

## SPIELREGELN FÜRS HOCHHEIMER EISSTOCKSCHIESSEN

(angelehnt an die bayrischen Regeln zum Stockschiessen)

**Zwei Teams** spielen gegeneinander. Pro Team ca. 2-4 Mitspieler/innen.

Spieldauer: ca. 30 Min. „**Die Daube**“ ist der Zielpunkt. Sie wird auf der Mitte der Bahn platziert. Der Grundgedanke des Spiels ist, die Eisstöcke so nah wie möglich an die Daube zu setzen.

**Ein Spiel** besteht aus „4 Kehren“. Eine „Kehre“ ist ein Durchgang eines Spiels, d.h. jedes Team wirft abwechselnd 4x (je 2x in die eine Richtung und 2x in die entgegengesetzte Richtung). Auf der Grundlinie, jeweils außerhalb der Bahn, darf man sich frei bewegen.

**Die Eisstöcke** werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaften „geworfen“. Mit viel Gefühl rutscht der Stock dann direkt an oder nahe an die Daube.

Jeder nachfolgende Mitspieler kann sowohl den schon gesetzten Stock als auch die Daube durch Anschubsen verschieben und sich oder den Mitspieler in die bessere Ausgangsposition bringen. Aus Sicherheitsgründen sollte der Bereich hinter dem „Werfer“ frei bleiben.

Am meisten Spaß macht es, den Gegner noch kurz vor dem Gewinn der Kehre rauszuwerfen. Auch wenn der Stock mal übers Ziel hinausschießt, kann das Eisstockschießen einen Heidenspaß machen. Allerdings gibt das Herausschieben der Daube einen Strafpunkt. Sie wird dann wieder in der Mitte eingesetzt.

Nachdem jede Mannschaft 4x geworfen hat, ist eine Kehre beendet und die Punkte der beiden Mannschaften werden notiert.

Selbstverständlich können Sie nach Ihren eigenen Regeln spielen, die hier genannten sind nur ein Vorschlag:

**Punktevergabe:** Die Mannschaft, dessen Eisstock am nächsten an der Daube liegt (Perfektionisten sollten ein Zentimetermaß bereithalten), erhält einen Punkt. Sollte der zweitnächste Eisstock derselben Mannschaft gehören, erhält diese dafür einen weiteren Punkt. Das gleiche gilt auch für den dritten und vierten Eisstock. Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischenliegen, fällt die zuvor genannte zusätzliche Bewertung weg.

Nachdem die Punkte für den nächsten Durchgang notiert worden sind, wird mit dem nächsten Durchgang begonnen. Gespielt wird in entgegengesetzter Richtung. Nach Ablauf der 4 Kehren (Durchgänge) werden die Punkte der einzelnen Durchgänge addiert.

Das Team mit der höheren Punktzahl tritt als Sieger vom Eis.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!