

Regeln Eisstockschießen

Mannschaftsstärke: mind. 3 Mitspieler pro Team

Spieldauer: 2 Kehren, ca. 10 Minuten

Der Grundgedanke des Spiels ist, die Eisstöcke so nah wie möglich an der Daube zu platzieren. Das Ziel, die Daube - ein kreisrunder Hartgummi-Puck mit 12 cm Durchmesser - ist ein im Zielfeld beweglicher Zielgegenstand.

Eine Kehre ist ein Teilabschnitt des Spiels. Es werden pro Spiel 2 Kehren (Durchgänge) gespielt.

Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaften geworfen. Es beginnt die erstgenannte Mannschaft, in der zweiten Kehre die letztgenannte Mannschaft. Jede Mannschaft hat 3 Würfe in einer Kehre (Durchgang). Alle 6 geworfenen Eisstöcke bleiben dort liegen, wo sie zu Ruhe gekommen sind. Falls ein Eisstock die Daube trifft und diese somit verschiebt, ergibt sich ein neuer „Zielort“. Wird die Daube aus dem Zielfeld (nach hinten durch die rote Linie begrenzt) geschossen, so wird sie wieder auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt, auf dem sie zu Beginn des Spiels und jeder Kehre dieses Spiels zu liegen hat. Falls die Daube mit dem letzten Schuss das Zielfeld verlässt, wird sie ebenfalls ins Mittelkreuz gelegt, um erst dann die Auswertung der Kehre zu beginnen. Die Daube ist also immer das Ziel.

Die taktische Möglichkeit, die Eisstöcke der gegnerischen Mannschaft wegzukicken, um sich somit evtl. einen Vorteil zu verschaffen, ist erlaubt, und gehört zur taktischen Raffinesse eines jeden Teams. Das Bestreben, mit dem eigenen Stock möglichst nahe an die Daube zu kommen, kann erreicht werden, indem der Schütze versucht, seinen Stock näher zur Daube zu spielen als der Gegner oder den gegnerischen Stock wegzuschießen oder die Lage der Daube mit dem gespielten Stock durch Bewegen im Zielfeld günstig (für die eigene Mannschaft) zu verändern.

Nachdem jede Mannschaft 3-mal geworfen hat ist eine Kehre beendet und die Punkte der beiden Mannschaften werden notiert.

Punktvergabe: Die Mannschaft, dessen Eisstock am nächsten an der Daube liegt erhält zwei Punkte. Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür einen weiteren Punkt. Das gleiche gilt auch für den dritten Eisstock. Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, entfällt die zuvor genannte Zusatzbepunktung ab diesem dazwischen liegenden Eisstock. Eisstöcke, die über das Zielfeld hinausgegangen sind, werden nicht gewertet.

Nachdem die Punkte für den ersten Durchgang notiert worden sind, wird mit dem nächsten Durchgang begonnen. Nach Ablauf der 2 Kehren (Durchgänge) werden die Punkte der einzelnen Durchgänge addiert. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten, bei Punktgleichheit wird das Spiel als unentschieden gewertet.

In der Vorrunde ergibt sich die Tabelle aus der Summe der addierten Punkte der 3 Spiele. Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. War dieser unentschieden, erfolgt ein Stechen zwischen den beiden Teams (1 Kehre).