

Verwaltungstrophy Eisstockschiessen

Modus

Teamgrösse: 4 Spieler/innen (wobei auch Teams mit 3 Spieler/innen zugelassen werden)

Spielzeit: Ein Spiel wird während 12 Minuten über so viele Kehren gespielt wie möglich, d. h. jede/r Spieler/in spielt zuerst in eine Schussrichtung einen Stock, dann wird zum ersten Mal das Resultat gewertet und dann spielt jede/r Spieler/in einen Stock in die andere Schussrichtung, wonach zum zweiten Mal das Resultat gewertet wird, usw. Nach Ablauf der Spielzeit wird das aktuelle Resultat gewertet, auch wenn nicht alle Stöcke gespielt sind.

Zählweise (Stockwertung): Alle Stöcke eines Teams, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des gegnerischen Teams, werden mit Pluspunkten bewertet. Es zählt der erste Stock mit 1 Punkt und jeder weitere Stock mit 1 Punkt. Maximal kann damit ein Team 4 Punkte in einer Kehre bekommen (sogenannte „Stocknote“), mindestens jedoch 1 Punkt (wenn denn ein Stock im Zielbereich liegt). Das Team, das bei Spielende bzw. nach 12 Min. mehr Stockpunkte hat, bekommt 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten beide Teams je einen Siegpunkt. Die Rangliste bildet sich in erster Priorität nach den Siegpunkten und die Stocknote dient in zweiter Linie der Differenzierung.

Bahnrichter/in: Auf jeder Spielbahn übernimmt das Siegerteam den/die Bahnrichter/in, der/die für die Einhaltung der Regeln zuständig ist und die Punkte erfasst. Der/Die Bahnrichter/in entscheidet bei knappen Ergebnissen abschliessend. Die Team-Captains unterzeichnen das Spielblatt.

Vorrundenspiele, Finale: In den Vorrundenspielen spielt jedes Team fünf Spiele. Die 16 Teams mit den besten Punktzahlen (Siegpunkte und „Stocknote“) aus der Vorrunde bestreiten eine Finalrunde (1. gegen 2., 3. gegen 4., 5. gegen 6., usw.). Bei Gleichstand entscheidet das Los.



Spiel-Regeln/-Ablauf

1. Ein Team besteht aus 4 (oder 3) Spieler/innen, von denen jede/r pro Kehre einen Schuss abgeben muss. Je Team dürfen sich während eines Spiels nur 4 Stöcke auf dem Spielfeld befinden.
2. Ein Mannschaftsspiel hat bei 12 Minuten Spielzeit ca. 4 Kehren. Eine Kehre ist beendet, wenn beide Teams in einer Schussrichtung ihre Stöcke abgeschossen haben und das Ergebnis von dem/der Bahnrichter/in und den beiden Team-Captains, die vor dem Spiel bestimmt wurden, festgestellt ist.
3. Der/Die Spieler/in muss bei der Abgabe des Schusses an der Abschusslinie stehen.
4. Schussfolge: Ein/e Spieler/in des nach dem Spielplan erstgenannten Teams gibt den ersten Schuss ab. Hat der Stock des Teams A das Spielfeld erreicht und nicht wieder verlassen, so wird vom gegnerischen Team B nachgeschossen und zwar solange, bis eine Bestlage zur Daube erzielt wurde oder alle 4 Stöcke des Teams B verschossen sind. Hat der Stock des Teams A das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, so schießen so viele Spieler/innen dieses Teams nach, bis der Stock eines/r Spielers/in im Spielfeld verbleibt oder alle Stöcke des Teams A verschossen sind. Jedes Team 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, wird sie wieder auf das Daubenkreuz in der Mitte des Zielfeldes gelegt. 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/e Spieler/in so schießt, dass alle Stöcke das Zielfeld verlassen, so muss ein/e Spieler/in seines Teams nachschießen.
8. Die Kehren werden unabhängig vom Resultat der vorausgehenden Kehre abwechselungsweise angeschossen.
10. Der Kehrenwechsel erfolgt, wenn beide Teams ihre Schüsse abgeben und der/die Bahnrichter/in das Ergebnis in die Wettkampfkarte eingetragen hat.

26. März 2025