

EISSTOCKSCHIESSEN

SPIELANLEITUNG UND REGELN

MATERIAL

Jede Mannschaft bekommt vier Eisstöcke. Auf jedem Spielfeld stehen zwei Dauben (ein loser Gummiring).

SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus einem Zielfeld, an einem Ende der Bahn, einem Standfeld am anderen Ende und einer länglichen Strecke in der Mitte. Das Ziel ist es, mit seinem Wurf die Daube im Zielfeld möglichst mit einem Wurf zu treffen. Die Daube kann sich im Laufe des Spiels verschieben, muss jedoch immer mindestens das Spielfeld berühren. Wird die Daube außerhalb des Zielfeldes geschossen, wird sie in die Mitte zurückgelegt. Stöcke, die das Zielfeld nicht erreicht haben und in der Mitte der Strecke zum Stehen gekommen sind, werden aus dem Spielfeld genommen, um die nachkommenden Stöcke nicht zu behindern.

WERTUNG DER PUNKTE

Nach jeder Kehre wird abgerechnet. Gezählt werden alle Stöcke, die mindestens die Begrenzungslinie berühren. Die Stöcke, die am nächsten zur Daube liegen, werden gewertet, sofern sie nicht durch gegnerische Stöcke unterbrochen werden. Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben. Zur Wertung zählt der zur Daube nächststehende Stock drei Punkte. Jeder weitere Stock der gleichen Mannschaft, der ebenfalls näher zur Daube steht als der bestplatzierte Stock des Gegners, erhält zwei weitere Punkte. Insgesamt sind also von einer Mannschaft pro Kehre maximal $3+2+2+2 = 9$ Punkte zu erzielen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus allen sechs Kehren hat das Spiel gewonnen.

SPIELVERLAUF

Pro Bahn bewegen sich zwei Mannschaften à vier Personen. Pro Kehre (Durchgang), hat jeder Spieler einen Schuss. Ein Spiel besteht aus sechs Kehren und die Spielzeit beträgt 60 Minuten. Ein Spieler von Mannschaft 1 schießt an und versucht, seinen Stock möglichst nah an die Daube zu legen. Schafft er es, muss nun ein Spieler von Mannschaft 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 Mannschaft 2 versuchen, den gegnerischen Stock von der Daube zu entfernen oder noch näher an die Daube zu kommen, um die «Wende» zu bringen. Wenn sie es geschafft haben, oder alle Stöcke verschossen sind, ist Mannschaft 1 wieder an der Reihe und muss versuchen, möglichst nah an die Daube heran zu kommen.

Tiszauber

