

ORDNUNG IST DIE HALBE EISBAHN!

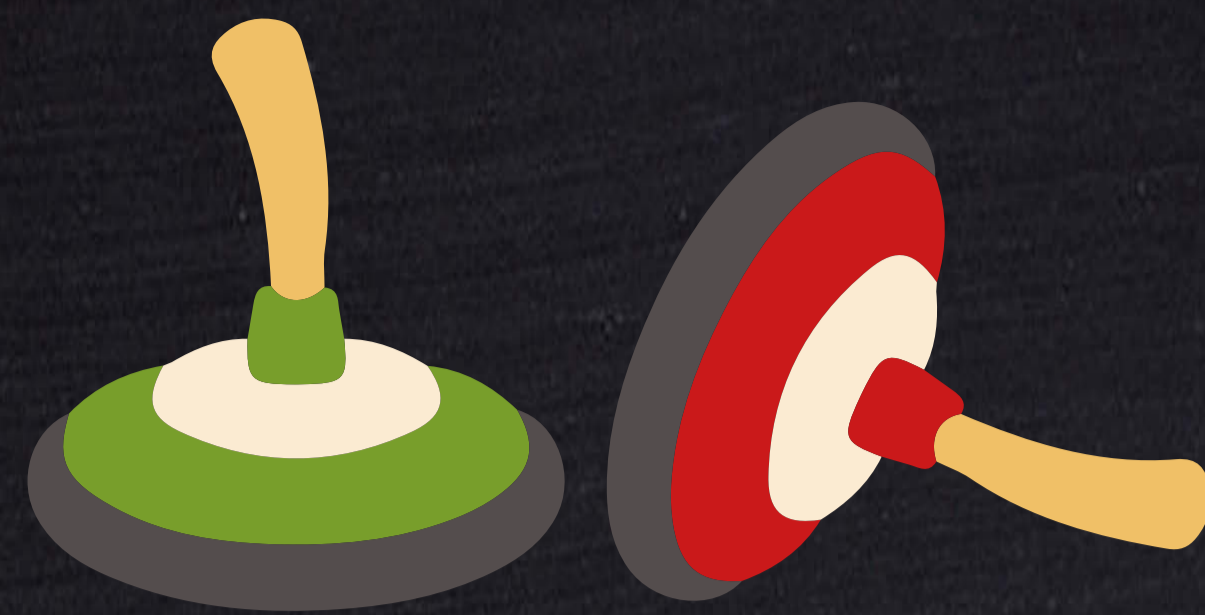
- Das Eislaufen muss rücksichtsvoll und ohne Gefährdung anderer Teilnehmer erfolgen.
- Kinder bis 12 Jahre müssen Handschuhe tragen.
- Das Betreten der Eisfläche ist nur mit Schlittschuhen gestattet.
- Während der Eisaufbereitung darf die Eisfläche nicht betreten werden.
- Es ist die jeweilige Laufrichtung einzuhalten.
- Auf der Eisfläche herrscht Rauchverbot.
- Der Verzehr von Speisen und Getränken auf der Eisfläche ist verboten.
- Dem Ordnungspersonal ist stets Folge zu leisten.
- Für Garderobe und Wertgegenstände wird nicht gehaftet.
- Das Betreten der gesamten Anlage nur auf eigene Gefahr. Für Schäden wird nicht gehaftet!

Eltern haften für Ihre Kinder!

Der Veranstalter



EISSTOCKSCHIESSEN



Eisstockschießen gehört zu den Präzisionssportarten, bei denen ein Ziel so genau wie möglich getroffen werden muss. Die Technik ist dabei eigentlich ganz einfach. Gespielt wird aus dem Stand – ohne Anlauf. Ein Fuß steht fest auf dem Standeis. Der andere Fuß zeigt in Richtung Ziel. Der Eisstock wird mit Schwung seitlich neben dem Körper aufgesetzt und in Richtung Zielhaus geschoben – **nicht geworfen**.

