

Wettkampfbestimmungen

1. Wettkampffarten

- a) Mannschaftsmeisterschaft (Hauptsaison)
- b) Damenliga
- c) Seniorenliga
- d) Jugendliga
- e) Kreiseinzelmeisterschaft
- f) Turnier der Vereinsmeister

2. Mannschaften

Jede Mannschaft besteht aus 5 Werfern/Werferinnen ab einem Mindestalter von 10 Jahren (§ 5 der Vereinssatzung). Für die Senioren-, Damen- und Jugendliga können abweichende Bestimmungen gelten.

3. Sportgerät

Der Kloat - Hartholz-, Kunstholzscheibe mit Bleikern
Durchmesser: von 6,5 cm bis 9 cm
Breite : von 3 cm bis 5 cm
Gewicht : von 375 Gramm bis 470 Gramm

4. Wettkampfplatz

Der Padd – die Fritz-Hilkmann-Sportkloatscheeter-Anlage in Nordhorn-Klausheide

Mannschaftsmeisterschaften im Sportkloatscheeten

Zu jedem Mannschaftsspiel gehören 2 Mannschaften mit je 5 Werfern.

Reihenfolge der Werfer

- a) Der Kapitän hat die Mannschaft in den Spielbericht einzutragen.
- b) Mit der Eintragung ist die Reihenfolge der Werfer festgelegt.
- c) Der Kapitän hat für die Einhaltung der Reihenfolge Sorge zu tragen.
- d) Wirft ein Spieler außerhalb der Reihenfolge und der Irrtum wird sofort bemerkt, d.h. kein weiterer Spieler - auch nicht des Gegners- hat danach geworfen, muss der Wurf an gleicher Stelle vom richtigen Werfer wiederholt werden.
- e) Wirft ein Spieler außerhalb der Reihenfolge und der Irrtum wird erst später bemerkt, d.h. der Kampf ist durch den nächsten Werfer - auch des Gegners- weitergeführt worden, so gilt das Spiel als verloren.
- f) Wertung: Liegt die so gewinnende Mannschaft zurück, wird das Spiel mit 3:0 Punkten und 3:0 Schötts gewertet.
Führt die so gewinnende Mannschaft mit mehr als zwei Schött Vorsprung, so wird das bestehende Ergebnis übernommen.

Die Abwurfmarkierungen sind auf dem Padd deutlich sichtbar zu markieren. Jeder Werfer hat zunächst selber darauf zu achten, dass er den Abwurfpunkt nicht mit dem Kloat in der Hand überläuft. Jeder Mannschaftskapitän ist verpflichtet, seine Werfer daraufhin genau zu überprüfen.

Der Kloat gilt als geworfen, wenn er in seinem vollen Umfang die Abwurfmarkierung überschritten hat.

Als Wurfart gilt nur der so genannte "Wurf unter dem Arm", in etwa vergleichbar mit der Wurftechnik der Sportkegler.

Jeder Wurf sollte möglichst auf dem Padd aufgesetzt werden. Hindernisse, wie Löcher, Ausbrüche, Steine, usw. gelten als zum Padd gehörend. Springt der Kloat gegen ein Hindernis und prallt zurück, so wird nur die Weite gewertet, wo der Kloat effektiv liegen geblieben ist, auch wenn er hinter die Abwurfmarkierung gerollt ist.

Wird bei einem Wurf der Kloat durch Gegenstände, die nicht zum Padd gehören oder vereinsfremde Personen auf- oder angehalten, kann auf Verlangen des Kapitäns der geschädigten Mannschaft der Wurf wiederholt werden. Die Weite des neuen Wurfes gilt auch, wenn der Wurf trotz Wiederholung die Weite des ersten gestoppten Wurfes nicht wieder erreicht.

Als Padd gilt die gesamte Bahn (Hin- und Rückbahn) auf der geworfen wird, incl. Wälle und Grünstreifen (links und rechts) und der Graben zwischen der Hin- und Rückbahn. Wird der Kloat auf einer anderen Bahn angehalten, darf der Wurf nicht wiederholt werden.

Von der eigenen Mannschaft oder Mitgliedvereinsangehörige aufgehaltene Würfe dürfen nicht wiederholt werden.

Die Nr. 1 des gastgebenden Mitgliedvereins wirft an. Als nächster Werfer wirft von der gleichen Abwurfmarkierung die Nr. 1 des Gegners.

Es folgen nun die Werfer beider Mannschaften in der festgelegten Reihenfolge immer von der Stelle, wo der Kloat des jeweiligen Vorgängers der eigenen Mannschaft liegen geblieben ist.

Die Mannschaft, die nach der Weite zurückliegt, wirft immer als nächste.

Erreicht eine Mannschaft mit 2 Werfern nicht die Weite, die der Gegner mit einem Werfer erreicht hat, so verliert die erstgenannte Mannschaft damit einen Wurf (Schött) und der jeweilige Werfer der gegnerischen Mannschaft fällt in dieser Runde mit dem Werfen aus.

Mit diesem Ausfallen wird erreicht, dass von Beginn bis zum Ende des Wettkampfes immer die gleichen Werfer gegeneinander werfen, soweit sie nicht ausgefallen sind.

Beispiel: Werfer Nr. 1 und Nr. 2 der Mannschaft A werfen nicht so weit wie der Werfer Nr. 1 der Mannschaft B; somit hat die Mannschaft B einen Wurf (Schött) gewonnen und die Nr. 2 der Mannschaft B fällt aus. In beiden Mannschaften wirft jetzt jeweils die Nr. 3 weiter. Dieses wiederholt sich, wenn die eben beschriebene Situation wieder eintritt.

Die Namen der ausgefallenen Werfer werden auf dem Spielbericht mit einem Zeichen versehen. Am Ende des Wettkampfes werden diese Zeichen bei beiden Mannschaften addiert. Wer die meisten ausgefallenen Werfer oder Schötts verbuchen kann, ist Sieger.

Bei gleicher Schöttzahl beider Mannschaften wird das Spiel als unentschieden gewertet. Der Vorsprung an Weite, den eine Mannschaft am Ziel erreicht hat, wird nicht gewertet. Ausnahme sind Entscheidungs- und Pokalspiele.

Hat sich ein Werfer während des Spieles verletzt, so dass ihm ein Weiterwerfen nicht zugemutet werden kann, muss auf beiden Seiten mit 4 Werfern weiter geworfen werden. Der Kapitän der gegnerischen Mannschaft kann bestimmen, welcher seiner Werfer ausscheidet.

Nordhorner Sportkloatscheeter-Vereinigung e.V. 1975

Der Vorstand

Nordhorn, den 15.06.2012