

Regelplan Eisstockschießen (WinterJurte61)

Mannschaft

Für das Eisstockschießen werden 4 Mitspieler pro Team benötigt. Es werden pro Spiel 6 Kehren (Durchgänge) gespielt. Pro Kehre hat jeder Spieler einen Schuss.

Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einer 16 Meter langen und 2 Meter breiten Eisbahn. Auf dieser Eisbahn befindet sich im hinteren Bereich ein rechteckiges Zielfeld. In der Mitte des Zielfeldes befindet sich die Daube. Die Daube ist eine kleine schwarze Scheibe mit einem Loch in der Mitte. Im Wurfbereich befinden sich 8 Eisstöcke, die in zwei verschiedenen Farbtönen zu unterscheiden sind. Die vier blauen Eisstöcke sind für Team 1 und die roten Eisstöcke sind für Team 2.

Spielregeln

Die Spielzeit pro Kehre beträgt 10 – 15 Minuten.

Das Ziel ist es, den Eisstock mit seinem Wurf so nah wie möglich an die Daube zu platzieren bzw. die Daube zu berühren.

Falls ein Eisstock die Daube trifft und diese somit verschiebt, ergibt sich ein neuer "Zielort". Vorausgesetzt die Daube befindet sich immer noch im Zielrechteck. Wird die Daube außerhalb des Zielfeldes geschossen, muss Sie wieder zurück in die Mitte des Zielrechteckes versetzt werden.

Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaften geworfen. Jede Mannschaft hat 4 Würfe in einer Kehre.

Die Eisstöcke, die das Zielfeld nicht erreicht haben und auf der Strecke zum Stehen gekommen sind werden aus dem Spielfeld genommen um die nachkommenden Stöcke nicht zu behindern. Das Selbe gilt für die Eisstöcke die den Holzrand der Eisbahn während des Wurfs berühren.

Um sich zum Beispiel einen Vorteil zu verschaffen ist es der jeweiligen Mannschaft erlaubt den Eisstock mit einem Treffer vom Gegner zu verschieben.

Nachdem jede Mannschaft 4 Mal geworfen hat ist eine Kehre beendet und die Punkte der beiden Mannschaften werden notiert.

Spielverlauf

Die Spieler der beiden Teams wechseln sich nach jedem Wurf ab. Ein Spieler von Team 1 schießt an und versucht, seinen Eisstock möglichst nah an die Daube zu legen oder sie gar zu berühren.

Schafft er es, muss nun ein Spieler von Team 2 versuchen, den gegnerischen Stock entweder von der Daube wegzuschießen oder noch näher heran zu kommen.

Schafft er es aber nicht, müssen nacheinander die anderen Spieler von Team 2 versuchen, den gegnerischen Stock von der Daube zu entfernen oder noch näher an die Daube zu bekommen, um die „Wende“ zu bringen.

Wenn sie es geschafft haben, oder alle Stöcke verschossen sind, ist Team 1 wieder an der Reihe und muss versuchen, möglichst nah an die Daube heran zu kommen.

Wertung der Punkte

Nach jeder Kehre wird abgerechnet. Gezählt werden alle Eisstöcke, die mindestens die Begrenzungslinie des Zielfeldes berühren. Die Eisstöcke, die am nächsten zur Daube liegen werden gewertet.

Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube - werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben.

Die Mannschaft, deren Eisstock am nächsten an der Daube liegt erhält drei Punkte.

Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür zwei weitere Punkte. Der dritt- und viertnächste Stock erhält jeweils einen weiteren Punkt.

Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, fallen die zuvor genannten Zusatzpunkte weg.

Insgesamt sind also von einer Mannschaft pro Kehre maximal 7 Punkte zu erzielen.

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