

So nah wie möglich

Ein Sport, der viel Gefühl erfordert. Denn nur wer nah genug ans Ziel gelangt, geht auch als lachender Sieger vom Eis.

Eisstockschießen ähnelt in seinen Regeln dem französischen Boulespiel. Jedes Team tritt mit vier Spielern an, die alle einen eigenen Eisstock (bestehend aus Stockkörper, Stiel und Laufsohle) besitzen. Ziel ist es, den eigenen Stock möglichst nah an die Daube, einen runden Hartgummipuck, zu setzen oder besser platzierte Stöcke des Gegners aus dem Feld zu schießen. Das Team, das am Ende eines Durchgangs den bestplatzierten Stock hat, erhält Punkte. Nach sechs Kehren folgt die Endabrechnung. Die Mannschaft mit den meisten Punkten verlässt als Sieger das Eis.

Wer zuletzt lacht ...

Das Besondere am Eisstockschießen ist, dass jeder noch so schöne Spielzug vom Gegenspieler ganz schnell zunichte gemacht werden kann. Schmiegt sich der eigene Stock gerade noch perfekt an die Daube, kann er schon mit dem nächsten gut platzierten Schuss des Kontrahenten in Windeseile aus dem Zielfeld und damit ins punktemäßige Niemandsland befördert werden. Der alte Spruch „Wer zuletzt lacht, lacht am besten“ könnte demnach als Motto der Sportart gelten. Andere finden die Bezeichnung „Mensch ärgere dich nicht auf dem Eis“ passender.

Damit Sie sich nicht ärgern müssen, sondern nur lachen können, wenn Sie sich im Eisstockschießen probieren, geben wir Ihnen die wichtigsten Informationen mit aufs Eis.

Spieler und Spielfeld

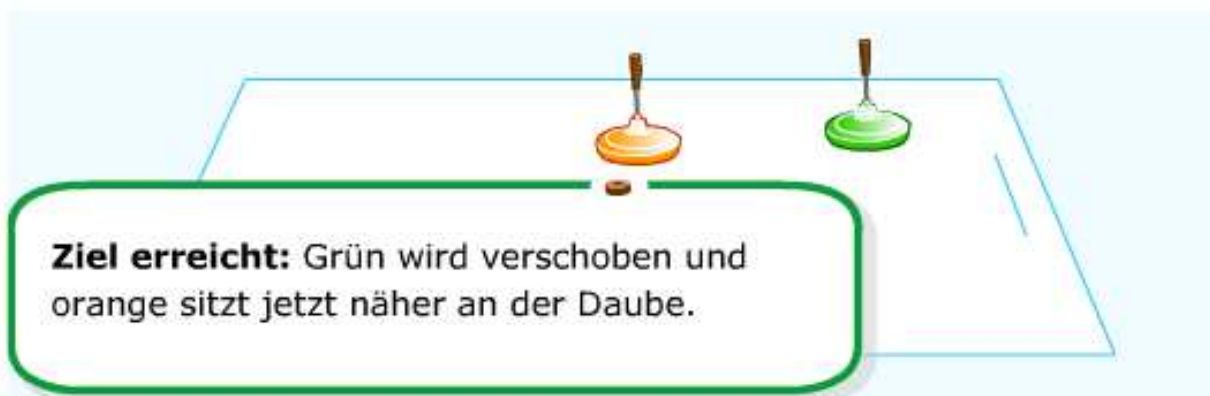
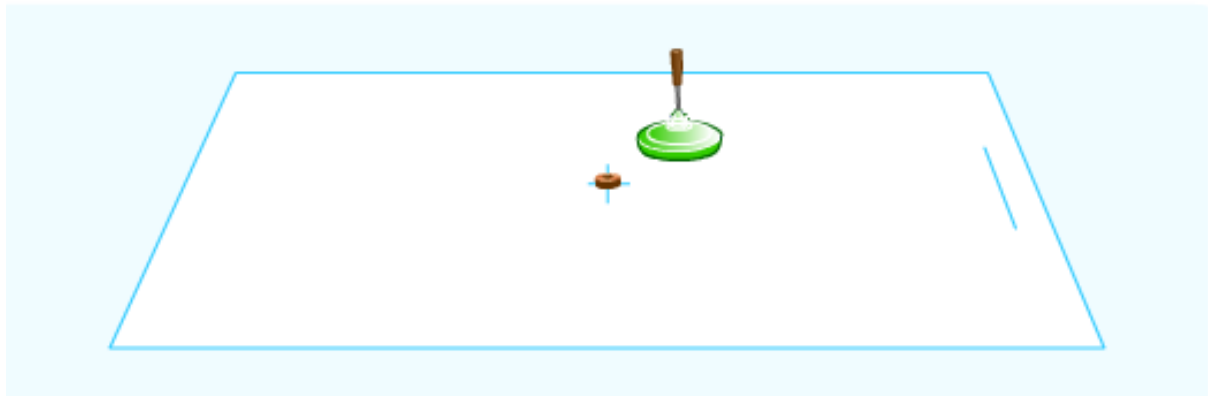
- Jedes Team besteht aus vier Spielern und einem Auswechselspieler. Bei Turnieren überwacht ein Wettkampfleiter die Einhaltung der Regeln.
- Das Spielfeld besteht aus einer Abwurflinie und einem Zielfeld. Im Zielfeld liegt die Daube. Gegenüber dem Zielfeld, befindet sich die Abwurflinie. Diese dürfen die Spieler nicht übertreten, wenn sie ihren Stock loslassen.
- Zunächst wird ausgelost, welches Team beginnt. Nach dem ersten Wurf von Team A ist Team B an der Reihe. Danach kommt immer die Mannschaft zum Zuge, deren Stöcke weiter von der Daube entfernt sind als der beste Stock des Gegners. Wenn also zum Beispiel Team B seine Eisstöcke nicht so gut platzieren kann wie Team A, schießt es so lange, bis alle Wurfgeräte aufgebraucht sind. Ein netter Vorteil für Team A, das am Ende in aller Ruhe die letzten Eisstöcke ins Spiel bringen kann.

