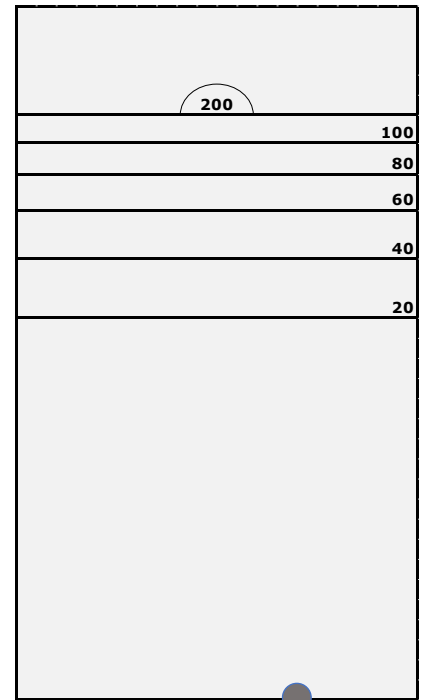


Spielregeln „Talerschieben“

- 1 Team besteht aus 4 Spielern
- *Spielfeld (schematische Darstellung):*
Das Spielfeld und das Spielgerät „Taler“ werden vom Turnierausrichter gestellt.
- *Schubvorgang:*
Der *Taler* ● muss flach auf das waagrecht ausgerichtete *Spielfeld* gelegt werden. Dabei muss der *Taler* mit einem Teil seiner Fläche über das hintere, schmale Ende des *Spielfelds* herausragen.



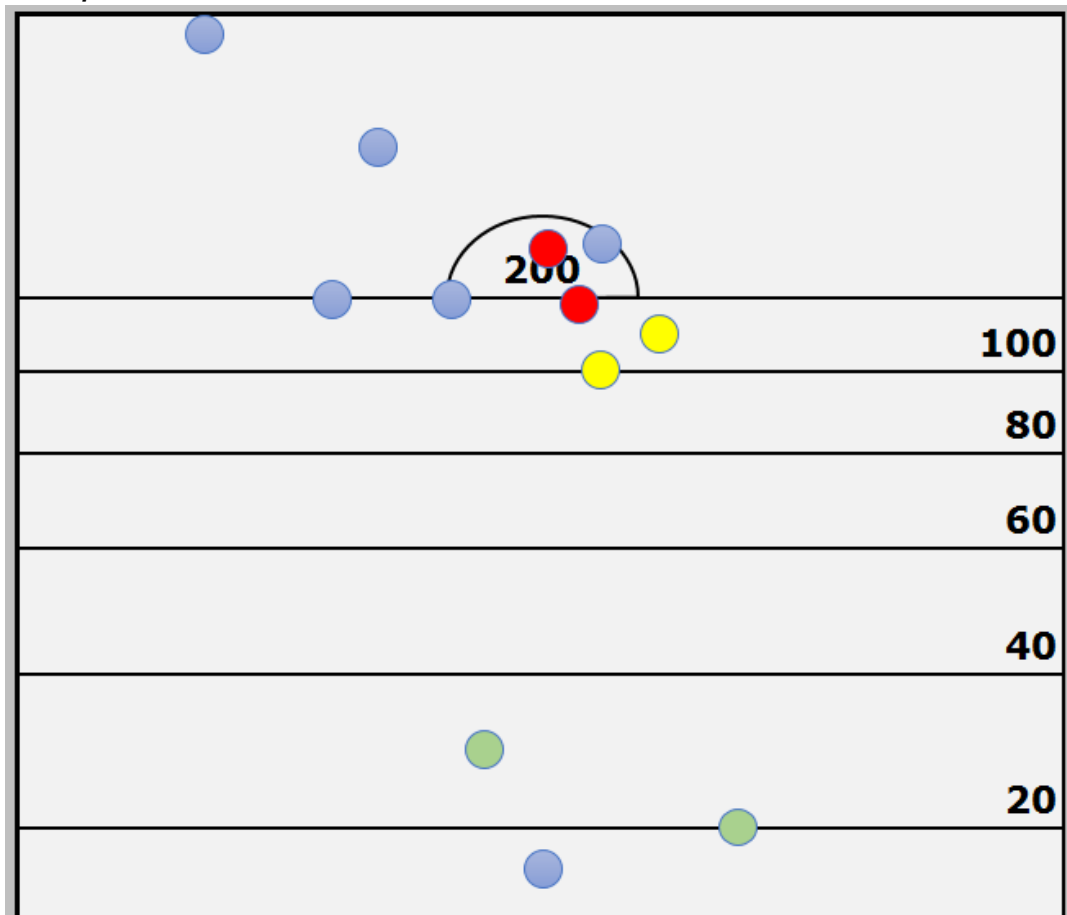
- Es startet das in der Spielpaarung erstgenannte Team.
- Der *Taler* ist nun mit der bloßen Hand (ohne Hilfsmittel) mit einer einmaligen Berührung (physikalisch: „Kraftstoß“) nach vorne zu bewegen („Schub“).

