



- Offizierscorps -
Bürgerschützenverein
Hövel 1906 e.V.

3. BSV Höveler – Meisterschaften im Schocken

Freitag, 27. November 2026 ; ab 17⁰⁰ Uhr

Schützenheim BSV Hövel ; Im Brückenkamp 62 / 59075 Hamm

Spielregeln

§1 Ablauf

- Geschockt wird in 3 aufeinander folgenden Tischrunden , wobei pro Tischrunde eine feste Anzahl von 6 Spielrunden gespielt wird
- Vor jeder Tischrunde werden die Teilnehmer den Tischen neu zugelost
- An einer Tischrunde nehmen 4 Schocker teil und spielen 6 Spielrunden (bei Tischen mit 3 Schockern werden 7 Spielrunden gespielt)
- Die Ergebnisse aller 3 Tischrunden werden pro Spieler addiert und bilden am Ende die Gesamtpunktzahl
- Turniersieger ist der Spieler, welche die meisten Punkte gesammelt hat. Bei einem Gleichstand auf den ersten beiden Plätzen erfolgt ein Stechen über eine Schockrunde. Auf allen anderen Plätzen entscheidet bei Gleichstand die Anzahl der über alle Runden geworfenen Schock- Aus.

§2 Punktwertung

- Punkte erhält ein Spieler für das vorzeitige Ausscheiden aus einer Hälfte.
- Je eher man in Bezug auf seine Mitspieler ausscheidet, desto mehr Punkte erhält der Spieler
- Die Verteilung der Punkte ergibt sich pro Hälfte wie folgt

	<u>4 Spieler</u>	<u>3 Spieler</u>
Als 1. Raus	+ 3 Punkte	+ 3 Punkte
Als 2. Raus	+ 2 Punkte	+ 1 Punkt
Als 3. Raus	+ 1 Punkt	0 Punkte (Hälfte verloren)
Als 4. Raus	0 Punkte (Hälfte verloren)	-----
Finale verloren	- 1 Punkt	- 1 Punkt

- Für einen Double- Dutch (beide Hälften verloren) bekommt man ebenfalls **1 Minuspunkt**
- Scheiden mehrere Spieler innerhalb einer Wurfrunde gleichzeitig aus, erfolgt die Punkteverteilung aus dem Wurf Ergebnis dieser Wurfrunde (höchster Wurf = höchste Punktezuweisung)

§3 Schock- Aus – Wertung

- Für die Wertung des „Schock-Aus- König“ zählen alle „Schock- Aus“ (aus der Hand & zusammengewürfelt)
- Der Spieler mit den meisten Schock-Aus über den gesamten Abend erhält den Titel „2. BSV Höveler Schock- Aus- König“ sowie einen attraktiven Preis
- Bei Gleichstand entscheidet ein Stechen über eine Schockrunde

§4 Wertungsreihenfolge Würfe

- Die Würfe werden wie folgt absteigend von Gut nach Schlecht gewertet:

○ Schock Aus	1 1 1
○ Schock	1 1 6 (Schock 6)
	1 1 5 (Schock 5)
	1 1 4 (Schock 4)
	1 1 3 (Schock 3)
	1 1 2 (Schock 2 bzw. Schock Doof)
○ General (nur aus der Hand)	6 6 6 (General 6)
	5 5 5 (General 5)
	4 4 4 (General 4)
	3 3 3 (General 3)
	2 2 2 (General 2)
○ Straße (nur aus der Hand)	6 5 4
	5 4 3
	4 3 2
	3 2 1
○ Normale Hausnummer	6 6 5 (Höchste Hausnummer)
	↓
	2 2 1 (Niedrigste Hausnummer)

- Dasselbe Ergebnis bei derselben Wurfanzahl zählt als „Nachgelegt“ und ist schlechter
- Dasselbe Ergebnis bei weniger Würfeln ist besser, auch wenn man nach einem Spieler mit demselben Ergebnis dran ist.
- Ein Schock 2 ist höher als ein General, auch wenn weniger Chips verteilt werden

§5 Ablauf einer Tischrunde

- Zu Beginn einer Tischrunde wird die erste Wurfrunde mit einem Wurf entschieden (1. Steht)
- Der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis erhält entsprechend des Wurfresultates des besten Spielers wie folgt Chips vom Stapel (Zu Beginn 13 Punktechips + 1 Chip für die 1. Hälfte):
 - Schock Aus alle Chips = die Hälfte
 - Schock 2 – 6 Chips entsprechend der Höhe des Schockes
 - General 3 Chips
 - Straße 2 Chips
 - Hausnummer 1 Chip
- Der Spieler welcher eine Wurfrunde / Hälfte oder Spiel verloren hat, darf die nächste Wurfrunde beginnen.
- Er darf bis zu 3 Mal würfeln, wobei der 3. Wurf immer verdeckt bleiben muss.
- Alle folgenden Spieler dürfen jetzt ebenfalls max. so viele Würfe wie der beginnende Spieler machen
- „1en“ dürfen rausgelegt werden.
- 2 „6en“ dürfen zu 1 „1“ umgedreht werden, 3 „6en“ zu 2 „1en“, sofern der Spieler noch einen weiteren Wurf im Anschluss zur Verfügung hat und diesen auch ausführt • Es ist möglich sich in eine Hälfte oder das Finale einzuwürfeln, auch wenn man keine Chips oder eine Hälfte verloren hat
- Nach Ende jeder Hälfte & Runde wird das Ergebnis auf dem Wertungszettel eingetragen.
- Die Spieler, welche die beiden Hälften verloren haben, spielen das Finale
- Der Verlierer des Finales bzw. der Spieler, welcher beide Hälften verloren hat (Double- Dutch) verliert die Spielrunde und erhält 1 Minusunk

§6 Ungültiger Wurf

- Ein Wurf ist ungültig wenn,
 - ein Türmchen gebaut wurde Wurf wiederholen
 - 1 oder mehrere Würfel vom Tischfallen Wurf wiederholen +1 Strafchip (sofern noch welche zur allgemeinen Verteilung da sind)
 - vorgewürfelt wurde Wurf wiederholen
- Im Konfliktfall entscheidet die Turnierleitung über das weitere Vorgehen und eine eventuelle Sanktionierung

Horrido und Gut Wurf

die Turnierleitung