Nah an der Daube punkten

- Es dürfen sowohl die Daube als auch die eigenen Stöcke und die des Gegners verschoben werden. Die Daube muss jedoch immer im Zielfeld bleiben. Landet sie nach einem Schuss außerhalb des Feldes, wird sie auf ihre Markierung zurückgesetzt.
- Pro Durchgang (im Fachjargon Kehre genannt) ist jeder Spieler einmal an der Reihe. Wenn alle Stöcke geschossen sind, wird abgerechnet: Punkte erhält nur das Team mit dem bestplatzierten Stock. Dieser zählt drei Punkte. Für alle weiteren Stöcke, die auch noch günstiger liegen als der beste des Gegners, gibt es jeweils zwei Punkte. Pro Kehre sind für ein Team also maximal neun Punkte zu erreichen. Der Gegner erhält keine Punkte.
- Ein Spiel endet nach sechs Kehren. Wer in der Endabrechnung die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Turnieren ist jedes gewonnene Spiel zwei Punkte wert, für ein Unentschieden gibt es einen Punkt.

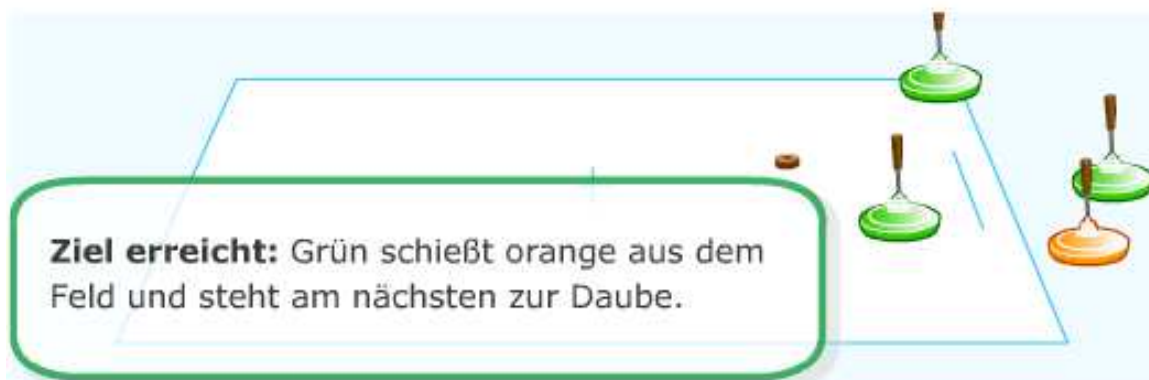
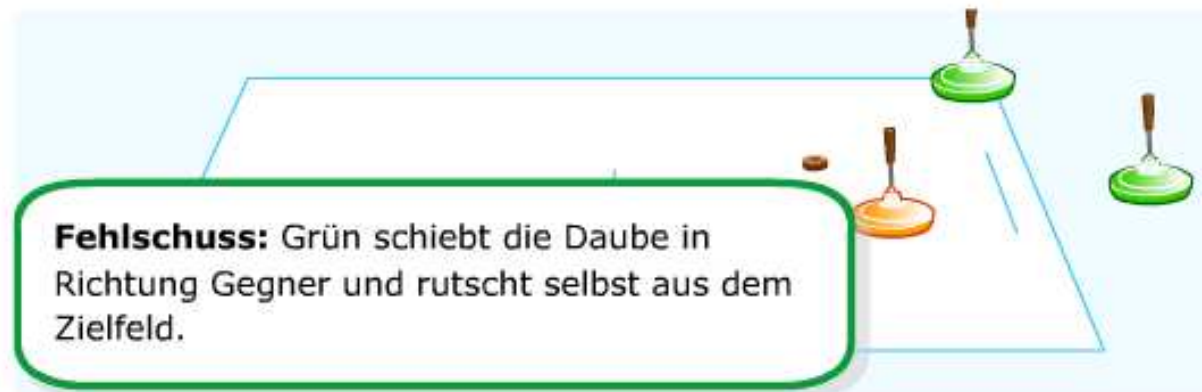
Spielzug 1: Den Stock nah an die Daube setzen

Bei diesem Spielzug geht es nur darum, den eigenen Stock näher an die Daube zu setzen als der Gegner. Die Variante ist hilfreich, wenn Kraft und Können fehlen, um den Gegner aus dem Feld zu schießen, oder es ausreicht, mit dem eigenen Eisstock einfach nur näher an die Daube heran zu kommen.