Rutschfeste Schuhe sind Voraussetzung.



DAS SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus zwei Zielhäusern (Rechtecken) mit einem Zielkreuz in der Mitte, die sich am oberen und unteren Ende der Eisstockbahn befinden. Zu Beginn des Spiels liegt die Daube (Puck) auf dem Zielkreuz.

DIE SPIELIDEE

- Ein Spiel besteht aus sechs Kehren (Durchgängen).
- Zwei Teams aus je 3 bis 5 Spielern treten im Wechsel gegeneinander an.
- Zu Beginn werden zwei Mannschaftsführer gewählt und dann ausgelost, welches Team bei der ersten Kehre beginnt.
- Beginnt Team A, dann hat bei der zweiten Kehre das Team B das Anspiel. Danach wieder Team A und so weiter.
- Pro Durchgang hat jeder Spieler einen Versuch.
- Ziel ist es, einen Stock der eigenen Mannschaft möglichst nahe an die Daube zu bringen.
- Die Daube kann im Zielhaus verschoben werden, muss jedoch immer mindestens das Spielfeld berühren.
- Wird die Daube aus dem Zielhaus geschossen, wird sie wieder auf das Zielkreuz zurückgelegt.



DIE SPIELREGELN

Beginnt Team A, dann muss der erste Spieler dieses Teams seinen Eisstock im Zielhaus möglichst nah an die Daube legen.

Zwei Eröffnungsvarianten sind möglich:

Der Eisstock des ersten Spielers liegt außerhalb des Zielhauses

Bleibt der Eisstock dieses Spielers außerhalb des Zielhauses liegen, dann werfen die Spieler von Team A so lange, bis der erste Eisstock dieser Mannschaft im Zielhaus liegen bleibt.

Der Eisstock des ersten Spielers liegt innerhalb des Zielhauses

Bleibt der Eisstock dieses Spielers innerhalb des Zielhauses liegen, dann muss ein Spieler von Mannschaft B versuchen, näher an die Daube zu spielen.

Weiterer Spielverlauf:

Team B spielt nicht näher an die Daube

Dann müssen nacheinander die anderen Spieler von Mannschaft B versuchen, den gegnerischen Stock noch näher an der Daube zu platzieren. Wenn sie es geschafft haben, oder alle Stöcke verschossen sind, ist Team A wieder an der Reihe und muss versuchen, möglichst nah an die Daube heran zu kommen.

