 2 Punkte,

Zielstock und Spielstock verlassen das Zielfeld - 5 Punkte,

Zielstock außerhalb, Spielstock im Zielfeld - 10 Punkte

3. Durchgang: Es werden je 3 Versuche ins linke und rechte hintere Ziel (Zielfragmente) ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an die Zentren der Ringe gebracht werden soll. Gewertet wird der jeweilige Ring, den der Stock erreicht. Die Ringe zählen von außen nach innen: 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

4. Durchgang: Es werden 6 Versuche auf einen Zielstock gespielt, der der Reihe nach in den markierten Kreisen A, B, G, H, E und F aufgestellt wird. 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. Bei den Versuchen 3 und 4 gilt es, den Zielstock so zu treffen, dass dieser möglichst nahe am Mittelkreuz zum Stehen kommt. Bei den Versuchen 5 und 6 gilt es den Zielstock aus den Zielringen in die hinteren Ringe zu befördern, wobei der Stock des Spielers in den Zielringen verbleiben muss, damit er gewertet wird. Gewertet wird bei den Versuchen 1 bis 6 der jeweilige Ring, den der Stock erreicht. Die Ringe zählen von außen nach innen 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte.

Spielfeld für den Zielwettbewerb

