



Stadtmarketing Elmshorn e.V.



Eisstockschießregeln

Mannschaftsstärke: 4 Mitspieler pro Team

Der **Grundgedanke** des Spiels liegt darin, seine Eisstöcke so nah wie möglich an die Daube zu platzieren.

Regeln

Jedes Team wird in eine Gruppe mit 4 Mannschaften eingeteilt und spielt drei Spiele („jeder gegen jeden“).

Es werden pro Spiel 3 Kehren (Durchgänge) gespielt. Auf der Grundlinie, die durch eine Markierung festgelegt ist, darf man sich frei bewegen. Die Daube ist der Zielpunkt und wird durch den Schiedsrichter in einem Abstand von ca. 15 m mittig im Zielkreis („Haus“) platziert.

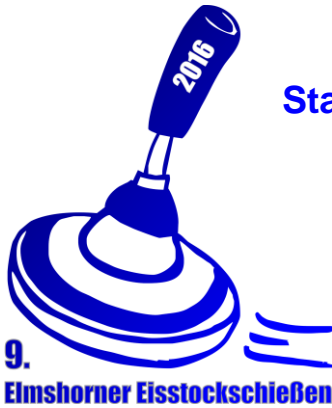
Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaften geworfen. Jede Mannschaft hat 4 Würfe in einer Kehre (Durchgang). Geworfene Eisstöcke, die sich nicht im Haus platzieren, werden sofort entfernt. Falls ein Eisstock die Daube trifft und diese innerhalb des Hauses verschiebt, ergibt sich ein neuer „Zielort“. Die Daube ist also wie oben erwähnt immer das Ziel. Sollte die Daube aus dem Haus geschoben werden, wird die Daube durch den Schiedsrichter wie zu Beginn des Spiels in die Mitte des Hauses zurückgelegt.

Die **taktische Möglichkeit**, die Eisstöcke der gegnerischen Mannschaft wegzukicken, um sich somit evtl. einen Vorteil zu verschaffen, ist erlaubt.

Sollte ein Eisstock die Bande berühren, ist dieser Eisstock für die Kehre aus der Wertung zu nehmen.

Nachdem jede Mannschaft viermal 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 einen Punkt. Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür einen weiteren Punkt. Das gleiche gilt auch für den dritten und vierten Eisstock. Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, fällt die zuvor genannte Zusatzbepunktung weg.



Stadtmarketing Elmshorn e.V.



Beispiele:

(1) B A B
 B
 A A B
 ⊗
 A

(2) A B
 B B
 A A
 ⊗ B A

Bsp. (1) Mannschaft A = 3 Pkte. Bsp. (2) Mannschaft A = 1 Pkt.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten entscheidet die Kehre für sich. Die Mannschaft, die in einem Spiel mehr Kehren gewinnt, gewinnt auch das Spiel. Sollte die Anzahl der gewonnenen Kehren gleich sein, gewinnt die Mannschaft mit der höheren Gesamtpunktzahl.

Bei Kehren und Punktegleichheit wird das Spiel für beide Teams mit jeweils 0,5 gewertet. D.h. jedes Team hat ein halbes Spiel gewonnen.

Bsp.:

Team A gewinnt die erste Kehre mit 1:0 Punkten; Team B gewinnt die zweite Kehre mit 1:0 Punkten; die dritte Kehre endet 0:0. Es ergibt sich folgender Punktestand:

Team A: 1 Kehre / 1 Punkt
 Team B: 1 Kehre / 1 Punkt

Durch Kehren- und Punktegleichheit wird das Spiel jeweils mit 0,5 für beide Teams gewertet.

Sollten in einer Kehre die Eisstöcke von Team A und B den gleichen Abstand zur Daube haben, wird diese Kehre mit 0,5 Kehren je Team gewertet.

Nicht-Antreten eines Teams:

Sollte ein Team nicht antreten, werden alle Spiele dieses Teams mit 3:0 Kehren und 3:0 Punkten für die gegnerischen Teams der Gruppe gewertet.

Gruppensieger – „Wer hat die Gruppe gewonnen?“

Gruppensieger ist das Team, welches die meisten Spiele in der Gruppe gewonnen hat. Sollten mehrere Teams die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen haben, entscheiden die gewonnenen Kehren. Sollte auch dort ein Gleichstand bestehen, zählen die Punkte. Sollte auch bei den Punkten Gleichstand bestehen, zählt der direkte Vergleich. Danach entscheidet das Los.