

Eisstockschiessen

ICE MAGIC Interlaken



EISSTOCKFELD::

Gesamtes Eisstockfeld: 15 x 25 m
3 Bahnen à je 5 x 25 m
Zielfeld = 5 x 6 m, d.h. 19 m vom Abschusspunkt entfernt

PERSONEN::

Ideale Spielerzahl je Bahn 8 Personen (es stehen je Bahn 4 + 4 Eisstöcke zur Verfügung), für Plausch-Wettkämpfe können weitere Personen mit dem Team wechselnd mitspielen.

TEAM::

Je Bahn wird in 2 Teams gespielt (z.B. 8 Personen = 2 Teams à 4 Personen).

AUSRÜSTUNG::

Winterschuhe mit rutschfester Gummisohle und bequeme/warme Bekleidung sollte man mitbringen,

Als optimale Voraussetzung für

- ❄ einen festen und sicheren Stand auf dem Eis zum Abstossen
- ❄ ein harmonisches Schwingen mit der Arm- und Wurfhand

MATERIAL JE BAHN::

- ❄ 1x Daube (beweglicher Zielgegenstand im Zielfeld = Zielobjekt)
- ❄ 8 Eisstöcke

INSTRUKTION::

Der Eismeister gibt eine kurze Erklärung des Spielablaufs vor Spielbeginn (max. 5 Minuten).



Das Spiel :: Unsere Spielregeln

ICE MAGIC Interlaken



ZIEL::

Den Eisstock in die „Best-Stellung“ bringen, d.h. möglichst viele der eigenen Steine Nahe an die Daube spielen. Ähnlich wie das italienische „Boccia“-Spiel, das mit Kugeln gespielt wird.

ANSPIEL::

Der Beginner am Spielanfang wird untereinander ausgeknobelt. Danach beginnt jeweils der Gewinner, der vorherigen Kehre.

KEHRE::

- ❄ Jedes Spiel hat bis 6 Kehren, respektive 6 Teilabschnitte, die jeweils beendet sind, wenn beide Teams in einer Schussrichtung alle Stöcke gespielt haben und das Ergebnis von den Spielführern festgestellt ist.
- ❄ Bei jeder Kehre werden jeweils alle Eisstöcke abwechslungsweise gespielt.

SPIELBLAUF::

Der Eisstock muss innerhalb des gekennzeichneten Rechtecks ins gegenüberliegende Zielfeld gespielt werden. Im Zielfeld befindet sich die Daube, an welche man möglichst nah heran spielen muss. Die Daube darf touchiert und somit innerhalb des Feldes verschoben werden. Wird die Daube aber aus dem Zielfeld geschossen, kommt sie wieder auf das Mittelkreuz des Zielfelds zurück.

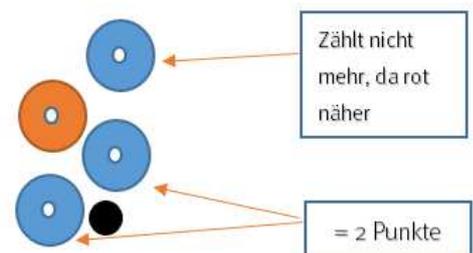
Den Eisstock des Gegners darf man versuchen wegzuspielen. Jeder Eisstock, der die Bande berührt wird vom Spielfeld entfernt und zählt somit nicht mehr zur Wertung. Auch nicht, wenn er von der Bande wieder zurück ins Feld rutscht.

Sind alle Eisstöcke gespielt, begibt man sich auf die gegenüberliegende Seite und notiert die Punkte dieser Kehre. Nun wird «zurück» gespielt. Das heisst, die Daube wird im vorherigen Abschussfeld auf dem Mittelkreuz platziert. Der Gewinner der vorherigen Kehre beginnt.

BEWERTUNG::

Pro Kehre erhält nur das Team, welches am nächsten an der Daube ist Punkte. Und zwar zählt nun jeder Stein, der näher als der gegnerische Stein ist, als einen (1) Punkt.

Bei gleicher Entfernung der gegnerischen Stöcke zur Daube, werden keine Punkte vergeben.



PUNKTZAHL::

Höchstmögliche Punktzahl pro Kehre : 4 Punkte
= 6 Kehren (1 ganzes Spiel) : 24 Punkte

GEWINNER::

Das Team, welches in den gespielten Kehren die höhere Gesamtsumme erreicht hat, ist SIEGER – bei gleichem Punktestand, geht das Spiel UNTENTSCHIEDEN aus.

Viel Vergnügen beim Eisstockschiessen und immer daran denken, es gibt keine Verlierer, es gibt nur Zweitplatzierte ;-)