

Eisstockregeln JGSV

1. Jede Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern.
2. Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt mit den blauen Eisstöcken, die Zweitgenannte mit den Roten.
3. Jedes Spiel besteht aus zwei Kehren, bei denen jede Mannschaft jeweils 4 Eisstöcke wirft.
4. Jeder Spieler darf nur einmal werfen. Abweichungen davon müssen vom Gegner akzeptiert werden.
5. Sollte im laufenden Spiel ein Spieler nach 2 Minuten Wartezeit nicht antreten, gilt der Eisstock als geworfen und wird aus dem Spiel genommen.
6. Die beiden Mannschaften werfen abwechselnd. Bei der ersten Kehre beginnt Mannschaft „Blau“. Bei der zweiten Kehre beginnt Mannschaft „Rot“.
7. Beim Werfen darf die Abwurflinie nicht übertreten werden. Bei deutlichem Übertreten kann auf Entscheidung des Schiedsrichters der bestgelegene Eisstock der werfenden Mannschaft aus dem Spiel genommen werden.
8. Ziel ist es die Eisstöcke so nah wie möglich an der Daube zu platzieren.
9. Die Daube darf beim Spielen durch die Eisstöcke verschoben werden. Wird sie außerhalb des äußeren Zielkreises verschoben, so dass sie diesen auch nicht mehr berührt, wird sie wieder in der Zielkreismitte positioniert. Ist diese durch Eisstöcke belegt, wird sie möglichst nah an die Mitte gelegt, ohne Eisstöcke zu verschieben.
10. Beim Werfen der Eisstöcke dürfen bereits gespielte eigene Eisstöcke und auch die vom Gegner verschoben werden.
11. Alle Eisstöcke, die nach einem Wurf neben oder hinter dem House (Rechteck) liegen und nicht wenigstens die Linie berühren, sowie solche, die vor der Bahnmitte liegen blieben, werden sofort aus dem Spiel genommen.
12. Eisstöcke, die nach dem Wurf nicht vollflächig auf ihrer Gleitfläche stehen, werden aus dem Spiel genommen.
13. Eisstöcke, die von der hinteren Bande zurückspringen, werden aus dem Spiel genommen.
14. Die Auswertung durch den Schiedsrichter beginnt, nachdem beide Mannschaften ihre vier Eisstöcke geworfen haben.
15. Wichtigste Regel: es ist nur ein Spiel und der Schiedsrichter hat immer Recht!
16. Der Eisstock, der der Daube am nächsten liegt, wird mit 3 Punkten bewertet. Jeder weitere Eisstock der gleichen Mannschaft, der näher an der Daube ist, als der beste Eisstock des Gegners, wird mit zwei weiteren Punkten bewertet. Somit kann die Gewinner Mannschaft 3, 5, 7 oder 9 Punkte je Kehre erhalten. Die Verlierer Mannschaft erhält keinen Punkt.
17. Wenn die der Daube am nächsten liegenden Eisstöcke beider Mannschaften den gleichen Abstand zur Daube haben, erhalten beide Mannschaften je 2 Punkte und 0,5 gewonnene Kehren.
18. Das Spiel hat die Mannschaft gewonnen, die in beiden Kehren die meisten Punkte hat. Bei Punktgleichheit erhalten beide Mannschaften 0,5 gewonnene Spiele.
19. Gruppensieger ist die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen. Als erster Stecher zählen bei Gleichheit die gewonnenen Kehren. Bei weiterer Gleichheit die gesamt erreichten Punkte. Sollte dann noch Gleichheit bestehen wird von jeder Mannschaft ein Stechwurf auf leerer Bahn gemacht, wobei der der Zielkreismitte am nächsten gelegenen Wurf gewonnen hat.