# Reiselounge Bad Bentheim Cup

Turnierplan & Regeln – Eisstockturnier beim Winterzauber

Das Eisstockturnier beim Winterzauber im Prinzessinnengarten der Burg Bentheim: Drei Vorrunden, ein großes Finale und als Hauptpreis ein **Reisegutschein im Wert von 750 €**, gesponsert von der **Reiselounge Bad Bentheim**.

Gespielt wird auf der Eisstockbahn des Winterzaubers im Rahmen der Afterwork-Party. Mitmachen kann jedes Team mit 4 Personen, egal ob Kollegen, Freunde oder Vereinskameraden. Vorkenntnisse braucht ihr nicht.

## Termine & Teilnahme

| Termin | Runde |
|---|---|
| Donnerstag, 03.12. | Vorrunde 1 |
| Donnerstag, 10.12. | Vorrunde 2 |
| Donnerstag, 17.12. | Vorrunde 3 |
| Dienstag, 29.12. | Finale |

- **Teams:** 4 Personen pro Team
- **Startgebühr:** 80 € pro Team, inklusive Eintritt für bis zu 4 Spieler und einem Glühwein pro Person
- **Plätze:** maximal 8 Teams pro Vorrunde
- **Anmeldung:** über www.cafe-ferdinands.de
- **Treffpunkt:** Check-in an der Eisstockbahn, bei den Vorrunden um 18:00 Uhr, am Finaltag um 17:15 Uhr

## Vorrunde

Die beiden Gruppensieger jeder Vorrunde ziehen ins Finale am 29.12. ein. Pro Abend spielen bis zu 8 Teams in zwei Gruppen à 4 Teams, jeder gegen jeden. Jedes Team hat damit 3 Spiele sicher.

- Die Gruppen werden beim Check-in ausgelost.
- Ein Spiel geht über **3 Kehren** und hat ein Zeitfenster von **15 Minuten**.

### Spielplan

| Spiel | Begegnung | Spiel | Begegnung |
|---|---|---|---|
| 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 |

### Zeitplan

| Uhrzeit | Programmpunkt |
|---|---|
| 18:00 | Check-in, Glühwein, Auslosung der Gruppen |
| 18:15 | Begrüßung und kurze Regelerklärung |
| 18:30 – 21:30 | Spiele 1–12 |
| 21:30 | Auswertung, bei Bedarf Stechen |
| 21:45 – 22:00 | Siegerehrung: Die Gruppensieger erhalten ihr Finalticket |

## Finale am 29.12.

Die 6 Gruppensieger der drei Vorrunden spielen um den Reisegutschein. Zuerst wird in zwei Gruppen à 3 Teams gespielt, danach im K.-o.-System.

1. **Gruppenphase:** zwei Gruppen à 3 Teams (X und Y), jeder gegen jeden. Teams aus derselben Vorrunde kommen nicht in dieselbe Gruppe.
2. **Halbfinale:** Erster Gruppe X gegen Zweiter Gruppe Y, Erster Gruppe Y gegen Zweiter Gruppe X.
3. **Spiel um Platz 3** zwischen den Verlierern der Halbfinals.
4. **Finale** zwischen den Siegern der Halbfinals, über **5 Kehren**.

Am Finaltag gehen alle Spiele über 4 Kehren mit einem Zeitfenster von 20 Minuten, nur das Finale selbst geht über 5 Kehren.

### Zeitplan

| Uhrzeit | Programmpunkt |
|---|---|
| 17:15 | Check-in, Auslosung der Finalgruppen |
| 17:30 | Begrüßung mit der Reiselounge Bad Bentheim |
| 17:45 – 19:45 | Gruppenspiele 1–6 |
| 19:45 | Pause, Halbfinal-Paarungen werden verkündet |
| 19:55 – 20:35 | Halbfinale 1 und 2 |
| 20:35 – 20:55 | Spiel um Platz 3 |
| 21:00 – 21:30 | Finale |
| 21:40 – 22:00 | Siegerehrung und Übergabe des Reisegutscheins |

## Spielregeln

In jeder Kehre bekommt nur ein Team Punkte: das Team, dessen Stock am nächsten an der Daube liegt.

### Ablauf einer Kehre

- Jeder Spieler schießt einen Stock pro Kehre.
- Die Teams schießen abwechselnd, bis alle 8 Stöcke gespielt sind.

- Die erste Kehre beginnt per Münzwurf. Danach beginnt das Team, das die vorige Kehre gewonnen hat.

### Punkte pro Kehre

- **Bester Stock:** Der Stock, der am nächsten an der Daube liegt, bringt seinem Team 3 Punkte.
- **Weitere Stöcke:** Jeder weitere Stock dieses Teams, der näher an der Daube liegt als der beste Stock des Gegners, bringt 2 Punkte.
- **Gegner:** Das andere Team bekommt in dieser Kehre 0 Punkte.

Maximal sind 9 Punkte pro Kehre möglich (3 + 2 + 2 + 2).

**Beispiel:** Von nah nach fern an der Daube liegen Rot – Rot – Blau – Rot – Blau – Blau – Rot – Blau. Rot bekommt 3 + 2 = 5 Punkte, Blau bekommt 0.

### Sonderfälle

- **Gleich weit:** Liegen die besten Stöcke beider Teams gleich weit entfernt, bekommt kein Team Punkte.
- **Daube aus dem Zielfeld:** Die Kehre wird wiederholt.
- **Stock außerhalb des Zielfelds:** Er zählt nicht.
- **Messen:** Gemessen wird von der Daube bis zum nächstgelegenen Rand des Stocks. Ist es knapp, entscheidet die Turnierleitung per Maßband.

## Wertung & Tabelle

Ein Spiel gewinnt das Team mit mehr Kehrenpunkten, zum Beispiel 14:9.

| Ergebnis | Tabellenpunkte |
|---|---|
| Sieg | 2 |
| Unentschieden | 1 |
| Niederlage | 0 |

Bei Punktgleichheit in der Tabelle entscheidet:

1. die Differenz der Kehrenpunkte,
2. danach der direkte Vergleich,
3. danach ein Stechen: Jedes Team hat einen Schuss, und der Stock näher an der Daube gewinnt.

## Zeit & Fairplay

- **Zeitlimit:** Jedes Spiel hat ein festes Zeitfenster: 15 Minuten in der Vorrunde, 20 Minuten am Finaltag. Ist die Zeit um, wird die laufende Kehre zu Ende gespielt, eine neue beginnt nicht mehr.
- **Pünktlichkeit:** Das nächste Spiel wird schon beim Start des laufenden Spiels aufgerufen. Ist ein Team 5 Minuten nach dem Aufruf nicht an der Bahn, verliert es das Spiel kampflos.
- **Verzögerungen:** Wenn der Zeitplan in Verzug gerät, kann die Turnierleitung das Finale auf 4 Kehren verkürzen.
- **Nachrücker:** Kann ein Finalist am 29.12. nicht antreten, rückt der Gruppenzweite aus derselben Gruppe der Vorrunde nach.
- **Turnierleitung:** Die Entscheidungen der Turnierleitung auf der Bahn sind endgültig.

- **Fairplay:** Wir spielen mit Spaß und Respekt. Bitte nur auf der Bahn spielen, wenn euer Spiel aufgerufen ist.
- **Haftung:** Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.