

Spielregeln



Spielfeld:



- Es spielen zwei Teams mit vier Spielern pro Bahn gegeneinander.
- Vor dem 1. Spiel darf jedes Team Probewürfe pro Spieler vornehmen.
- Jedes Team wählt eine Spielfarbe. Das Los bestimmt, wer beginnt.
- Die 3 Durchgänge werden abwechselnd begonnen. Jeweils vier Spieler der beiden Teams werfen in einem Durchgang abwechselnd ihre vier Eisstöcke vom Abwurfbereich in Richtung Zielkreis (Haus). Beim Abwurf darf die gelb-schwarze Abwurflinie nicht übertreten werden. Bei Übertreten ist der Versuch ungültig.
- Ziel ist es, die Eisstöcke möglichst nah an der Daube (Puck) und im Haus zu platzieren.
- Die Daube darf sich innerhalb des „Hauses“ bewegen. Wird sie aus dem Haus hinausgeschossen und bleibt außerhalb liegen, so wird sie auf den Mittelpunkt zurückgelegt. Das Entfernen von Eisstöcken während eines laufenden Spiels ist nicht erlaubt. Dies gilt auch für die Eisstöcke, die außerhalb des Zielkreises zu liegen kommen – lediglich umgekippte Eisstöcke werden entfernt. Berührt ein Eisstock die Bande am Ende des Spielfelds und prallt in den Zielkreis zurück, wird er aus dem Spiel genommen; evtl. Auswirkungen auf die Eisstöcke werden so belassen.
- Sind alle 8 Stöcke geworfen, so ist ein Durchgang beendet und die Punkte werden gezählt
- Gewertet werden nur Eisstöcke, die sich innerhalb des Hauses befinden (wird die Linie berührt, so zählt dies als „innerhalb“ sowohl für die Daube als auch für die Eisstöcke).
- Nur das Team, dessen Eisstock der Daube am nächsten ist, kann in diesem Durchgang punkten. Bei exakt gleicher Entfernung gibt es keine Punkte. Für jeden Eisstock, der näher an der Daube liegt als der beste Eisstock des Gegners, gibt es einen Punkt.
- Gemessen wird immer die Entfernung der Eisstöcke zur Daube, auch wenn diese nicht mehr auf dem Mittelpunkt, aber noch innerhalb des Hauses, liegt.
- Insgesamt werden 3 Durchgänge gegeneinander gespielt (siehe Spielplan).
- Es werden die Stockpunkte pro Durchgang im Spielplan notiert. Gewonnen hat das Team mit den meisten Stockpunkten und erhält einen Spielendpunkt. Bei 3 Durchgängen steht somit immer ein Sieger fest.
- Über die Gruppenspiele und KO-Runden wird das Siegerteam ermittelt.

Beispiel von 2 Spielsituationen:

