

EISSTOCKSCHIESSEN

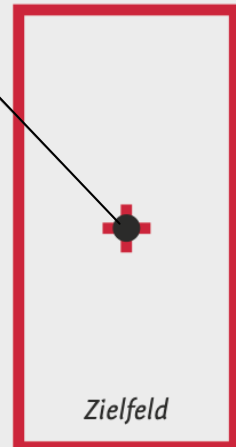
Landhotel Bartmann

Das Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus zwei Zielhäusern (Rechtecken) mit einem Zielkreuz in der Mitte, die sich am oberen und unteren Ende der Eisstockbahn befinden. Zu Beginn des Spiels liegt die Daube (Puck) auf dem Zielkreuz.

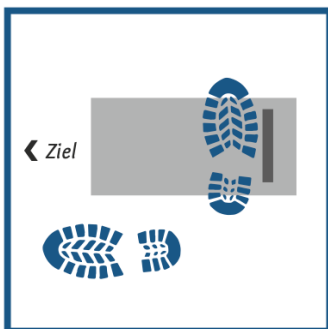
Daube

Abspielstelle



Zielfeld

Die Spieltechnik



Gespielt wird aus dem Stand – ohne Anlauf. Ein Fuß steht fest auf dem Standeis.

Der andere Fuß zeigt in Richtung Ziel. Der Eisstock wird mit Schwung seitlich neben dem Körper aufgesetzt und in Richtung Zielhaus geschoben – nicht geworfen.

DIE SPIELIDEE

- » Ein Spiel besteht aus sechs Kehren (Durchgängen)
- » Zwei Teams aus je 3 - 5 Spielern treten im Wechsel gegeneinander an.
- » Zu Beginn werden zwei Mannschaftsführer gewählt und dann ausgelost, welches Team bei der ersten Kehre beginnt.
- » Beginnt Team A, dann hat bei der zweiten Kehre das Team B das Anspiel.
- » Danach wieder Team A und so weiter.
- » Pro Durchgang hat jeder Spieler einen Versuch.
- » Ziel ist es, einen Stock der eigenen Mannschaft möglichst nahe an die Daube zu bringen.
- » Die Daube kann im Zielhaus verschoben werden, muss jedoch immer mindestens das Spielfeld berühren.
- » Wird die Daube aus dem Zielhaus geschossen, wird sie wieder auf das Zielkreuz zurückgelegt.

Stöcke, die außerhalb der Linien des Zielhauses liegen bleiben, müssen sofort entfernt werden, damit nachfolgende Spieler nicht behindert werden.



Abspielstelle

ACHTUNG VERLETZUNGSGEFAHR

Während ein Spieler auf dem Standeis steht und den Eisstock in Richtung Daube schwingt, muss aus Sicherheitsgründen der Bereich hinter dem Spielenden freigehalten werden.

EISSTOCKSCHIESSEN

Die Spielregeln

Beginnt Team A, dann muss der erste Spieler dieses Teams seinen Eisstock im Zielhaus möglichst nah an die Daube legen.

ZWEI ERÖFFNUNGSVARIANTEN SIND MÖGLICH:

Eisstock des ersten Spielers liegt außerhalb des Zielhauses

Bleibt der Eisstock dieses Spielers außerhalb des Zielhauses liegen, dann werfen die Spieler von Team A so lange, bis der erste Eisstock dieser Mannschaft im Zielhaus liegen bleibt.

Eisstock des ersten Spielers liegt innerhalb des Zielhauses

Bleibt der Eisstock dieses Spielers innerhalb des Zielhauses liegen, dann muss ein Spieler von Mannschaft B versuchen, näher an die Daube zu spielen.

WEITERER SPIELVERLAUF:

Team B spielt nicht näher an die Daube

Dann müssen nacheinander die anderen Spieler von Mannschaft B versuchen, den gegnerischen Stock noch näher an der Daube zu platzieren.

Wenn sie es geschafft haben, oder alle Stöcke verschossen sind, ist Team A wieder an der Reihe und muss versuchen, möglichst nah an die Daube heran zu kommen.

Team B spielt näher an die Daube

Liegt der Eisstock des Spielers von Team B näher, dann werfen die Spieler von Team A so lange, bis einer ihrer Stöcke näher zur Daube liegt. Dann ist wieder Team B an der Reihe.

SPIELWERTUNG

Nur das Team, dessen Eisstock am nächsten zur Daube liegt, kann Punkte erzielen.

Die Mannschaft, deren Stock am nächsten an der Daube steht, erhält

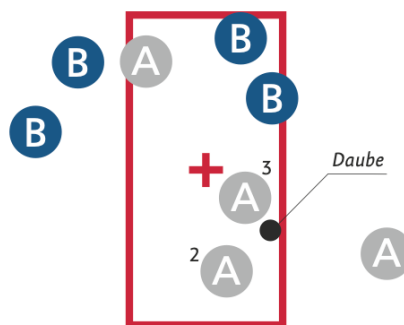
3 Punkte, die weiteren Stöcke dieser Mannschaft erhalten 2 Punkte, sofern nicht ein Stock der gegnerischen Mannschaft näher an der Daube liegt (Beispiel 1). Steht also am zweitnächsten ein Stock des gegnerischen Teams, werden nur 3 Punkte vergeben; die gegnerische Mannschaft erhält keinen Punkt (Beispiel 2).

Insgesamt sind also von einer 5er Mannschaft pro Kehre maximal $3+2+2+2+2 = 11$ Punkte zu erzielen. Nach jeder Kehre wird gezählt.

Gewertet werden alle Stöcke, die mindestens die Begrenzungslinie berühren.

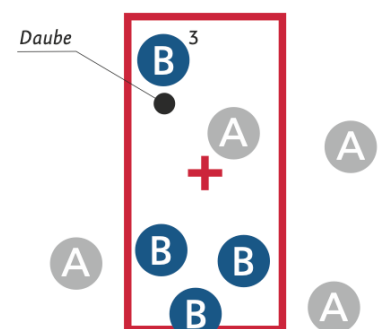
Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus allen sechs Kehren hat das Spiel gewonnen.

Beispiel 1:



Team A: 5 Punkte
Team B: 0 Punkte

Beispiel 2:



Team A: 0 Punkte
Team B: 3 Punkte