

Eisstockschiessen Spielregeln

Version 2025, Gültig ab Saison 2025 – 2026



Krummen Arena Kerzers
Krummen Kerzers

Nachfolgende Spielregeln definieren, wie auf der Krummen Arena Eisbahn Kerzers Eisstock gespielt wird. Die hier notierten Spielregeln orientieren sich am offiziellen Regelbuch des IER. Im Zweifelsfall kann dieser konsultiert werden. Einige Ausnahmen sind bewusst anders als im Regelbuch notiert, um die Gegebenheiten der Eisbahn Kerzers zu berücksichtigen.

1. Gespielt wird mit den zur Verfügung gestellten Eisstöcken der Eisbahn Kerzers mit dem fix definierten Spielfeld. Es sind zwei Spielfelder gleichzeitig bespielbar.
2. 2 Teams spielen gegeneinander, Ein Team besteht aus einer beliebigen Anzahl Personen. Die Anzahl Schüsse pro Kehre werden gleichmässig auf alle Spieler verteilt. An Turnieren besteht ein Team aus 3 bis 6 Personen, jeder gibt pro Kehre mind. ein Schuss ab.
3. Es wird gemeinsam die startende Mannschaft definiert. Bei Uneinigkeit lost die Spielleitung das startende Team aus. An Turnieren spielt das erstgenannte Team gemäss Auslosung den ersten Stock.
4. Die Schuss-Abgabe erfolgt aus dem Abspielfeld, es darf nicht übertreten werden.
5. Hat der erste Stock der beginnenden Mannschaft A das Spielfeld erreicht und nicht verlassen, so wird von der Mannschaft B nachgeschossen und so lange bis eine Bestlage zur Daube erzielt wurde oder alle Stöcke der Mannschaft B verschossen sind.
Hat der Stock der Mannschaft A das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, so schiessen so viele Spieler dieser Mannschaft nach, bis der Stock im Spielfeld verbleibt oder alle Stöcke der Mannschaft A verschossen sind. Jede Mannschaft versucht möglichst viele Stöcke in die Bestlage zu bringen.
6. Ist nach der Schuss-Abgabe Gleichstand, so hat jenes Team weiterzuspielen, das den letzten Stock geworfen hat, bis eine Bestlage erreicht wird.
7. Die Daube liegt in der Mitte des Zielfeldes auf dem Daubenkreuz. Sie kann weggestossen werden, bleibt sie im Zielfeld liegen, so zählt diese neue Lage als Bezugspunkt. Wird sie aus dem Feld gestossen, muss sie wieder in die Mitte gesetzt werden. Steht ein Stock genau zentrisch auf dem Kreuz der Daube so muss er in Richtung Abschusslinie geschoben werden, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann.
8. Stöcke, die das Spielfeld nicht erreichen, ausserhalb des Feldes zum Stillstand kommen oder von andern Stöcken aus dem Feld gestossen werden, sind ungültig und werden zum Bahnende gestossen, nur jene Stöcke bleiben im Spiel die innerhalb des Feldes sind.
9. Wenn ein Spieler so schießt, dass alle Stöcke das Spielfeld verlassen, so muss ein Spieler seiner Mannschaft nachschiessen.
10. Ein unberechtigter Schuss ist ungültig und darf nicht wiederholt werden.
11. Der Kehrenwechsel erfolgt, wenn beide Mannschaften ihre Schüsse abgegeben haben.
12. Stockwertung: Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach Beendigung der Kehre der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Pluspunkten bewertet. Jeder Stock zählt einen Punkt. Höchste Pluspunktezah in einer Kehre: $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$ Pluspunkte
13. Die neue Kehre beginnt die Mannschaft, welche die beendete Kehre gewonnen hat. Auch bei unentschiedenem Ausgang beginnt die Mannschaft, die zuletzt gewonnen hat.
14. Die Anzahl der Kehren orientiert sich am Zeitbedarf und am Bedürfnis der Gäste. Eine Kehre ist fertig, wenn alle Stöcke (total 6 je Farbe) geschossen sind. Bei Turnieren auf der Eisbahn Kerzers hat ein Spiel 4 Kehren.