Der *Taler* darf während seiner Bewegung mit seiner flachen Kreisfläche das *Spielfeld* zu keiner Zeit verlassen und sich nur nach vorne bewegen.

Entspricht der *Schub* nicht diesen Kriterien ist der Schub mit 0 Punkten zu bewerten. Ebenso ist ein *Schub* mit 0 Punkten zu bewerten, wenn der Taler die hintere Begrenzung berührt oder das Spielfeld komplett verlässt.

- Erzielte Punkte:
Um Punkte zu erzielen, muss der *Taler* am Ende seiner Bewegung die Linie zu einem der Punktfelder (20, 40, 60, 80, 100 oder 200 Punkte) überschreiten. Der Bereich vor dem Feld „20“ sowie der Bereich hinter dem Feld „100“ und außerhalb des Bereichs „200“ ergibt keine Punkte

Beispiel:



- = 0 Punkte
- = 20 Punkte
- = 100 Punkte
- = 200 Punkte

- Es wird abwechselnd geschoben, d.h.
 1. Spieler aus Team A, 1. Spieler aus Team B,
 2. Spieler aus Team A, 2. Spieler aus Team B, usw.

Die Reihenfolge der Spieler (1., 2., 3. bzw. 4. Spieler) eines Teams ist vor jedem Spiel festzulegen. Die Reihenfolge der Spieler kann von Spiel zu Spiel neu festgelegt werden, darf jedoch während eines einzelnen

Spiels nicht verändert werden.

- Nach jedem *Schub* werden die erzielten Punkte eines Teams vom Schiedsrichter – für beide Teams einsehbar – notiert und zum aktuellen Stand addiert.
- Ende des Spiels:
Ein Spiel gilt als gewonnen, sobald ein Team 1.200 ^{*)} Punkte überschritten hat und beide Teams die gleiche Anzahl von Schüben durchgeführt haben
(dies bedeutet: das Team welches am Anfang des Spiels als „Zweites“ geschoben hat, darf einmal „nachschieben“)
Beispiel: Team A erzielt 1.220 Punkte mit dem letzten Schub, Team B „schiebt nach“ und erzielt 1.260 Punkte.
Team B gewinnt!
Es wird solange gespielt, bis ein Sieger feststeht, d.h. bei Punktgleichheit über 1.200 Punkten und gleicher Anzahl „Schüben“, schiebt jeweils ein Spieler von jedem Team „nach“ bis ein Team mehr Punkte als das andere Team erzielt hat (es ist kein Unentschieden möglich!)

**) Die Turnierleitung legt vor bzw. während des Turniers die zu erreichende Sieg-Punktzahl fest*

- Als Schiedsrichter eines Spiels fungiert eine neutrale unparteiische Person aus einem anderen Team (Festlegung lt. Turnierplan).
Die Turnierleitung obliegt dem Veranstalter.
- Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Teams. In der Regel wird in Gruppen „jeder gegen jeden“ gespielt. Bei gleicher Anzahl von gewonnenen Spielen zählt der direkte Vergleich der jeweiligen Teams. Nach den Gruppenspielen werden über Viertel- bzw. Halbfinalspiele die beiden Final-Teams ermittelt.
- Es gilt das übliche „Fair-Play“!