



Eisstock-Regeln 2023

Die Eisstöcke werden ausschließlich vom Veranstalter gestellt. Eigene Eisstöcke dürfen nicht eingesetzt werden.

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

Es werden pro Spiel 2 Kehren (Durchgänge) gespielt. Auf der Grundlinie, die durch eine Markierung festgelegt ist, darf man sich frei bewegen. Die Daube (Gummiring) ist der Zielpunkt und wird durch den Schiedsrichter in einem Abstand von ca. 15 m mittig im Zielkreis („Haus“) platziert. Es wird nur in eine Richtung gespielt.

Jede Mannschaft besteht aus 4 Personen. Die Mannschaft kann selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge die 4 Personen jeweils Ihre Schüsse abgeben. Wichtig ist jedoch, dass pro Kehre jeder Spieler nur einen Schuss abgeben darf.

Es beginnt die Mannschaft, die im Turnierplan/Bahnkarte an erster Stelle genannt wird. Wenn es also im Turnierplan/Bahnkarte heißt, es spielt Mannschaft A gegen Mannschaft B, dann beginnt in der ersten Kehre die Mannschaft A. Nach der ersten Kehre wechselt dann das Anschussrecht; also beginnt in der 2. Kehre die Mannschaft B. Hat die anspielende Mannschaft mit dem ersten Stock das Zielfeld nicht erreicht oder aber wurde über das Spielfeld hinaus geschossen, so muss die gleiche Mannschaft einen weiteren Stock nachspielen, und zwar so lange bis entweder alle 4 Stöcke gespielt sind oder aber sie einen Stock in das Zielfeld platziert hat. In diesem Falle wechselt das Schussrecht auf die Gegenmannschaft, die dann ebenfalls einen Stock in das Zielfeld platzieren muss. Ist dieser Stock näher an der Daube (Zielpunkt im Zielfeld) so muss der nächste Schuss wieder von der ersten Mannschaft abgegeben werden. Ist jedoch der Stock nicht näher an der Daube als der beste Stock der Gegenmannschaft, so muss diese Mannschaft so lange weiterspielen, bis sie entweder keine Stöcke mehr hat oder ihrerseits einen Stock besser platziert als der Beste der Gegenmannschaft. Hat eine Mannschaft alle Stöcke verschossen, so kann die Gegenmannschaft jetzt nacheinander alle Rest-Stöcke schießen, um diese als weitere Stöcke in Bestlage im Zielfeld zu bringen.

Nach jeder Kehre erfolgt die Wertung: Wertungspunkte kann nur die Mannschaft erhalten, die mindestens einen Stock in Bestlage zur Daube hat. Der 1. Stock in Bestlage wird mit 3 Punkten bewertet. Jeder weitere Stock, der besser ist als der beste Stock des Gegners wird mit weiteren 2 Punkten bewertet. Wenn also eine Mannschaft 2 Stöcke in Bestlage hat, so sind diese mit 5 Punkten (3 + 2) zu bewerten; hat eine Mannschaft alle 4 Stöcke in Bestlage, so erhält diese Mannschaft 9 Wertungspunkte (3 + 2 + 2 + 2). Die gegnerische Mannschaft hält in dieser Kehre stets 0 Punkte. Hat eine Mannschaft bereits einen Stock in Bestlage und muss nachschießen, weil der Gegner keine Stöcke mehr hat, und der Nachschuss erreicht nicht das Zielfeld, so werden hierfür 3 Minuspunkte angeschrieben! Minuspunkte werden also nur angeschrieben, wenn die Mannschaft bereits einen Stock in Bestlage hat! Hat eine Mannschaft die Bestlage nicht, so werden für einen Fehlversuch auch keine



Minuspunkte angeschrieben. Auf der Bahn steht ein Bahnrichter/Schiedsrichter, der dann auch die ordnungsgemäß erzielten Wertungspunkte in die Bahnkarte einträgt und auch die Spieler während des Spiels über die Best- und Zweitlage der Stöcke informiert. Um in Bestlage zu kommen kann man einen Stock „maßen“, d.h. möglichst nahe an die Daube setzen. Man kann selbstverständlich aber auch einen gegnerischen Stock aus dem Zielfeld herausschießen oder aber auch lediglich nur gegen die Daube fahren, so dass diese im Zielfeld verschoben wird und sich deshalb eine neue Bestlage zur Daube einstellt.

Wird die Daube aus dem Zielfeld herausgeschossen, wird sie wieder auf den Mittelpunkt des Zielfeldes gesetzt und es gilt dann der Stock in Bestlage, der dann am nächsten zur Daube liegt.

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 Spiele gewertet. D.h. jedes Team hat ein halbes Spiel gewonnen.

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 2:0 Kehren und 6:0 Punkten für die gegnerischen Teams der Gruppe gewertet.

Wer gewinnt die Gruppe?

Die Mannschaft, die in der Gruppe die meisten Spiele gewinnt. Sollte die Anzahl der gewonnenen Spiele gleich sein, gewinnt die Mannschaft mit den meist gewonnenen Kehren. Sollte die Anzahl der gewonnenen Kehren gleich sein, gewinnt die Mannschaft der höheren Gesamtpunktzahl. Sollte die Gesamtpunktzahl auch gleich sein, wird es ein Stechen geben.

Wir wünschen Ihnen an diesem Turnier viel Spaß und Erfolg.