

Spielanleitung

Eisstockschießen im Feuertorf



Zwei Spiel-Varianten möchten wir unseren Gästen im Feuertorf ermöglichen:

Das Mannschaftsspiel:

Die am häufigsten durchgeführte Spielart im Eisstocksport ist der Teamwettbewerb. Zwei Teams mit jeweils 4 Spielern (auch 3 oder 5 Spieler möglich) stehen einander gegenüber. Im Spiel geht es darum, die eigenen Stöcke so nah wie möglich an der Daube (das Zielobjekt aus Gummi) zu positionieren.

Der Reiz des Spiels liegt in den taktischen Varianten: Man kann zum Beispiel den Stock eines Teamkollegen in Bewegung setzen, die gegnerische Stöcke mit dem eigenen Stock wegschießen, die Lage der Daube verändern oder den Weg zur Daube für den Gegner mit eigenen Stöcken blockieren.

Der Spangerl Bewerb:

Auf einer Metallstange hängen bewegliche Metallteile – die Spangerln – die es zu treffen gilt. Auf den Spangerln gibt es verschiedene Nummern, die dann im Einzel- oder Team Bewerb zusammengezählt werden und nach einer gewissen Zeit oder Runde Anzahl gewinnt dann die Person bzw. die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Diese Form des Stocksports ist keine offiziell anerkannte Turnierform, sondern dient hauptsächlich der Unterhaltung und eignet sich auch sehr gut für spannende Teamevents.

Benützungsregeln:

Die Eisbahn darf nur zu den gebuchten Zeiten betreten werden und das Spielen erfolgt auf eigene Gefahr. Kinder und Jugendliche unter 12 Jahre bedürfen der Begleitung einer Aufsichtsperson. Die Eisflächen sind sauber zu halten. Das Rauchen sowie das Verzehren von Speisen und Getränken sind auf der gesamten Eisfläche untersagt.

Für die abgelegten Gegenstände im Salettl oder im Außenbereich übernehmen wir keine Haftung.

Wir wünschen viele sportliche Highlights und eine schöne Zeit im Feuertorf am Donaukanal

Buchungen möglich unter www.feuertorf.at/buchen

Info: Die genaue Spielanleitung für das Mannschaftsspiel findet ihr hier auf der zweiten Seite

Spielanleitung für Mannschaftsspiel

- Bei einem Spiel treten zwei Mannschaften mit je 3-5 Spielern gegeneinander an.
- Ein Spiel besteht aus sechs Durchgängen, die „Kehren“ genannt werden.
- Das Anspiel wechselt mit jeder Kehre unabhängig des Zwischenstandes.
- Es wird eine Kehre in die eine und dann die nächste Kehre wieder in die andere Richtung retour gespielt.
- Ziel des Spieles ist es mit dem Eisstock möglichst nah zur Daube (runder schwarzer Plastikring, der im Mittelkreuz im Zielfeld liegt) zu schießen.
- Jeder Spieler hat einen Eisstock, mit dem er je Durchgang einen Versuch abgeben muss.
- Bei Wegschießen muss man im Zielbereich der anderen Seite bleiben
- Eine Mannschaft beginnt eine Kehre und spielt den ersten Versuch ins Zielfeld.
- Nun muss die gegnerische Mannschaft so lange spielen, bis sie die Bestlage (der Eisstock, der am nächsten zur Daube liegt) erreicht hat. Erst dann wechselt das Spielrecht wieder.
- Hat eine Mannschaft sämtliche ihrer Stöcke gespielt, ist der Gegner an der Reihe.
- Es müssen in jedem Durchgang alle Spieler ihre Versuche abgeben.
- Anschließend wird ein Zwischenergebnis festgestellt. Die Zwischenergebnisse der sechs Kehren ergeben abschließend das Endergebnis.

Besonderheiten:

- Berührt ein Eisstock die hintere Wand, ist dieser sofort vom Eis zu nehmen.
- Die Daube kann bewegt/angeschossen werden, muss aber im Zielfeld bleiben.
- Wird die Daube aus dem Zielfeld geschossen oder kommt sie auf der Schmalseite zu liegen, wird sie wieder auf das Mittelkreuz gelegt
- Verlassen alle Stöcke aufgrund eines Versuches endgültig das Zielfeld, so spielt die Mannschaft nach, deren Spieler diesen Versuch abgegeben hat.



Zeitaufwand:

Erforderliche Zeit für ein Spiel mit 6 Kehren:

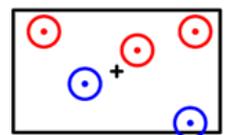
- 2 Mannschaften mit 3 Spielern ca. 20 Min
- 2 Mannschaften mit 4 Spielern ca. 30 Min
- 2 Mannschaften mit 5 Spielern ca. 40 Min
- 2 Mannschaften mit 6 Spielern ca. 50 Min

Das Zählen:

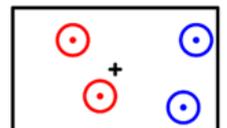
- Gewertet werden nur Stöcke, die sich im Zielfeld befinden
- Der Stock in Bestlage bekommt 3 Punkte
- Für jeden weiteren Stock der gleichen Mannschaft, der näher bei der Daube ist, als der nächste Stock des Gegners, gibt es weitere zwei Punkte.
- Für die andere Mannschaft, die nicht in Bestlage ist, gibt es keine Punkte.

Zählbeispiele:

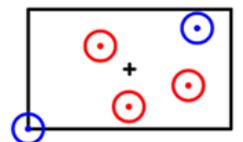
Var A: Roter Stock in Bestlage: 3 Punkte für rot



Var B: Roter Stock in Bestlage und 2. Position: 3+2=5 Punkte für rot



Var C: Roter Stock in Bestlage und 2. Und 3. Position: 3+2+2=7 Punkte für rot



Var D: Blauer Stock in Bestlage und 2.,3. und 4. Position: 3+2+2+2=9 Punkte für blau

