



# EISSTOCKSCHIESSEN

## Spaß am Eis für Jung und Alt

### Benützungsregeln

Für einen reibungslosen Ablauf gibt es ein paar Regeln, die wir unseren Eisstockfans ans Herz legen. Wir bitten Sie, die Eisbahnen nur zu den ausgehängten Betriebszeiten, und nach vorheriger Anmeldung zu betreten. Kinder unter 6 Jahren bedürfen der Begleitung einer Aufsichtsperson.

#### Um die Eisfläche sauber zu halten, bitten wir Sie, Folgendes auf der Eisfläche zu unterlassen:

- Rauchen
- Verzehr von Speisen und Getränken
- Mitnahme von zerbrechlichen Behältern
- Sitzen auf den Begrenzungsbändern
- Werfen von Schneebällen

### Das Mannschaftsspiel

Die beliebteste und häufigste durchgeführte Spielart im Eisstocksport ist der Teamwettbewerb. Zwei Teams mit jeweils 5 Spielern stehen einander gegenüber. Im Spiel geht es darum, die eigenen Stöcke so nah wie möglich an der Daube (das Zielobjekt aus Gummi) zu platzieren.

Der Reiz des Spiels liegt auch in den taktischen Varianten: Man kann zum Beispiel gegnerische Stöcke mit dem eigenen Stock wegschießen, den Stock eigenen Teamkollegen in Bewegung setzen, die Lage der Daube verändern, oder den Weg zur Daube für den Gegner mit eigenen Stöcken blockieren.

### Hinweise

Bei Nicht-Erscheinen zum gebuchten Termin kann die Buchungsgebühr nicht rückerstattet werden. Da es sich um eine synthetische Eisbahn (kein Plastik!) handelt, ist der Betrieb der Eisstockbahn bei jeder Witterung möglich.

#### STORNIERUNGEN SIND NICHT MÖGLICH!

Onlinebuchungen sind bis 48 Stunden vor dem gewünschten Termin möglich! Danach können verfügbare Slots direkt am Weihnachtsdorf bei Hütte Nr. 27 gebucht und bezahlt werden! (Achtung: Nur Barzahlung möglich!)

**Sofern eine Benutzung der Eisstockbahn behördlich eingeschränkt wird oder der Weihnachtsmarkt abgesagt wird, wird die Buchungsgebühr 100% rückerstattet.**



# SPIELANLEITUNG

## Die Grundbegriffe

- Beim Mannschaftsspiel versuchen zwei Mannschaften die Stöcke von der Abspielstelle aus möglichst nahe an die „Daube“ zu spielen.
- Eine Mannschaft besteht normalerweise aus fünf Spielern, wobei jeder Spieler pro Durchgang (Kehre) einen Versuch hat. Ziel ist es, einen Stock der eigenen Mannschaft in Best Lage (also näher zu Daube als der Gegner) zu bringen.
- Gewertet werden nur Stöcke, die sich innerhalb des Zielfeldes befinden. Eine Kehre ist beendet, wenn alle Spieler ihren Versuch abgegeben haben, und das Ergebnis dieser Kehre festgestellt wurde.

## Das Spiel

- Eine der beiden Mannschaften beginnt mit dem Spiel, indem sie versucht, einen ihrer Stöcke in das Zielfeld zu spielen.
- Daraufhin spielt die gegnerische Mannschaft so lange, bis einer ihrer Stöcke in Best Lage ist.
- Es dürfen dabei durch die neuen Stöcke die Positionen der schon im Zielfeld befindlichen Stöcke geändert werden. Kommt ein Stock dabei außerhalb des Zielfeldes zum Stillstand, wird er entfernt.
- Hat eine Mannschaft sämtliche ihrer Stöcke gespielt, ist der Gegner an der Reihe.
- Wenn beide Mannschaften mit all ihren Stöcken gespielt haben, ist die Kehre (der Durchgang) zu Ende, und die Mannschaft, deren Stock sich in Best Lage befindet, bekommt Stockpunkte.

- Für den Stock in Best Lage gibt es drei Stockpunkte, für jeden weiteren Stock der gleichen Mannschaft, der näher bei der Daube ist, als der nächste Stock des Gegners, gibt es weitere zwei Punkte.
- Ein Spiel hat sechs Kehren, also Durchgänge. Das Anspiel wechselt mit jeder Kehre unabhängig vom Ausgang des letzten Durchgangs.
- Die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Stockpunkten erhält zwei Gewinn- oder Spielpunkte, die andere keine. Bei einem Unentschieden bekommt jede Mannschaft einen Gewinnpunkt. Die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten gewinnt das Turnier. Haben zwei Mannschaften die gleiche Zahl an Gewinnpunkten, so entscheidet der Quotient aus allen eigenen und gegnerischen Stockpunkten (die Stocknote).
- Verlässt die Daube das Zielfeld oder bleibt sie auf der Schmalseite stehen, wird sie wieder auf das Mittelkreuz gelegt. Verlassen alle Stöcke aufgrund eines Versuches endgültig das Zielfeld, so spielt die Mannschaft nach, deren Spieler diesen Versuch abgegeben hat.
- Stöcke, die das Zielfeld endgültig verlassen, werden nicht mehr gewertet.

## Der Zeitaufwand

### Erforderlicher Zeitaufwand für ein Spiel mit 6 Kehren:

- 2 Mannschaften mit je 3 Spielern ca. 30 min
- 2 Mannschaften mit 4 je Spielern ca. 40 min
- 2 Mannschaften mit 5 je Spielern ca. 50 min