

Spielregeln

5. STADTWERK AM SEE Stadtmeisterschaften im Eisstockschießen

Es spielen zwei Mannschaften mit mind. vier Spielern gegeneinander. Eigene Eisstöcke dürfen nicht mitgebracht werden. Vor dem 1. Spiel darf jede Mannschaft zwei Probewürfe pro Spieler vornehmen. Ab dem 2. Spiel nur noch max. einen Probewurf pro Spieler.

Jede Mannschaft wählt eine Spielfarbe. Das Los bestimmt, wer beginnt. Im nächsten Durchgang (Kehre) beginnt die andere Mannschaft, d.h. die Mannschaften wechseln sich mit dem ersten Wurf ab. Die Spieler der beiden Teams werfen abwechselnd ihre Eisstöcke von der Abwurfmatte in Richtung Zielkreis (Haus). Beim Abwurf dürfen die Vor- und Seitenkanten der Matte nicht übertreten werden.

Ziel ist es, die Eisstöcke möglichst nah an der Daube (Puck) und im Haus zu platzieren.

Die Daube darf sich innerhalb des großen Zielkreises bewegen. Wird sie aus dem Zielkreis hinausgeschossen und bleibt außerhalb liegen, so wird sie auf den Mittelpunkt zurückgelegt. Nur die Mannschaftskapitane dürfen während des Spiels die Spielbahn betreten um z. B. vorne neben dem Zielhaus zu stehen um die Taktik zu bestimmen. Das Entfernen von Eisstöcken während eines laufenden Spiels ist nicht erlaubt. Dies gilt auch für die Eisstöcke, die außerhalb des Zielkreises zu liegen kommen. Berührt ein Eisstock die Bande wird er aus dem Spiel genommen und zählt nicht.

Sind alle acht Stöcke (4 pro Team – abwechselnd) geworfen, so ist eine Kehre (Satz) beendet und die Punkte werden gezählt:

- Gewertet werden nur Eisstöcke, die sich innerhalb des Hauses befinden (wird die Linie berührt, so zählt dies als „innerhalb“).
- Nur die Mannschaft, deren Eisstock der Daube am nächsten ist, kann in der Kehre Punkten. Für jeden Eisstock, der näher an der Daube liegt als der beste Eisstock des Gegners, gibt es einen Punkt (siehe Bild 1 und 2).
- Gemessen wird immer die Entfernung der Eisstöcke zur Daube, auch wenn diese nicht mehr auf dem Mittelpunkt, aber innerhalb des Hauses, liegt.

Die Eisstöcke werden anschließend zum Start getragen und die nächste Kehre beginnt. Insgesamt werden so viele Durchgänge (Kehren) gespielt wie auf dem Spielplan stehen. Es werden die Stockpunkte pro Kehre notiert. Gewonnen hat abschließend die Mannschaft mit den meisten Stockpunkten (Addition der Stockpunkte aller gespielten Kehren). Pro Kehre kann die Zusammensetzung der 4 Spieler einer Mannschaft variieren (Auswechslung).

Bei Gleichstand zählt die Zahl der gewonnen Kehren. Herrscht auch hier Gleichstand wird eine weitere und damit entscheidende Kehre gespielt.

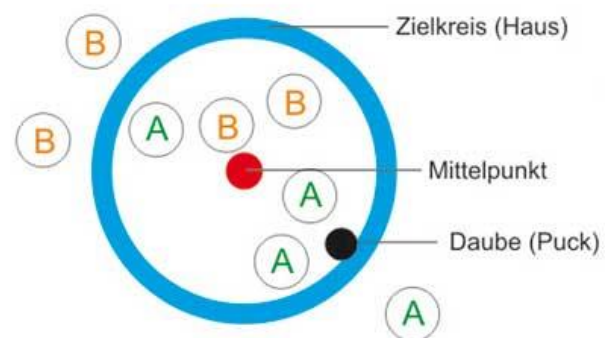


Bild 1: Zwei Punkte für Mannschaft A, da zwei ihrer drei Eisstöcke im Haus der Daube (nicht dem Mittelpunkt) am nächsten sind. Für einen dritten Punkt reicht es nicht, da als nächstes ein Eisstock der Mannschaft B näher an der Daube liegt als der dritte Eisstock von Mannschaft A.

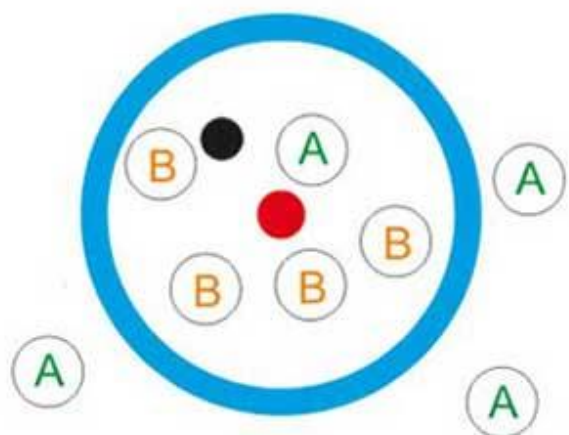


Bild 2: Ein Punkt für Mannschaft B, da Mannschaft A einen Eisstock als Zweitnächsten an der Daube (nicht am Mittelpunkt) platziert hat.