



Spielregeln für unsere Eisstockbahn

SPIEL mit DAUBE:

Der traditionelle österreichische Klassiker (Perfekt für 4 bzw. 6 Spieler).

Gespielt wird aus dem Stand – ohne Anlauf. Ein Fuß steht fest und seitlich zum Ziel. Der andere Fuß zeigt in Richtung Ziel. Der Eisstock wird mit Schwung seitlich neben dem Körper aufgesetzt und in Richtung Zielhaus geschoben – **nicht geworfen**.

Aus Sicherheitsgründen muss der Platz hinter dem aktiven Spieler frei bleiben (Verletzungsgefahr).

Spiel:

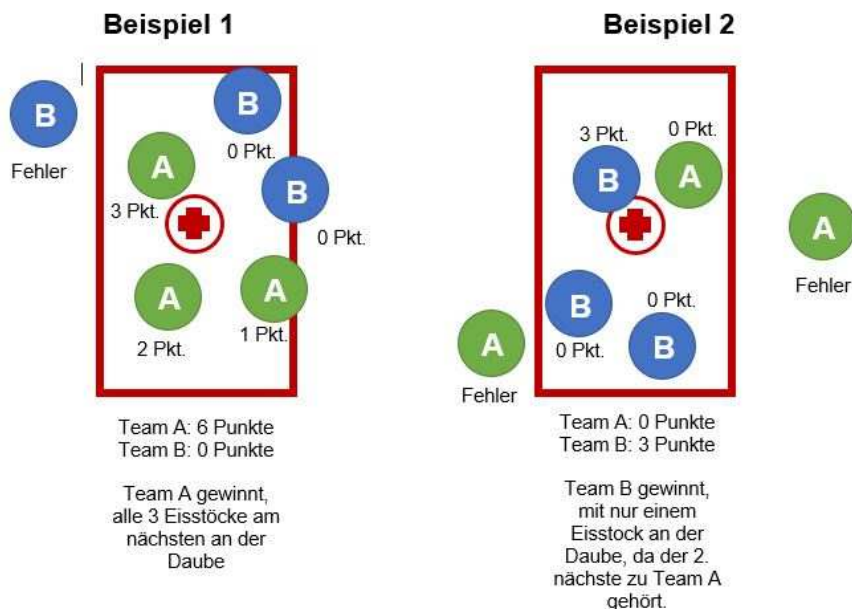
- Insgesamt werden vier Durchgänge (Kehren) gespielt und die Punkte notiert.
- Es wechseln sich die Mannschaften nach dem ersten Wurf ab.
- Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.
- Bei Gleichstand wird eine fünfte Kehre gespielt.

Kehre (Durchgang):

- Die Daube wird aufs markierte Kreuz gelegt
- Die Spieler versuchen mit ihren Eisstöcken der Daube möglichst nahe zu kommen. Die Daube kann auch innerhalb des Zielkreises (Haus) verschoben werden.
- Berührt die Daube die Bande oder verlässt sie das Haus wird sie auf das Zielkreuz zurückgelegt
- Versucht wird dabei die der Daube näherliegenden Stöcke der gegnerischen Mannschaft zu verdrängen.
- Sind alle sechs Eisstöcke geworfen, werden die Punkte gezählt. Stöcke die sich außerhalb des Hauses befinden werden aus dem Spiel genommen.
- Nur die Mannschaft, deren Eisstock der Daube am nächsten ist, bekommt Punkte.
- Für jeden Eisstock, die der Daube näher ist wie der nächste Stock der gegnerischen Mannschaft, gibt es Punkte.
- Gemessen wird immer die Entfernung der Eisstöcke zur Daube, auch wenn diese nicht mehr auf dem Mittelpunkt liegt.

Punkte:

- Nach jedem Durchgang wird abgerechnet und in die Liste notiert.
- Gezählt werden alle Eisstöcke, die mindestens die Begrenzungslinie des Zielfeldes berühren.
- Die Eisstöcke, die am nächsten zur Daube liegen werden gewertet.
- Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube – werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben.
- Die Mannschaft, deren Eisstock am nächsten an der Daube liegt erhält drei Punkte.
- Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür zwei weitere Punkte.
- Der drittnächste Stock erhält einen weiteren Punkt.
- Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, fallen die zuvor genannten Zusatzpunkte weg.
- Insgesamt sind also von einer Mannschaft pro Durchgang maximal 6 Punkte zu erzielen.
- Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus allen 4 Durchgängen hat das Spiel gewonnen.
- Bei Gleichstand wird ein 5. Durchgang gespielt.



Preise

- Ein Durchgang (ca. 55 Minuten)
- Eisstocknutzung

frei (Pfandausleihe)

Verbindliche Regeln (Nutzungsbestimmungen):

- Der Betreiber - EB KTM der Stadt Forst (Lausitz) – übernimmt keine Haftung für Schäden aus der Benutzung der Eisstockbahn und deren Zubehör.
- Der Benutzer/Mieter erkennt diese Regeln (Nutzungsbestimmungen) mit der begonnenen Nutzung der Eisstockbahn an.
- Der Benutzer/Mieter haftet für selbst verursachte Schäden (auch die seiner Mitspieler) an der Bahn, dem Zubehör und gegenüber Dritten. Dafür ist Schadensersatz zu leisten.
- Es gibt keine Mindestaltersgrenze der Spieler. Eltern haften für Ihre Kinder.
- Wir wollen diese Eisstockbahn noch viele Jahre unseren Besuchern/Gästen zur Verfügung stellen. Wir hoffen auf Verständnis.

Name, Vorname: _____

DATUM, UNTERSCHRIFT

Mit der Unterschrift erkläre ich mich mit den Spielregeln und der Nutzungsvereinbarung einverstanden!



Foto: J. Sallmann