

Eisstockschiessen im Sportzentrum Heuried



Beim Eisstockschiessen treten zwei Mannschaften mit vier Spielern gegeneinander an. Ziel ist es möglichst viele Punkte zu erreichen. Jede Mannschaft muss versuchen möglichst viele ihrer 4 Stöcke in die Bestlage zu bringen. Gewertet werden die geworfenen Stöcke im Zielfeld, die näher an der Daube (Puck) platziert sind als die des Gegners.

Reservation und Preise

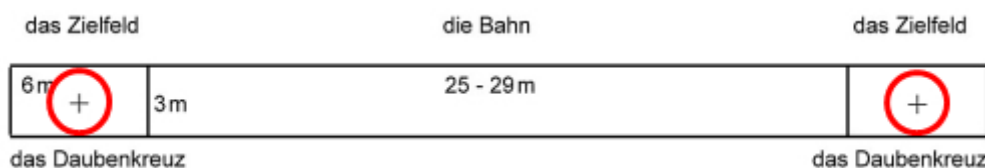
Auf der Kunsteisbahn Heuried kann ein Feld für das Eisstockschiessen gemietet werden. In der Regel dauert ein Spiel rund zwei Stunden.

Für Gruppen bis 16 Personen kostet die Miete (2h, inkl. Material, exkl. Eintritt) Fr. 350. –

Kontakt: Kasse Kunsteisbahn Heuried, Tel. 044 455 51 61, sportzentrum.heuried@zuerich.ch

Und so funktioniert es:

1. Jede Mannschaft wählt eine Spielfarbe und lost aus wer beginnt.
2. Ein Mannschaftsmitglied steht jeweils vorne neben dem Zielfeld, während sich die anderen auf der gegenüberliegenden Seite auf der Höhe des Daubenkreuzes aufstellen.

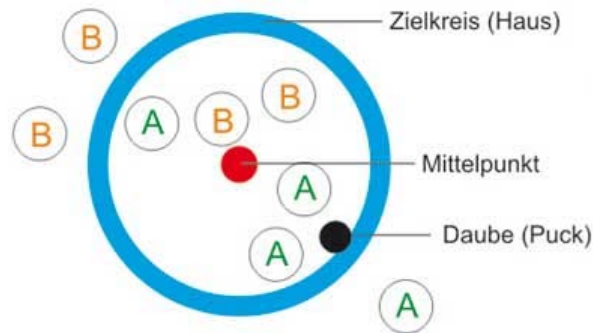


3. Die Daube (Puck) wird auf das Daubenkreuz gelegt.
4. Die erste Mannschaft schießt einen ihrer Stöcke ins Zielfeld möglichst nahe an die Daube. Wird es nicht getroffen, wird der Stock entfernt und die Mannschaft schießt erneut.
5. Die zweite Mannschaft schießt ins Zielfeld, bis einer ihrer Stöcke in Bestlage (näher an der Daube, als die des Gegners) liegt.
 -> Es dürfen dabei durch die neuen Stöcke die Positionen der schon im Zielfeld befindlichen Stöcke, wie auch die der Daube geändert werden.
6. Die erste Mannschaft versucht danach mit einem erneuten Stockwurf den Gegner zu verdrängen.
 -> Wird die Daube aus dem Zielfeld geschossen, platziert man sie wieder auf dem Daubenkreuz.
 -> Stöcke, die das Spielfeld nicht erreichen oder von anderen Stöcken aus dem Zielfeld geschossen werden, sind ungültig und werden entfernt.
7. Wenn beide Mannschaften mit all ihren Stöcken gespielt haben, ist der Durchgang (Kehre) zu Ende und die Mannschaft, deren Stock sich in Bestlage befindet, bekommt Stockpunkte (siehe Punkteverteilung auf Seite 2)
8. Die folgende Kehre schießt jene Mannschaft an, welche die vorangegangene Kehre aufgrund der Punkteverteilung gewonnen hat. Endet eine Kehre unentschieden, so schießt die folgende Kehre die Mannschaft an, die auch den vorherigen Durchgang gestartet hat.
 -> Insgesamt werden sechs Durchgänge gespielt und die Punkte notiert. Bei Gleichstand wird eine siebte Kehre gespielt.

Punkteverteilung:

Stockpunkte:

Für den Stock in Bestlage gibt es 3 Stockpunkte, für jeden weiteren Stock der gleichen Mannschaft, der näher bei der Daube ist als der nächste Stock des Gegners, gibt es weitere 2 Punkte. Maximal kann damit eine Mannschaft 9 Punkte (3+2+2+2) in einem Durchgang bekommen, mindestens jedoch immer 3 Punkte.



Beispiel:

5 Punkte für Mannschaft A

3 Punkte für den ersten Eisstock im Haus am nächsten der Daube (nicht dem Mittelpunkt)
 2 Punkte für den zweiten neben der Daube

-> Für weitere Punkte reicht es nicht, da als nächstes ein Eisstock der Mannschaft B näher an der Daube liegt.

Gewinnpunkte:

Die Mannschaft mit der grösseren Anzahl von Stockpunkten erhält zwei Gewinn- oder Spielpunkte, die andere keine. Bei einem Unentschieden bekommt jede Mannschaft einen Gewinnpunkt.

-> Die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten gewinnt das Turnier. Haben zwei Mannschaften die gleiche Zahl an Gewinnpunkten, so entscheidet der Quotient aus allen eigenen und gegnerischen Stockpunkten.