Reiselounge Bad Bentheim Cup

Toernooischema & spelregels – Eisstock-toernooi op de Winterzauber

Het Eisstock-toernooi (ijsstokschieten) op de Winterzauber in de Prinzessinnengarten van Burg Bentheim: drie voorrondes, een grote finale en als hoofdprijs een **reisvoucher ter waarde van € 750**, gesponsord door **Reiselounge Bad Bentheim**.

Er wordt gespeeld op de Eisstockbaan van de Winterzauber, tijdens de afterworkparty. Elk team van 4 personen kan meedoen: collega's, vrienden of clubgenoten. Ervaring is niet nodig.

Data & deelname

Datum	Ronde
Donderdag 3 december	Voorronde 1
Donderdag 10 december	Voorronde 2
Donderdag 17 december	Voorronde 3
Dinsdag 29 december	Finale

- **Teams:** 4 personen per team
- **Inschrijfgeld:** € 80 per team, inclusief entree voor maximaal 4 spelers en één glühwein per persoon
- **Plaatsen:** maximaal 8 teams per voorronde
- **Aanmelden:** via www.cafe-ferdinands.de
- **Verzamelen:** check-in bij de Eisstockbaan, bij de voorrondes om 18:00 uur, op de finaledag om 17:15 uur

Voorronde

De twee groepswinnaars van elke voorronde plaatsen zich voor de finale op 29 december. Per avond spelen maximaal 8 teams in twee groepen van 4, ieder tegen ieder. Elk team speelt dus zeker 3 wedstrijden.

- De groepen worden bij de check-in geloot.
- Een wedstrijd duurt **3 beurten** en heeft een tijdslot van **15 minuten**.

Speelschema

Wedstrijd	Tegenstanders	Wedstrijd	Tegenstanders
1	A1 – A2	7	A2 – A4
2	B1 – B2	8	B2 – B4
3	A3 – A4	9	A1 – A4
4	B3 – B4	10	B1 – B4
5	A1 – A3	11	A2 – A3
6	B1 – B3	12	B2 – B3

Tijdschema

Tijd	Programma
18:00	Check-in, glühwein, loting van de groepen
18:15	Welkom en korte uitleg van de regels
18:30 – 21:30	Wedstrijden 1–12
21:30	Uitslagen, zo nodig beslissingsworp
21:45 – 22:00	Prijsuitreiking: de groepswinnaars krijgen hun finaleticket

Finale op 29 december

De 6 groepswinnaars van de drie voorrondes spelen om de reisvoucher. Eerst wordt in twee groepen van 3 gespeeld, daarna volgens het knock-outsysteem.

1. **Groepsfase:** twee groepen van 3 teams (X en Y), ieder tegen ieder. Teams uit dezelfde voorronde komen niet in dezelfde groep.
2. **Halve finale:** nummer 1 van groep X tegen nummer 2 van groep Y, nummer 1 van groep Y tegen nummer 2 van groep X.
3. **Wedstrijd om de 3e plaats** tussen de verliezers van de halve finales.
4. **Finale** tussen de winnaars van de halve finales, over **5 beurten**.

Op de finaledag duren alle wedstrijden 4 beurten met een tijdslot van 20 minuten; alleen de finale zelf duurt 5 beurten.

Tijdschema

Tijd	Programma
17:15	Check-in, loting van de finalegroepen
17:30	Welkom met Reiselounge Bad Bentheim
17:45 – 19:45	Groepswedstrijden 1–6
19:45	Pauze, bekendmaking van de halve finales
19:55 – 20:35	Halve finale 1 en 2
20:35 – 20:55	Wedstrijd om de 3e plaats
21:00 – 21:30	Finale
21:40 – 22:00	Prijsuitreiking en overhandiging van de reisvoucher

Spelregels

In elke beurt scoort maar één team punten: het team waarvan de stok het dichtst bij de Daube (het doelblokje) ligt.

Verloop van een beurt

- Elke speler gooit één stok per beurt.
- De teams gooien om de beurt, tot alle 8 stokken gespeeld zijn.

- Wie de eerste beurt begint, wordt bepaald met een muntworp. Daarna begint het team dat de vorige beurt heeft gewonnen.

Punten per beurt

- **Beste stok:** de stok die het dichtst bij de Daube ligt, levert zijn team 3 punten op.
- **Overige stokken:** elke volgende stok van dit team die dichter bij de Daube ligt dan de beste stok van de tegenstander, levert 2 punten op.
- **Tegenstander:** het andere team krijgt in deze beurt 0 punten.

Per beurt zijn maximaal 9 punten mogelijk (3 + 2 + 2 + 2).

Voorbeeld: van dichtbij naar ver van de Daube liggen rood – rood – blauw – rood – blauw – blauw – rood – blauw. Rood krijgt 3 + 2 = 5 punten, blauw krijgt 0.

Bijzondere situaties

- **Even ver:** liggen de beste stokken van beide teams even ver weg, dan krijgt geen van beide teams punten.
- **Daube uit het doelveld:** de beurt wordt overgespeeld.
- **Stok buiten het doelveld:** telt niet mee.
- **Meten:** er wordt gemeten van de Daube tot de dichtstbijzijnde rand van de stok. Bij twijfel beslist de wedstrijdleiding met een meetlint.

Puntentelling & stand

Het team met de meeste beurtpunten wint de wedstrijd, bijvoorbeeld 14:9.

Uitslag	Punten voor de stand
Winst	2
Gelijkspel	1
Verlies	0

Bij een gelijke stand beslist:

1. het verschil in beurtpunten,
2. daarna het onderlinge resultaat,
3. daarna een beslissingsworp: elk team gooit één stok, en de stok die het dichtst bij de Daube ligt, wint.

Tijd & fair play

- **Tijdslimiet:** elke wedstrijd heeft een vast tijdslot: 15 minuten in de voorronde, 20 minuten op de finaledag. Is de tijd om, dan wordt de lopende beurt nog afgemaakt, maar begint er geen nieuwe.
- **Op tijd zijn:** de volgende wedstrijd wordt al omgeroepen zodra de lopende wedstrijd begint. Staat een team 5 minuten na het omroepen niet bij de baan, dan verliest het de wedstrijd reglementair.
- **Vertraging:** loopt het schema uit, dan kan de wedstrijdleiding de finale inkorten tot 4 beurten.
- **Vervangers:** kan een finalist op 29 december niet spelen, dan schuift de nummer 2 uit dezelfde groep van de voorronde door.
- **Wedstrijdleiding:** de beslissingen van de wedstrijdleiding op de baan zijn definitief.

- **Fair play:** we spelen met plezier en respect. Betreed de baan alleen als jullie wedstrijd is omgeroepen.
- **Aansprakelijkheid:** deelname is op eigen risico.