

KÄFIG

- a Nummer und Bezeichnung (Eigenname) der Pisten
- b Kurzbeschreibung der Hindernisse
- c Spielregeln und Punktwertung

a) Piste Nr. 2. „K Ä F I G“

b) Ebene Bahn. Das Hindernis befindet sich im Zielkreis. Es besteht aus einem Torkreis mit 8 Toren um das Zielloch herum. Zwei Abschlagpunkte, links und rechts, sind im Zielkreis in der Achsenverlängerung Zielloch – Tormitte 17 cm vom Pistenrand markiert.

c) Der Ball muß auf dem unmittelbaren Weg zum Zielloch ein Tor des Torkreises durchrollen. Bleibt der Ball auf diesem Weg innerhalb des Torkreises liegen, so wird er von dort aus eingelocht. Bleibt der Ball innerhalb des Torkreises liegen oder ist er sogar eingelocht worden, ohne ein Tor des Torkreises durchrollt zu haben, so wird der Ball von einem der beiden Abschlagpunkte im Zielkreis weiterspielt.

Rollt ein Ball durch ein Tor des Torkreises und aus diesem wieder hinaus, so wird der Ball von der Stelle aus gespielt, wo er liegen geblieben ist. Hat ein Ball ein Tor des Torkreises durchrollt, verläßt aber den Torkreis, so muß er evtl. von der Bande kommend wiederum ein Tor durchrollen, damit er als gültig eingelocht werden kann. Läuft der Ball jedoch neben ein Tor in den Torkreis oder fällt sogar in das Zielloch, so muß der Ball aus dem Torkreis oder Zielloch genommen und auf einen der Abschlagpunkte im Zielkreis gelegt und von dort aus weiterspielt werden.

Sollte der Ball beim 6. oder 7. Schlag im Torkreis liegenbleiben oder in das Zielloch fallen, so werden die 2 Pluspunkte für das Hindernis nicht gewertet.

Ein Tor des Torkreises, ganz gleich welches, zählt nur einmal, das Hindernis 2 Pluspunkte.

Mögliche Pluspunkte: $1 + 1 + 2 + 1 = 5$

