

Bracklturnier - Regeln & Ablauf

Die Anmeldung zum Bracklturnier im Schlossgarten Mauern erfolgt **online auf der Ski-Club Mauern e.V. Homepage**.

Angemeldet wird sich ausschließlich **als Einzelspieler**.

Es wird keine Startgebühr erhoben.

Treffpunkt und Auslosung der **gemischten** Teams finden zwischen **11:30 und 11:45 Uhr** am Schlossgarten statt. Jedes Team besteht aus mindestens einer Frau. Bei Teams mit 4 Personen sollten jeweils 2 Frauen im Team sein.

Der Brackl

Pro Team gibt es vom Ski-Club **gestellte, markierte Brackl**, sodass diese eindeutig zugeordnet werden können.



Teams & Spielfeld

Gespielt wird in **3er- oder 4er-Teams**, abhängig von der Anzahl der Anmeldungen.

Jedes Team besteht aus mindestens einer Frau. Bei Teams mit 4 Personen sollten jeweils 2 Frauen im Team sein.

Es können **3–4 Teams gleichzeitig** spielen.

Der Abstand von der **Abwurflinie** bis zur **Maximal-Linie** beträgt **25 Meter**.

Von dort bis zum **Zielstock** sind es weitere **15 Meter**.

Die Teams werden wie folgt bezeichnet:

- Team A: Spieler A1, A2, A3, ...
- Team B: Spieler B1, B2, B3, ...
- Team C: Spieler C1, C2, C3, ...
- usw.

Spielablauf

1. Wurf – „Langaus“

Spieler **A1** beginnt mit dem ersten Wurf, gefolgt von **B1**, dann **C1** usw.



- Der Wurf erfolgt **normal von unten**.
- Der Brackl muss **längs**, nicht quer, geworfen werden.
- Der erste Wurf darf **nicht über die Maximal-Linie hinausgehen**.

Überschreitet ein Brackl diese Linie, wird er auf die Höhe des **kürzest liegenden Brackls** zurückgelegt. Ab dem zweiten Wurf wird immer **von der Position des aktuell liegenden Brackls** geworfen, maximal jedoch von der Maximal-Linie. Der **weiteste Brackl** beginnt jeweils.

Beispiel: Liegt der Brackl von Spieler B1 fast an der Maximal-Linie, der von A1 ist darüber hinausgerollt und der von C1 liegt am kürzesten, wird der Brackl von A1 auf die Höhe von C1 zurückgelegt.

2. Wurf – „Haxlat“



- Der Brackl muss **unter dem Bein hindurch** geworfen werden.
- Das **Ziel darf natürlich auch schon getroffen werden**. (siehe „Treffen Zielholz Punktwertung“)

3. Wurf – „Die zupfat Lies“



- Der Brackl wird mit **gestrecktem Arm** gehalten.
- Der andere Arm umfasst diesen Arm.
- Mit **Zeigefinger und Daumen** wird dabei die **Nase gehalten** (Elefantengriff).
- Auch hier beginnt immer der Spieler, mit dem **Brackl**, der dem Ziel am nächsten ist, danach der jeweils Nächstweitere.
- Das **Ziel sollte getroffen werden**. (siehe „Treffen Zielstock Punktwertung“)
- Sollten nach diesem Durchgang noch Münzen **übrig** sein, erfolgt in der gleichen Reihenfolge ein **letzter Wurf** für jeden, oder bis alle Münzen verteilt sind, mit der „zupfat Lies“

Treffen des Zielstocks & Punktwertung



- Der Zielstock steht hochkant im Zielbereich
- Auf dem Zielstock liegen 2 Münzen je Team, jeweils mit der GELBEN Seite nach oben
- Wird der Zielstock getroffen und die Münzen fallen herunter:
 - Münzen mit roter Seite oben darf der Spieler behalten
→ jede Münze zählt als 1 Punkt
 - Münzen mit gelber Seite oben werden wieder auf den Zielstock gelegt
- Sind alle Münzen vom Zielstock entfernt, endet der Durchgang für die aktuell spielenden Teilnehmer

Wertung & Spielerwechsel

Die gesammelten Münzen werden den Teams als **Punkte gutgeschrieben**.

Beispiel:

- Spieler C1: 4 Münzen
- Spieler B1: 2 Münzen
- Spieler A1: 0 Münzen

→ Team C erhält 4 Punkte, Team B 2 Punkte, Team A 0 Punkte.

Anschließend kommen die **nächsten Spieler** an die Reihe:

A2, B2, C2, usw., bis alle Spieler gespielt haben.

Der Turniermodus wird vor Ort bekannt gegeben.

Je nach Anzahl der Teilnehmer und Teams.

Bei Punktegleichstand wird es ein Stechen geben.

Es wird keine Haftung für Schäden oder Verletzungen übernommen. Jeder nimmt auf eigene Gefahr/Verantwortung teil.

Viel Spaß bei der Veranstaltung

Wünscht der Ski-Club Mauern e.V.