

TECHNIK - DETAILBESCHREIBUNG

- Sie halten den Eisstock fest am Griff und können je nach Vorliebe den Zeigefinger ausstrecken oder nicht.
- Das Handgelenk ist nicht abgewinkelt, schließlich halten Sie ca. 5 Kilo in der Hand.
- Der Körper ist während des gesamten Wurfs frontal in Richtung Ziel ausgerichtet.
- Gehen Sie in Schrittstellung, wobei der Fuß der werfenden Hand auf der Abschussstelle steht. Sie ist als kurze blaue Linie im Spielfeld markiert.
- Der andere Fuß steht ein wenig weiter vorne und geht beim Wurf einen Schritt nach vorne. Setzen Sie den Stock möglichst mit gestreckter Hand und gerade auf die Eisfläche auf.

HALBZEIT - GASTRONOMIE

- In unserer Gastronomie bekommen Sie Getränke und hausgemachten Speisen.



Halbzeit
SPORTBISTRO
SOCCER-CENTER-BONN.DE



LATTLSCHIESSEN (GAUDI)

- Jeder Spieler/jedes Team spielt bei dieser Variante des Eisstockschießens für sich um die höchste Punktezahl.
- Auf einer Lattl (Stange) oberhalb der Bahn hängen Zahlen von 1 bis 11. Gezählt werden die Punkte, die von der Griffspitze des Eisstocks berührt werden (z.B. 7, dann = 7 Punkte.) Eisstöcke, die den Lattl nicht erreichen oder eine Zahl blockieren, müssen von der Bahn geräumt werden. Die Spieler werfen abwechselnd.
- Mögliche Spielvariationen:
- 100 Punkte Sieger: Erster Spieler/Team mit (genau, über) 100 Punkten (oder jede beliebige festgelegte Punktezahl) hat gewonnen.
- 0 Punkte Sieger: Jeder Spieler/Team beginnt mit 101 Punkten (oder andere beliebige Zahl). Die vom Spieler erreichten Punkte werden von den 101 Punkten abgezogen. Wer zuerst genau null Punkte erreicht, hat gewonnen (ähnlich wie beim Dart).

VERHALTEN AUF DEN BAHNEN

- Der Verzehr von Speisen und Getränken ist nur unter den Zelten auf den Tischen gestattet.
- Das Verzehren mitgebrachter Speisen ist untersagt.
- Für abgelegte Sachen und Gegenstände übernehmen wir auf der gesamten Anlage keine Haftung.
- Bitte auf andere Gäste Rücksicht nehmen.



SOCCER CENTER BONN

EISSTOCK



EISSTOCKBONN.DE

SPIELTECHNIK

Es wird ohne Anlauf und nur aus dem Stand gespielt.

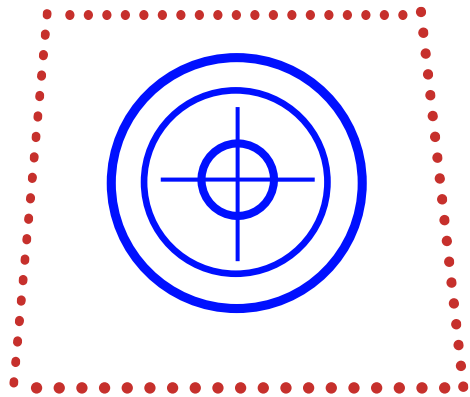


Nicht Werfen!, sondern der Eisstock wird mit Schwung seitlich und möglichst ohne Geräusch neben dem Körper flach aufgesetzt und in Richtung Ziel geschoben.

SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus einem Zielfeld (roten Rechteck) an dem einem Ende der Bahn und einem Standfeld mit Abschussstelle (kurze blaue Linie) unter dem Zelt.

 Es wird nur vom Zelt aus geschossen!



ABSCHUSSSTELLE



GRUNDIDEE - EISSTOCKSCHIESSEN

Die Eisstöcke sind so nah wie möglich an der Daube zu platzieren. **Nur das Team mit "Bestlage" zur Daube erzielt Punkte.**

SPIELABLAUF

- Zwei Teams bilden
- Die Daube (Hartgummipuck) wird auf dem Mittelkreuz des Zielfeldes platziert.
- Ein Spiel besteht aus „6 Kehren“ (Kehre = Durchgang)
- Die beiden Teams „schießen“ abwechselnd je einen „Eisstock“ in Richtung Daube. Verändert sich dadurch die Position der Daube, gilt fortan diese. Landet die Daube außerhalb des Spielfeldes, wird sie erneut auf dem Mittelkreuz eingesetzt.
- Stöcke, die das Zielfeld nicht erreichen und in der Mitte der Strecke zum Stehen kommen, werden aus dem Spielfeld genommen, um die nachkommenden Stöcke nicht zu behindern.
- Nachdem beide Teams ihre vier Stöcke geschossen haben, ist die erste „Kehre“, der erste Durchgang, beendet.

VERLETZUNGSGEFAHR



Aus Sicherheitsgründen ist der Bereich hinter der Abwurfstelle freizuhalten. Das Spiel findet draußen statt und es besteht Rutschgefahr auf dem Kunstrasen sowie auf den Bahnen. Deshalb ist es wichtig festes Schuhwerk zu tragen, damit das Bewegen auf glattem Untergrund auch sicher ist.

WERTUNG

- In jeder Kehre (Durchgang) werden Spielpunkte gesammelt, die am Ende der "6 Kehren" addiert werden.
- Die Mannschaft, deren Eisstock sich am Ende einer Kehre in „Bestlage“, also am nächsten zur Daube befindet, gewinnt drei Stockpunkte und der Gegner erhält null Punkte für die Kehre.
- Jeder weitere Stock der Bestlage-Mannschaft, der näher an der Daube platziert wurde als der bestplatzierte Eisstock des Gegners, wird mit zwei Stockpunkten bewertet.
- Beispiele: (Abb. 1) Team A 5 Punkte, (Abb. 2) Team A 3 Punkte
- Das bestplatzierte Team kann pro Kehre maximal 9 Stockpunkte (3+2+2+2) sammeln.
- Generell zählen beim Punkten nur Stöcke, die im Zielfeld (rote Rechteck) platziert wurden, es also zumindest berühren.

Abb. 1

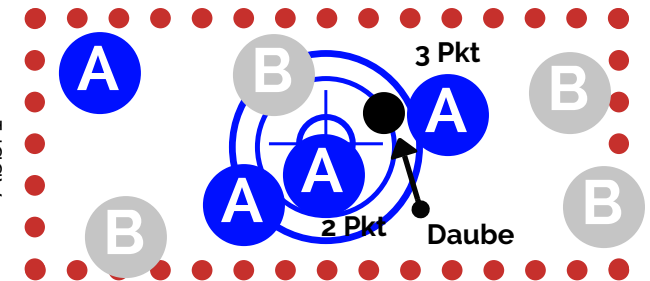


Abb. 2

