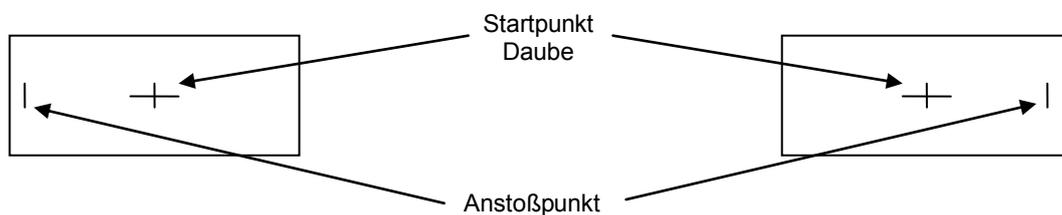


Eisstockschiessen – So geht das!

1. Gespielt wird mit zwei Teams aus gleich vielen Spielern. Bei offiziellen Turnieren sind es 4 Spieler in einem Team. Ihr könnt aber auch 3 gegen 3 oder 5 gegen 5 spielen. Jeder Spieler erhält einen Eisstock, wobei darauf geachtet werden sollte, dass alle Spieler einer Mannschaft einen Eisstock der gleichen Farbe haben. Bei einer ungleichen Anzahl von Spielern zwischen den beiden Teams erhält das Team mit der geringeren Spieleranzahl einen zusätzlichen Stock, so dass die Anzahl der Stöcke zwischen beiden Teams gleich ist.
2. Ziel des Spiels ist es, die Eisstöcke der eigenen Mannschaft möglichst nah bei der „Daube“ zu platzieren. Die Daube kommt mit der gelben Seite nach unten auf den Startpunkt. Beide Mannschaften starten beim gegenüberliegenden Abstoßpunkt. Dort wird die Abstoßhilfe im Eis befestigt.



3. Die Reihenfolge, in der die Spieler eines Teams ihre Eisstöcke schießen, kann in jeder Kehre individuell geändert werden. Welches Team beginnt, wird zuvor ausgelost bzw. im gegenseitigen Einverständnis festgelegt.
4. Fairness wird beim Eisstocksport **GROSS** geschrieben. Sollte ein Spieler einen gegnerischen Spieler **beim Abschuss** stören (z.B. durch Witze, Faxen o.ä.), so wird dieser Spieler für das gesamte restliche Spiel gesperrt und die Mannschaft spielt mit einem Stock weniger das Spiel zu Ende!
5. Der erste Spieler des anspielenden Teams versucht, seinen Eisstock möglichst nah an die Daube heran zu spielen. Erreicht der Spieler nicht das Zielfeld oder aber er schießt durch das Zielfeld hindurch, so muss der nächste Spieler des gleichen Teams seinen Schuss abgeben.
6. Nun ist der erste Spieler des zweiten Teams an der Reihe. Er muss versuchen, dichter an die Daube heran zu kommen als der Gegner. Hierzu zielt er entweder auf die Daube oder versucht, den gegnerischen Stock wegzuschießen.
7. Die beiden ersten Spieler (**Moare**) gehen in das Zielfeld und geben den Mitspielern Tipps und Anweisungen zum weiterspielen. Sie kontrollieren auch, welche Stöcke am Besten liegen und haben dieses ggf. mit einem Maßband zu kontrollieren.
8. **Achtung:** Ab jetzt macht immer die Mannschaft weiter, dessen bestplatziertester Eisstock weiter von der Daube entfernt liegt als der bestplatzierteste des Gegners. Schafft der nächste Spieler es, seinen Eisstock dichter an die Daube heran zubekommen oder den gegnerischen Eisstock wegzuschießen, so das ein eigener Eisstock besser platziert ist, macht die Gegenmannschaft weiter. Gelingt es ihm nicht, macht seine Mannschaft weiter. Hierbei kann es auch sinnvoll sein, die Daube innerhalb des Zielfeldes durch einen gezielten Schuss zu verschieben.
9. Wird die Daube aus dem Zielfeld herausgespielt, wird sie wieder auf den Startpunkt gelegt (immer mit der gelben Seite nach unten!). Nun ist neu zu ermitteln, welcher Eisstock in der Bestlage zur Daube liegt.



