

Spielbeschreibung Eisstockschießen

MANNSCHAFTSSPIEL

Grundbegriffe

Das Mannschaftsspiel ist ein Wettbewerb von je 2 Mannschaften um die Bestlage zur Daube.

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern mit je einem Versuch pro Kehre.

Ein Spiel hat 6 Kehren. Eine Kehre ist beendet, wenn alle Spieler ihren Versuch abgegeben haben und das Ergebnis dieser Kehre festgestellt wurde.

Die Mannschaft, deren Stock die Bestlage zur Daube hat, erhält 3 Punkte und für jeden weiteren eigenen Stock 2 Punkte – solange kein gegnerischer Stock näher zur Daube steht. (3-5-7-9).

Spiel

Vor dem Spiel wird per Los entschieden, welche Mannschaft den 1. Versuch (Anspiel) abgibt.

Das Anspiel erfolgt bei jeder Kehre abwechselnd: Mannschaft A 1., 3. und 5. Kehre, Mannschaft B 2., 4. und 6. Kehre.

Die anspielende Mannschaft gibt so viele Versuche ab, bis ein Stock im Zielfeld verbleibt.

Die gegnerische Mannschaft spielt solange nach, bis einer ihrer Stöcke die Bestlage zur Daube erreicht usw... Gleiche Entfernung zur Daube ist nicht Bestlage!

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.

Ist die Bestlage zur Daube gegeben und ein Spieler dieser Mannschaft gibt einen Versuch ab, bei welchem der Stock das Zielfeld nicht erreicht, so erhält diese Mannschaft 3 Minuspunkte, beim 2. und 3. Fehlversuch je 2 Minuspunkte.

Die Summe der Ergebnisse aller Kehren ergibt das Spielergebnis.

Zeitaufwand

Erforderliche Zeitaufwand für ein Spiel mit 6 Kehren:

2 Mannschaften mit je 3 Spielern	ca. 20 Minuten
2 Mannschaften mit je 4 Spielern	ca. 30 Minuten
2 Mannschaften mit je 5 Spielern	ca. 40 Minuten
2 Mannschaften mit je 6 Spielern	ca. 50 Minuten

SPANGERLBEWERB

Grundbegriffe

Auf einer Metallstange hängen bewegliche Metallteile – die „Spangerln“ – die es zu treffen gilt.

Die Nummerierung gestaltet sich wie folgt:

2 4 6 8 10 8 6 4 2

Spiel

Die Punkteanzahl, die der Griff des gespielten Stockes trifft, wird dem Spieler gutgeschrieben.

Läuft der Griff durch den Leerraum zwischen oder neben den „Spangerln“, ohne ein Spangerl zu berühren, so wird die ungerade Punkteanzahl, 1 3 5 7 9, gutgeschrieben.

Üblicherweise wird in einem Durchgang eine Reihe von 5 Versuchen abgegeben und die Gesamtsumme gebildet.

Der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl hat gewonnen.

Bei mehreren Durchgängen ist die Wertung nach jedem Einzeldurchgang und als Gesamtergebnis möglich.

Diese Form des Stocksports ist keine offiziell anerkannte Turnierform sondern dient hauptsächlich der Unterhaltung und eignet sich auch sehr gut für Teamwertungen.

Zeitaufwand

Einzelsportler: 10 Versuche in 2 Durchgängen ca. 10 Minuten