



Eisstock Spielregeln

Anzahl Spieler: bis zu 4 Spieler pro Team (4 Eisstöcke pro Kehre (Durchgang)).

Spieldauer: ca. 20 Minuten pro Kehre (Durchgang).

Der Grundgedanke des Spiels ist, die Eisstöcke so nah wie möglich an der Daube (Gummiring) zu platzieren.

Es werden pro Spiel 3-4 Kehren (3-4 Durchgänge) gespielt. Die Anzahl an Spielen kann jeder selber bestimmen bzw. richten sich logischerweise nach der zur Verfügung stehenden Spielzeit.

Bis zur Grundlinie (Strich) darf man sich frei bewegen.

Die Daube (Gummiring) ist der Zielpunkt und wird vor Spielbeginn mittig auf das Daubenkreuz gelegt (gelbe Seite oben).

Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Teams geworfen. Jedes Team hat 4 Würfe in einer Kehre (Durchgang). Alle 8 geworfenen Eisstöcke bleiben dort liegen, wo sie zu Ruhe gekommen sind. Falls ein Eisstock die Daube (Gummiring) trifft und diese somit verschiebt, ergibt sich ein neuer „Zielort“. Die Daube (Gummiring) ist also immer das Ziel. Die taktische Möglichkeit, die Eisstöcke des gegnerischen Teams wegzukicken, um sich somit evtl. einen Vorteil zu verschaffen, ist erlaubt.

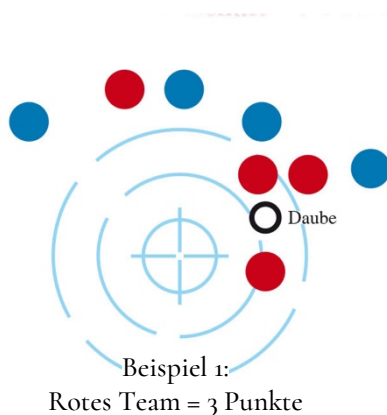
Wenn ein Stock außerhalb des Zielfelds (Rote Line) zum stehen kommt (wenn er nicht mehr die Rote Linie berührt), ist es ein ungültiger Wurf und er wird dann aus dem Spiel genommen.

Sobald ein Stock eine Bande berührt, wird er ebenfalls aus dem Spiel genommen. Sollte die Daube außerhalb des Zielfelds (Rote Line) zum stehen kommen (wenn Sie nicht mehr die Rote Linie berührt), wird sie wieder auf das Mittelkreuz zurückgelegt.

Nachdem jedes Team 4 mal geworfen hat ist eine Kehre (Durchgang) beendet und die Punkte der beiden Teams werden notiert.

Punktvergabe:

Nur das Team, dessen Eisstock am nächsten an der Daube (Gummiring) liegt (Zentimetermaß bereithalten), erhält einen Punkt. Sollte der zweitnächste Eisstock demselben Team gehören, erhält dieses dafür einen weiteren Punkt. Das gleiche gilt auch für den dritten und vierten Eisstock. Sollte jedoch ein Eisstock des gegnerischen Teams dazwischen liegen, fällt die zuvor genannte Zusatzbepunktung weg. Nachdem die Punkte für den ersten Durchgang notiert worden sind, wird mit dem nächsten Durchgang begonnen. Nach Ablauf der 4 Kehren (Durchgänge) werden die Punkte der einzelnen Durchgänge addiert. Das Team mit der höheren Punktzahl tritt als Sieger vom Eis.



Beispiele Punktvergabe:

