

1. Schweriner Eisstockmasters ✪



Spielregeln

Mannschaftsstärke: 4 Spieler pro Team
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Der Grundgedanke des Spiels ist, die Eisstöcke so nah wie möglich an die Daube zu platzieren.

An Turnierspieltag werden zwölf Mannschaften gegeneinander spielen. Es wird im K.O. System gespielt. Zum einen kommen 6 Sieger weiter und zum anderen die 4 Verliererteams mit den meisten eigenen Punkten.

Regeln

Es werden pro Ausscheidungsrunden 4 Kehren (Durchgänge) gespielt.

Hinter der Grundlinie, die durch den Trittstand festgelegt wird, darf man sich frei bewegen.

Die Daube ist der Zielpunkt. Sie befindet sich im Haus (einem großen Kreis auf dem Eis) und wird zu Spielbeginn auf der Hausmitte (kleiner farbiger Punkt innerhalb des Kreises) platziert. Falls ein Eisstock die Daube trifft und diese somit verschiebt, ergibt sich ein neuer Zielort. Die Daube ist immer das Ziel. Verlässt die Daube das Haus muss Sie wieder zurück in die Hausmitte gelegt werden.

Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaft geworfen. Jede Mannschaft hat 4 Würfe in einer Kehre (Durchgang). Alle 8 geworfenen Eisstöcke bleiben dort liegen, wo sie zu Ruhe gekommen sind.

Die taktische Möglichkeit, die Eisstöcke der gegnerischen Mannschaft wegzukicken ist erlaubt.

Nachdem jede Mannschaft 4-mal geworfen hat ist eine Kehre (Durchgang) beendet und die Punkte der beiden Mannschaften werden notiert.

Lucky Loser Regeln

Von den 6 Verlierern der Vorrunde kommen die 4 Mannschaften mit den meisten eigenen Punkten weiter.

Punktevergabe

Die Mannschaft, dessen Eisstock am nächsten an der Daube liegt, 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 Stock. Sollte jedoch ein Eisstock der gegnerischen Mannschaft dazwischen liegen, fällt die zuvor genannte Zusatzbepunktung weg.

Nachdem die Punkte für den ersten 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 zusammengezählt. Bei Gleichstand wird eine fünfte Kehre gespielt. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl tritt als Sieger vom Eis und steht im Finale.