

## Eisstockschießen – Regeln

1. Die Eisstockbahn steht unseren Mitgliedern von Dienstag bis Samstag in der Zeit von 12 bis 21 Uhr kostenfrei zur Verfügung. Aus Rücksicht auf die Nachbarn bitten wir Sie, die Zeiten einzuhalten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass Kinder unter 14 Jahren die Eisstockbahn nur unter Aufsicht der Eltern nutzen dürfen.

Um Beschädigungen der Bahn zu vermeiden, bitten wir zu beachten, dass man beim Eisstockschießen keinen Anlauf nimmt. Der Eisstock wird durch Schlittern über die Bahn bewegt. Er wird flach auf die Bahn aufgesetzt und dann über die Bahn gestoßen. Er wird **nicht** geworfen.

2. Gespielt wird mit zwei Teams aus gleich vielen Spielern. Bei offiziellen Turnieren sind es 4 Spieler in einem Team. 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.
3. 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 an der Bahn befestigt.
4. 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.
5. 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!
6. 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.
7. 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.
8. 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.

9. **Achtung:** Ab jetzt macht immer die Mannschaft weiter, dessen bestplatzierter Eisstock weiter von der Daube entfernt liegt als der bestplatzierte des Gegners. Schafft der nächste Spieler es, seinen Eisstock dichter an die Daube heran zu bekommen oder den gegnerischen Eisstock wegzuschießen, so dass 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.
10. 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.
11. Wird ein Eisstock aus dem Zielfeld herausgeschossen oder gar nicht ins Zielfeld platziert, wird dieser aus dem Spiel genommen.
12. Eine „Kehre“ ist zu Ende gespielt, wenn **alle** Spieler ihre Eisstöcke geschossen haben.
13. Alle Spieler gehen erst dann in das Zielfeld, wenn die Moare sich über die Wertung der Kehre einig sind. Sie platzieren die Abstoßeinrichtung und die Daube kommt in das gegenüberliegende Zielfeld. Danach beginnt die zweite Kehre.
14. Nach jeder Kehre **wechselt** das Anschussrecht zwischen den beiden Teams.
15. Ein Spiel besteht in der Regel aus 6 Kehren.

