



SPIELREGELN EISSTOCKSCHIESSEN

Variante 1: Eisstock Gaudi

Ziel beim Eisstockschießen ist es, die Eisstöcke der eigenen Mannschaft am nächsten zur Daube zu bringen.

Es werden zwei Mannschaften gebildet (bestmöglich 2 Teams á 4 Spieler) und die Stöcke in zwei Farben verteilt.

Beginn des 1. Durchgangs (Kehre):

Ein Spieler oder der Schiedsrichter geht an das Ende der Bahn und legt die Daube (Gummiring gelb/schwarz) in die Mitte des Hauses (Zielfeld mit der rechteckigen, roten Markierung) auf das Kreuz.

Der erste Spieler einer Mannschaft nimmt seinen Stock und versucht diesen, so nah wie möglich an die Daube zu bringen. Sollte ihm es nicht gelingen, das Haus zutreffen, ist die Mannschaft erneut an der Reihe bis es gelingt.

Im Anschluss ist die gegnerische Mannschaft am Zuge. Diese versucht wiederum Ihren Stock näher an die Daube zu bringen oder den gegnerischen Stock wegzuschießen (Bestlage zu erreichen).

In der Folge ist immer das Team am „Schuss“, dessen bester Stock weiter weg liegt als der gegnerische (also keine Bestlage hat). Hier ist oftmals ein Maßstab von Nöten um zu entscheiden, welcher Stock näher liegt und welche Mannschaft den nächsten Schuss abgeben muss. Stöcke, die die Hausmarkierung nicht erreichen also „verhungern oder durchschießen“, werden aus der Bahn genommen und somit für diese Kehre (Durchgang) nicht gewertet.

Diese Kehre (Durchgang), hat die Mannschaft gewonnen, die den nahest zur Daube liegenden Stock (in Bestlage) verzeichnen kann (3 Punkte). Hat die gleiche Mannschaft sogar zwei oder mehr Stöcke näher an der Daube als die Gegner, gibt es jeweils 1 weiteren Punkt für jeden Stock.

Das Ende einer Kehre (Durchgang):

Der letzte Schütze legt nach seinem Schuss, die zweite Daube in die Mitte (blaues Kreuz) des nun folgenden Zielfeldes und geht hinüber an das Ende der Bahn zum Rest der Spieler, die dort das Spiel begeistert verfolgt haben.

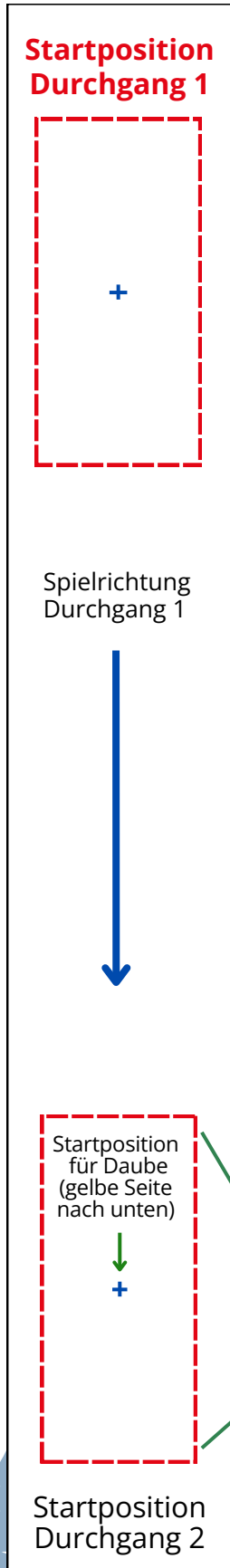
Ein Spieler notiert das Ergebnis auf der Kehrkarte und schon geht es in die andere Richtung wieder los. Das Anspielrecht wechselt mit jeder Kehre (Durchgang). Und so geht es nun immer hin und her

Spieldauer:

4 Kehren – Gewinnermannschaft ist die, mit der höheren Punktzahl nach 4 Kehren

Tipps, Tricks und Taktik:

- Es ist erlaubt, gegnerische und eigne Stöcke zu schießen oder deren Lage durch einen Schuss zu verändern.
- Es ist ebenso erlaubt, die Lage der Daube innerhalb der Rechteckigen Markierung (Haus) durch einen Schuss zu verändern. Eine Daube, die jedoch das Rechteck verlässt, wird wieder in die Mitte des Hauses (Zielfeld) auf das Kreuz gelegt.



Zielfeld

Eisstock



Daube

