

Eisstockschießen – Die Regeln im Überblick



Bitte während des Spiels beachten:

Bitte nur so viel wie unbedingt nötig über die Bahn laufen, da der Belag durch Verschmutzungen langsamer wird.

Bitte Getränke nur neben der Bahn und nicht auf der Bahn trinken. Wir hatten nach dem ERSTEN Spiel schon direkt Glühweinflecken auf dem Belag, die nur ganz schwierig weg gingen.

Bitte die Bahnen nur mit flachen Schuhen betreten.

Ziel des Spiels:

Die Eisstöcke der eigenen Mannschaft möglichst dicht an der Daube  platzieren.

Spielablauf:

Ein Spiel besteht aus 6 Kehren, d.h. die Bahn wird 3x nach oben und 3x nach unten gespielt.

Es spielen zwei Mannschaften (BLAU und ROT) gegeneinander.

Die Kehren werden abwechselnd begonnen und während des Spiels wird abwechselnd geschossen.

Die Eisstöcke sollen nicht geworfen werden, sondern mit der Lauffläche über den Belag gleiten.

Wird die Daube aus dem roten Rechteck geschossen, wird sie wieder in die Mitte des Kreises gelegt.

Spielwertung:

Gewertet werden nur die Eisstöcke, die im roten Rechteck liegen bzw. die rote Linie berühren.

Eisstöcke, die das rote Feld nicht erreichen oder darüber hinaus geschossen werden, werden nicht gewertet und aus dem Spiel genommen.

Die Bande darf beim Wurf nicht berührt werden. Eisstöcke, die die Bande berühren, werden nicht gewertet und aus dem Spiel genommen.

Die Mannschaft, deren Eisstock am Ende der Kehre am dichtesten an der Daube liegt hat gewonnen und nur diese Mannschaft bekommt Punkte, sogenannte Stockpunkte.



Abwurfposition ohne Anlauf

Punkte zählen:

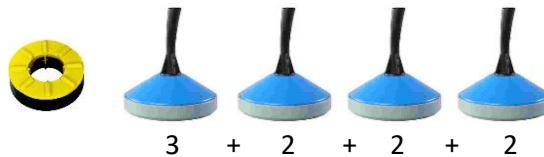
Die Mannschaft gewinnt, deren Eisstock nach allen 8 Würfeln am dichtesten an der Daube liegt.

Nur die Gewinnermannschaft kann Stockpunkte bekommen (maximal 9). Für den am dichtesten an der Daube liegenden Eisstock bekommt man 3 Stockpunkte. Für die 3 restlichen Eisstöcke **können** jeweils noch 2 Stockpunkte erzielt werden.

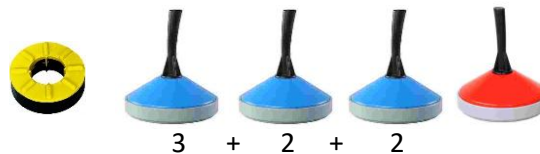
Die Verlierermannschaft bekommt keine Stockpunkte.

Es werden so lange Stockpunkte der Siegermannschaft gezählt, bis ein Eisstock der Verlierermannschaft dichter an der Daube liegt als der nächste der Gewinnermannschaft.

Beispiel 1: Sieg BLAU mit 9 Stockpunkten



Beispiel 2: Sieg BLAU mit 7 Stockpunkten



Beispiel 3: Sieg BLAU mit 5 Stockpunkten



Beispiel 4: Sieg BLAU mit 3 Stockpunkten



Die addierten Stockpunkte der Siegermannschaft werden auf dem Block notiert. Bei der Verlierermannschaft werden 0 Stockpunkte eingetragen.

Nach 6 Kehren werden alle Stockpunkte addiert.

Die Mannschaft mit den meisten Stockpunkten erhält 2 Siegpunkte, die am Ende der Zeile eingetragen werden.

Haben beide Mannschaften nach 6 Kehren (1 Spiel) gleich viele Stockpunkte, bekommt jede Mannschaft einen Siegpunkt.

Die Mannschaft, die nach 6 Spielen die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Haben beide Mannschaften gleich viele Siegpunkte, dann entscheidet die Summe aller Stockpunkte über den Sieg.