Team B spielt näher an die Daube

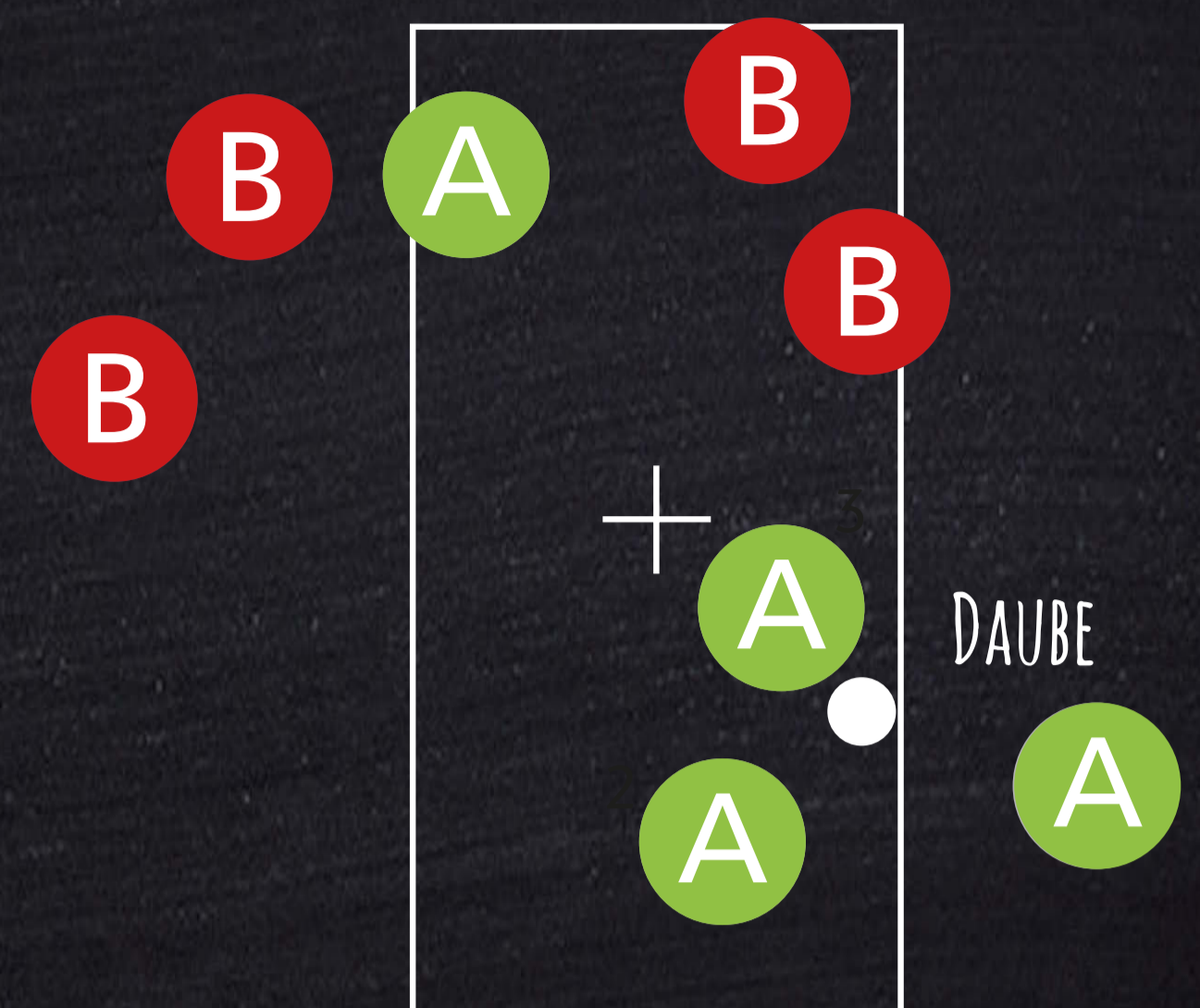
Liegt der Eisstock des Spielers von Team B näher, dann schießen die Spieler von Team A so lange, bis einer ihrer Stöcke näher zur Daube liegt. Dann ist wieder Team B an der Reihe.

WERTUNG

Nur das Team, dessen Eisstock am nächsten zur Daube liegt, kann Punkte erzielen. Die Mannschaft, deren Stock am nächsten an der Daube steht, erhält 3 Punkte, die weiteren Stöcke dieser Mannschaft erhalten 2 Punkte, sofern nicht ein Stock der gegnerischen Mannschaft näher an der Daube liegt (Beispiel 1). Steht also am zweitnächsten ein Stock des gegnerischen Teams, werden nur 3 Punkte vergeben; die gegnerische Mannschaft erhält keinen Punkt (Beispiel 2). Insgesamt sind also von einer 5er Mannschaft pro Kehre maximal $3+2+2+2+2 = 11$ Punkte zu erzielen. Nach jeder Kehre wird gezählt. Gewertet werden alle Stöcke, die mindestens die Begrenzungslinie berühren.

