

# Spielregeln Eisstock-Gaudi

---

Es werden zwei Mannschaften gebildet (bestmöglich 2 Teams à 4 Spieler) und die Stöcke in zwei Farben verteilt.

**Bahn einsatzbereit machen – blaue Seile vor dem Ende auflegen – Auf- und Anprallschutz !**

## **Beginn des 1. Durchgangs (Kehre):**

Ein Spieler oder der Schiedsrichter geht an das Ende der Bahn und legt die **Daube** (Gummiring gelb/schwarz) in die Mitte des Hauses (Zielfeld mit der rechteckigen, roten Markierung) auf das Kreuz.

Der erste Spieler einer Mannschaft nimmt seinen Stock und versucht diesen, so nah wie möglich an die Daube zu bringen. Im Anschluss ist die gegnerische Mannschaft am Zuge. Diese versucht wiederum Ihren Stock näher an die Daube zu bringen oder den gegnerischen Stock wegzuschießen (die Bestlage zu erreichen).

In der Folge ist immer das Team am „Schuss“, dessen bester Stock weiter weg liegt als der gegnerische (also keine Bestlage hat). Hier ist oftmals ein Maßstab von Nöten um zu entscheiden, welcher Stock näher liegt und welche Mannschaft den nächsten Schuss abgeben muss.

Stöcke, die die Hälfte der Eisstockbahn nicht erreichen also „verhungern“, werden aus der Bahn genommen und somit für diese Kehre (Durchgang) nicht gewertet.

Diese Kehre (Durchgang), hat die Mannschaft gewonnen, die den nahest zur Daube liegenden Stock (in Bestlage) verzeichnen kann (1 Punkt). Hat die gleiche Mannschaft sogar zwei oder mehr Stöcke näher an der Daube als die Gegner, gibt es jeweils einen weiteren Punkt für jeden besseren Stock.

## **Das Ende einer Kehre (Durchgang):**

Der letzte Schütze legt nach seinem Schuss, die zweite Daube in die Mitte (blaues Kreuz) des nun folgenden Zielfeldes und geht hinüber an das Ende der Bahn zum Rest der Spieler, die dort das Spiel begeistert verfolgt haben. Ein Spieler notiert das Ergebnis auf der Kehrkarte und schon geht es in die andere Richtung wieder los. Das Anspielrecht wechselt mit jeder Kehre (Durchgang).

Und so geht es nun immer hin und her ....

## **Spieldauer** (unbedingt vorher ausmachen)

4-6 Kehren – Gewinnermannschaft ist die, mit der höheren Punktzahl nach 4 oder 6 Kehren (Spieldauer pro Kehre ca. 5 Minuten).

## **Tipps, Tricks und Taktik:**

- Es ist erlaubt, gegnerische und eigene Stöcke zu schießen oder deren Lage durch einen Schuss zu verändern.
- An der Bande anschlagende Stöcke werden NICHT aus dem Spiel genommen und können sogar mit Glück noch Punkte erzielen.
- Es ist ebenso erlaubt, die Lage der Daube innerhalb der Rechteckigen Markierung (Haus) durch einen Schuss zu verändern. Eine Daube, die jedoch das Rechteck verlässt, wird wieder in die Mitte des Hauses (Zielfeld) auf das Kreuz gelegt (**Oftmals spielentscheidend!**).

Die Eigeninterpretation der Regeln ist natürlich möglich – **aber BITTE** - Sicherheit geht vor!

**Viel Spaß beim Stockschießen wünscht das Team der PSV WIEN**