



Spielregeln Klopferstock

Das Spiel:

Ziel des Spiels ist es, einen oder mehrere Stöcke/Klopfer näher an der Taube zu haben als der Gegner.

1 Team besteht aus 2 Spielern und 4 Stöcken/Klopfer

Es spielen immer 2 Teams gegeneinander.

Es muss mit originalen, ungeöffneten Klopfern gespielt werden, welche beim Veranstalter zu erwerben sind. Jegliche Manipulation der Klopfer ist untersagt.

Als Taube dient ein handelsüblicher Kronenkorken.

Das Spielfeld:

Das Spielfeld hat eine Länge von 2230 mm, eine Breite von 1000mm und ist auf einer Höhe zwischen 830mm und 900mm anzubringen (Auf einem geeigneten Tisch oder ähnlichem).

Der Abstoßbereich ist 700mm lang und 600mm breit (je 300mm links und rechts von der Mitte gemessen).

Das Zielkreuz für die Taube ist mittig 1700mm von der Grundline entfernt.

Nach 2200mm ist die Begrenzungslinie, welche die Taube nicht berühren darf.

Der Spielbeginn:

Welche Mannschaft beginnt wird per Münzwurf ermittelt.

Der Verlierer des Münzwurfs beginnt.

Haben beide Mannschaften Klopfer der gleichen Farbe, erhält jene Mannschaft, welche den Münzwurf verloren hat, leihweise Ersatzstöcke vom Schiedsrichter.

Hat eine Mannschaft bei Spielbeginn keine 4 original verschlossenen Stöcke einer Farbe, muss ein Satz á 4 Stück beim Schiedsrichter um € 10,- erworben werden.

Der Spielablauf:

Mannschaft 1 beginnt mit dem 1. Schub, wenn dieser gültig ist (kein "Übertreten", der Klopfer fällt nicht hinunter) ist Mannschaft 2 an der Reihe. Ist er nicht gültig kommt der 2. Spieler von Mannschaft 1 dran.

Danach ist jenes Team an der Reihe, welches nicht "hat" („hat“ bedeutet, dass ein oder mehrere Klopfer des Teams näher an der Taube positioniert ist(sind) als der naheste Klopfer des Gegners), so oft bis sie „hat“ oder alle 4 Klopfer gespielt wurden.

Wenn von einer Mannschaft alle Klopfer gespielt wurden und der anderen Mannschaft die "hat" noch Klopfer zu Verfügung stehen, müssen diese gespielt werden.

Die 4 Klopfer pro Team müssen von den 2 Spielern abwechselnd gespielt werden.

Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler 2x hintereinander spielt oder mehr als 2 Klopfer je Kehre spielt.

Ergebnis:

Für jeden Stock der "hat" erhält eine Mannschaft Spielpunkte.

Zählweise: 3 – 5 – 7 – 9 Punkte

Es werden die Punkte der einzelnen Kehren addiert.

Für jeden Sieg gibt es 2 Matchpunkte. Weiter werden die "Spielpunkte" mitgenommen.

In der Gruppentabelle zählt bei Matchpunktgleichheit das Spielpunkte-Verhältnis, bei Gleichstand das direkte Duell.

Wenn ein Spiel in der Gruppenphase nach 2 Kehren entschieden ist, muss trotzdem die 3. Kehre gespielt werden. (Spielpunkte-Verhältnis kann über den Aufstieg entscheiden.)

Die Spiellänge:

Gruppenphase, 1/16 Finale u. 1/8 Finale wird auf 3 Kehren gespielt.

1/4 Finale u. 1/2 Finale auf 5 Kehren und das Finale auf 7 Kehren

Was passiert wenn:

Fällt ein Stock um, wird er am nächsten Punkt zur Taube aufgestellt, egal welcher Teil vom Klopfer das ist. Liegt der Klopfer auf der Taube, wird er neben diese gestellt. Aufgestellt werden die Klopfer ausschließlich vom Schiedsrichter.

Der Klopfer wird erst in ruhender Endlage aufgestellt.

Stehen zwei Stöcke augenscheinlich "gleich" weit entfernt zur Taube, wird gemessen. Die Messung für ausschließlich der Schiedsrichter durch. Falls notwendig darf der Schiedsrichter die Position der Stöcke am Tisch markieren und diese, für die ordnungsgemäße Durchführung der Messung, entfernen. Anschließend werden die Klopfer wieder auf ihre ursprüngliche Position gestellt.

Gemessen wird Außenkante Taube zum nächsten Punkt des Klopfers. Bei Gleichstand zählt der Stock, welcher als erster geschossen wurde bzw. welches Team vor dem Schub „hatte“.

Verlässt ein Stock die Spielfläche fällt er aus der Wertung.

Berührt die Taube die Begrenzungslinie, kommt sie auf das Kreuz zurück.

Verlässt die Taube den Tisch, kommt sie auf das Kreuz zurück.

Steht ein Klopfer auf dem Kreuz, wird dieser so verschoben, dass die Taube wieder richtig liegt. Der Klopfer wird in jene Richtung verschoben, wo er am wenigsten weit bewegt werden muss.

Überschlägt sich die Taube wird sie wider umgedreht (Flagge nach oben), lehnt sie schräg an einem Klopfer wird sie wieder flach aufgelegt (Flagge nach oben) und dabei so wenig wie möglich bewegt. Dies wird ausschließlich vom Schiedsrichter ausgeführt.

Der Stock zählt auf jeder Position am Tisch, auch wenn er die Bande berührt hat.

Der Klopfer muss vor der Begrenzungslinie die Hand verlassen haben.

Bei nicht einhalten erfolgt einmalig eine Verwarnung, beim zweiten Vergehen wird der Stock aus der Wertung genommen.

Bei vorsätzlichen Vergehen wird die Kehre mit 0:9 gewertet

Der Stock muss geschoben werden und darf nicht geworfen werden.

Fällt ein Klopfer während des Schubes um und rollt über den Tisch, wird er an der Position, an welcher er die ruhende Endlage erreicht hat, aufgestellt.

Die Mannschaften haben sich mindestens 3 Minuten vor Spielbeginn am Tisch einzufinden bzw. unverzüglich nach Durchsage des Moderators.

Ist eine Mannschaft nicht pünktlich am Tisch, erfolgt eine einmalige Ermahnung.

Beim nächsten vergehen wird das Spiel automatisch als Niederlage mit 0:5 gewertet und die Mannschaft wird bei Matchpunktegleichheit in der Tabelle zurück gereiht.

Der Spielbeginn erfolgt nach Anweisung des Schiedsrichters. Verzögerungen sind so kurz wie möglich zu halten.

Den Anweisungen des Schiedsrichters bzw. der Turnierleitung ist Folge zu leisten.

Die gespielten Klopfer dürfen ausschließlich vom Schiedsrichter berührt werden.

Verändert ein Spieler die Position eines gespielten Klopfers wird die Kehre mit 0:9 gewertet.

Tritt ein strittiger, in diesen Regeln nicht erwähnter, Fall ein, obliegt die Entscheidung dem Schiedsrichter bzw. der Turnierleitung.