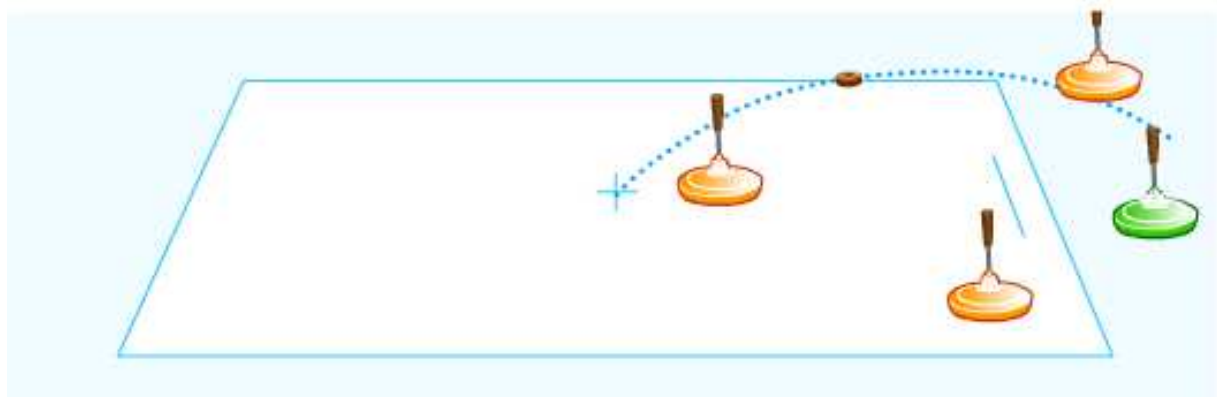
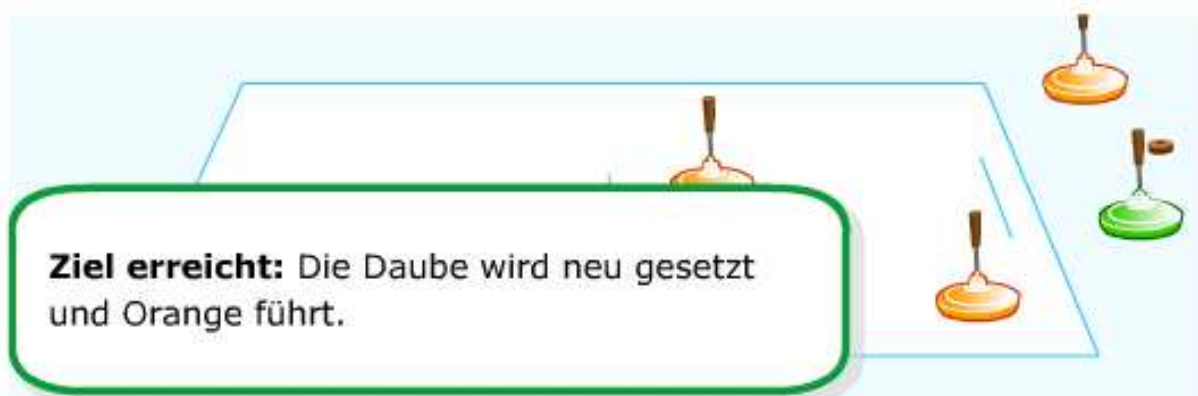
Spielzug 2: Den Gegner aus dem Feld schießen

Wenn der Gegner nah an der Daube steht, jedoch nicht vor oder hinter ihr, kann er aus dem Feld geschossen werden. Dafür benötigt der Spieler viel Kraft und genaue Präzision. Schließlich soll der eigene Eisstock im Feld bleiben und möglichst in der Nähe der Daube zum Stehen kommen.



Spielzug 3: Die Daube neu setzen lassen

Wenn ein Eisstock vor und sehr nah an der Daube steht, kann sich der gegnerische Spieler dieser nur schwer nähern. Er schießt dann besser den störenden Eisstock aus dem Feld und damit auch die Daube. Sie wird dann neu gesetzt und schon hat das Spiel eine komplette Kehrtwende genommen.



Spielzug 4: Den versteckten Eisstock ins Aus schießen

In dieser Spielsituation „versteckt“ sich der grüne gegnerische Eisstock hinter der Daube. Am schlausten ist es daher für die angreifende Mannschaft, den Gegner aus dem Feld zu schießen.

