

# Eisstockschießen

## Spaß am Eis für Jung und Alt

### Benützungsregeln

Für einen reibungslosen Ablauf gibt es ein paar Regeln, die wir unseren Eisstockfans ans Herz legen. Wir bitten Sie, die Eisbahnen nur zu den ausgehängten Betriebszeiten, und nach vorheriger Anmeldung zu betreten. Kinder unter 6 Jahren bedürfen der Begleitung einer Aufsichtsperson.

Um die Eisfläche sauber zu halten, bitten wir Sie, Folgendes auf der Eisfläche zu unterlassen.

- Rauchen
- Verzehr von Speisen und Getränken
- Mitnahme von zerbrechlichen Behältern
- Sitzen auf den Begrenzungsbanden
- Werfen von Schneebällen



### Das Mannschaftsspiel

Die beliebteste und am häufigsten durchgeführte Spielart im Eisstocksport ist der Teamwettbewerb. Zwei Teams mit jeweils 4 Spielern stehen einander gegenüber. Im Spiel geht es darum, die eigenen Stöcke so nah wie möglich an der Daube (das Zielobjekt aus Gummi) zu platzieren.

Der Reiz des Spiels liegt auch in den taktischen Varianten: Man kann zum Beispiel gegnerische Stöcke mit dem eigenen Stock wegschießen, den Stock eines Teamkollegen in Bewegung setzen, die Lage der Daube verändern, oder den Weg zur Daube für den Gegner mit eigenen Stöcken blockieren.

**Wir wünschen viel Vergnügen!**



Buchungen:  
[office@adventzauber-klosterneuburg.at](mailto:office@adventzauber-klosterneuburg.at)  
oder bei Hütte 17 am Weihnachtsmarkt Klosterneuburg

# Spielanleitung

## Die Grundbegriffe

- Beim Mannschaftsspiel versuchen zwei Mannschaften die Stöcke von der Abspielstelle aus möglichst nahe an die „Daube“ zu spielen.
- Eine Mannschaft besteht normalerweise aus vier Spielern, wobei jeder Spieler pro Durchgang (Kehre) einen Versuch hat. Es können aber auch 3, 5 oder 6 Personen sein. Ziel ist es, einen Stock der eigenen Mannschaft in Bestlage (also näher zu Daube als der Gegner) zu bringen.
- Gewertet werden nur Stöcke, die sich innerhalb des Zielfeldes befinden. Eine Kehre ist beendet, wenn alle Spieler ihren Versuch abgegeben haben, und das Ergebnis dieser Kehre festgestellt wurde.

## Das Spiel

- Eine der beiden Mannschaften beginnt mit dem Spiel, indem sie versucht, einen ihrer Stöcke in das Zielfeld zu spielen.
- Daraufhin spielt die gegnerische Mannschaft so lange, bis einer ihrer Stöcke in Bestlage ist.
- Es dürfen dabei durch die neuen Stöcke die Positionen der schon im Zielfeld befindlichen Stöcke geändert werden. Kommt ein Stock dabei außerhalb des Zielfeldes zum Stillstand, wird er entfernt.
- Hat eine Mannschaft sämtliche ihrer Stöcke gespielt, ist der Gegner an der Reihe.
- Wenn beide Mannschaften mit all ihren Stöcken gespielt haben, ist die Kehre (der Durchgang) zu Ende, und die Mannschaft, deren Stock sich in Bestlage befindet, bekommt Stockpunkte.
- Für den Stock in Bestlage gibt es drei Stockpunkte, für jeden weiteren Stock der gleichen Mannschaft, der näher bei der Daube ist, als der nächste Stock des Gegners, gibt es weitere zwei Punkte.
- Erreichen oder berühren einer oder mehrere Stöcke der Mannschaft, die einen Stock in Bestlage hat und an der Reihe ist, da der Gegner keine Stöcke mehr zur Verfügung hat,

das Feld nicht, so gibt es für den ersten Stock drei Stockpunkte und für alle weiteren zwei Punkte Abzug.

- Ein Spiel hat sechs Kehren, also Durchgänge. Das Anspiel wechselt mit jeder Kehre unabhängig vom Ausgang des letzten Durchgangs.
- Die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Stockpunkten erhält zwei Gewinn- oder Spielpunkte, die andere keine. Bei einem Unentschieden bekommt jede Mannschaft einen Gewinnpunkt. Die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten gewinnt das Turnier. Haben zwei Mannschaften die gleiche Zahl an Gewinnpunkten, so entscheidet der Quotient aus allen eigenen und gegnerischen Stockpunkten (die Stocknote).
- 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.

## Der Zeitaufwand

Erforderlicher Zeitaufwand für ein Spiel mit 6 Kehren:

- 2 Mannschaften mit 3 Spielern ca. 20 min
- 2 Mannschaften mit 4 Spielern ca. 30 min
- 2 Mannschaften mit 5 Spielern ca. 40 min
- 2 Mannschaften mit 6 Spielern ca. 50 min