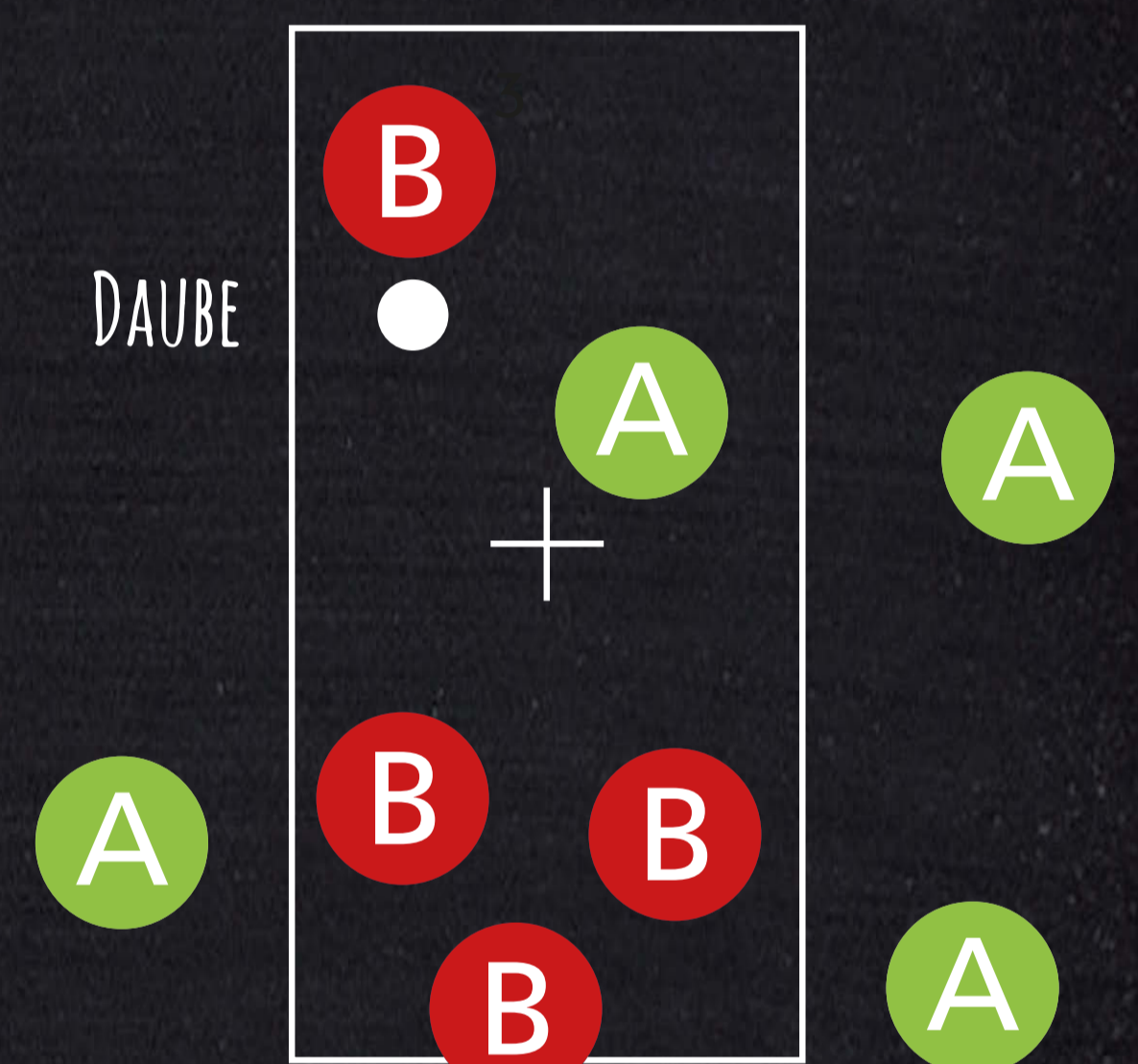
Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus allen sechs Kehren hat das Spiel gewonnen.

BEISPIEL 1



TEAM A: 5 PUNKTE
TEAM B: 0 PUNKTE

BEISPIEL 2



TEAM A: 0 PUNKTE
TEAM B: 3 PUNKTE

VIEL SPAB!!!