

SPIELREGELN EISSTOCKSCHIESSEN

Spielregeln für das Mannschaftsspiel



1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern, von denen jeder pro Kehre einen Schuss abgeben muss. Je Mannschaft dürfen sich während eines Spiels nur 4 Stöcke auf dem Spielfeld befinden.
2. Ein Mannschaftsspiel hat 6 Kehren. Eine Kehre ist beendet, wenn beide Mannschaften in einer Schussrichtung ihre Stöcke abgeschossen haben und das Ergebnis von beiden Spielführern, die vor dem Spiel bestimmt wurden, festgestellt ist.
3. Der Spieler muss bei der Abgabe des Schusses an der Abschusslinie stehen.
4. Schussfolge: Ein Spieler der nach dem Spielplan bestimmten Mannschaft gibt den ersten Schuss ab. Hat der Stock der Mannschaft A das Spielfeld erreicht und nicht wieder verlassen, so wird von der gegnerischen Mannschaft B nachgeschossen und zwar solange, bis eine Bestlage zur Daube erzielt wurde oder alle 4 Stöcke der Mannschaft B verschossen sind.
Hat der Stock der Mannschaft A das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, so schießen so viele Spieler dieser Mannschaft nach, bis der Stock eines Spielers im Spielfeld verbleibt oder alle Stöcke der Mannschaft A verschossen sind. Jede Mannschaft muss also versuchen, möglichst viele ihrer 4 Stöcke in die Bestlage zu bringen.
5. Die Daube liegt zu Beginn der Kehre in der Mitte des Zielfeldes auf dem Daubenkreuz. Während des Spieles kann sie von einem geschossenen Stock von dieser Mitte weggestossen werden. Bleibt die Daube im Zielfeld liegen, so zählt diese neue Lage als Bezugspunkt für alle Stöcke im Zielfeld. Wird die Daube aus dem Spielfeld geschossen, muss sie wieder auf das Daubenkreuz in der Mitte des Zielfeldes gelegt werden. Steht ein Stock zentrisch auf dem Mittelkreuz, so wird er in Richtung Abschusslinie geschoben, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann.
6. Stöcke, die das Spielfeld nicht erreichen, ausserhalb des Zielfeldes zum Stillstand kommen oder von anderen Stöcken aus dem Zielfeld geschossen werden, sind ungültig.
7. Wenn ein Spieler so schießt, dass alle Stöcke das Zielfeld verlassen, so muss ein Spieler seiner Mannschaft nachschießen.
8. Die folgende Kehre schießt jene Mannschaft an, welche die vorangegangene Kehre aufgrund der Wertungsregelung gewonnen hat.
9. Endet eine Kehre unentschieden, so schießt die folgende Kehre jene Mannschaft an, die auch die vorangegangene Kehre angeschossen hat.
10. Ein unberechtigter Schuss ist ungültig und darf nicht wiederholt werden.
11. Der Kehrenwechsel erfolgt, wenn beide Mannschaften ihre Schüsse abgeben und die Spielführer das Ergebnis in die Wettkampfkarte eingetragen haben.
12. Stockwertung: Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Pluspunkten bewertet. Es zählt der erste Stock 3 Punkte und jeder weitere Stock 2 Punkte. Maximal kann damit eine Mannschaft 9 Punkte (3+2+2+2) in einer Kehre bekommen, mindestens jedoch immer 3 Punkte.