10. Wird ein Eisstock aus dem Zielfeld herausgeschossen oder gar nicht ins Zielfeld platziert, wird dieser aus dem Spiel genommen.
11. Eine „Kehre“ ist zu Ende gespielt, wenn **alle** Spieler ihre Eisstöcke geschossen haben.
12. Alle Spieler gehen erst dann in das Zielfeld, wenn die Moare sich über die Wertung der Kehre einig sind (siehe nächste Seite). Sie platzieren die Abstoßeinrichtung und die Daube kommt in das gegenüberliegende Zielfeld. Danach beginnt die zweite Kehre.
13. Nach jeder Kehre **wechselt** das Anschussrecht zwischen den beiden Teams.
14. Ein Spiel besteht in der Regel aus 6 Kehren.

Achtung: Unter die Eisstöcke werden Laufplatten in unterschiedlichen Farben geschraubt (Linksgewinde!), die unterschiedliche Laufeigenschaften haben. Also erst einmal testen, dann spielen.

Grün:	sehr schnell	geeignet für:	Damen
Schwarz:	schnell		Damen + Herren
Grau:	mittel		Herren
Gelb:	langsam		Herren

Eisstocksport: Wertung

1. Eine Kehre ist erst dann beendet, wenn alle Stöcke gespielt sind und die Moare der beiden Teams sich geeinigt haben über die aktuelle Wertung. **Bis zu diesem Zeitpunkt haben alle anderen Teammitglieder das Abschussfeld nicht zu verlassen!** Erst wenn alle eventuellen Differenzen zwischen den beiden Moaren beseitigt sind, also die Wertung steht, dürfen die übrigen Teammitglieder in das Zielfeld wechseln (Handzeichen durch die Moare)!
2. Punkte erhält nur das Team, das mit ihrem Eisstock am Besten zur Daube liegt. Das andere Team geht leer aus. Besteht zwischen dem besten Stock dem Team A und dem besten Stock des Teams B kein Unterschied im Abstand zur Daube, so wird die Kehre mit **NULL** Punkten gewertet.
3. Berechnung der Punktwertung:
 - a. Der bestplatzierte Eisstock bringt dem Team **3 Punkte**.
 - b. Hat das Siegerteam auch noch den zweiten, dritten und vierten Eisstock dichter an der Daube, als das andere Team seinen bestplatzierten Eisstock, so gibt es **pro weiterem Eisstock jeweils 2 Punkte**.
 - c. Bei vier Spielern sind also 3 Punkte (1 Eisstock), 5 Punkte (2 Eisstöcke), 7 Punkte (3 Eisstöcke) oder 9 Punkte (alle 4 Eisstöcke liegen besser, als der Beste vom anderen Team).
 - d. Erreicht ein Eisstock der in dieser Kehre **führenden** Mannschaft (hat z.Zt. einen Eisstock in Bestlage) nicht das Zielfeld, so werden hierfür **3 Minuspunkte** angeschrieben. Erreicht ein Stock einer nicht führenden Mannschaft nicht das Zielfeld, so gibt es hierfür **keinen** Punktabzug! Auch für Durchschüsse beider Mannschaften gibt es **keine** Punktabzüge!
4. Die Ergebnisse der 6 Kehren werden addiert.

Haben Sie Spaß an diesem Sport bekommen und möchten sich hiermit einmal intensiver auseinandersetzen, so wenden Sie sich gerne an die Eisstocksportler des SV Brokdorf.



Wertungsblatt

Spiel 1

	Team 1:			Team 2:		
	Stockpunkte			Stockpunkte		
	+	-	ges.	+	-	ges
Kehre 1						
Kehre 2						
Kehre 3						
Kehre 4						
Kehre 5						
Kehre 6						
Ergebnis						

Spiel 2

	Team 1:			Team 2:		
	Stockpunkte			Stockpunkte		
	+	-	ges.	+	-	ges
Kehre 1						
Kehre 2						
Kehre 3						
Kehre 4						
Kehre 5						
Kehre 6						
Ergebnis						