

Inhaltsverzeichnis

1. Ablauf	2
2. Grundregeln des Stockschiessens	3
2.1 Wer spielt?.....	3
2.2 Wie wird gespielt?	3
2.3 Wer gewinnt?	4
3. Besonderheiten bei einem Turnier auf Eis	5
4. Stockschiess-Lexikon	6

1. Ablauf

Hier ein beispielhafter Ablauf des Stockschieß-Turnieres

7:30 Uhr	Halle geöffnet
8:30 Uhr	Beginn Turnier + Erklärung der Regeln + Einschießen (Üben)
9:00 - 12:00 Uhr	Beginn Turnier Gruppe Vormittag
12:00 - 15:00 Uhr	Beginn Turnier Gruppe Nachmittag (je nach Teilnehmer)
15:00 - 15:30 Uhr	Finalspiele
15:30 Uhr	Turnierende und Verabschiedung der Teilnehmer
15:30 - 16:00 Uhr	Aufräumen
13:00 Uhr	Shuttle Bus (nur wenn Turniermodus mit Vormittags-Gruppe)
16:00 Uhr	Shuttle Bus (immer)

Turniermodus (je nach Teilnehmerzahl)

- Jedes Team sollte mindestens 4-5 Spiele haben, nicht mehr als 6-7
- Als erster Plan werden 6 Kehren pro Spiel angesetzt, bei hohem Zeitaufwand wird gekürzt auf 4 Kehren
- Pro Spiel werden 45 Minuten bei 6 Kehren / 30 Minuten bei 4 Kehren gerechnet
- Max. 14 Bahnen

Beispiel 1 (mit 10 Teams – Gesamt ca. 5-6 h):

- Es werden 2 Gruppen geformt mit jeweils 5 Teams; je Gruppe wird ein „jeder-gegen-jeden“ geschossen, also 4 Spiele + 1 Aussetzer mit 6 Kehren (~4 h)
- Abschließend können die Platzierungen über Halbfinale / Finale oder Platzierungsspiele (1ter Gruppe A gegen 1ter Gruppe B usw.) ermittelt werden (ca. 1-2 h)

Beispiel 2 (mit 20 Teams – Gesamt ca. 6 h):

- Es werden 4 Gruppen geformt mit jeweils 5 Teams
 - o je Gruppe wird ein „jeder-gegen-jeden“ geschossen, also 4 Spiele + 1 Aussetzer mit 4 Kehren (~2,5 h Vormittag & 2,5 h Nachmittag)
 - o Nach den Vormittags-/Nachmittagsgruppen wird ein Halbfinale der beiden Gruppen ausgeschieden
- Abschließend gibt es ein kleines und großes Finale der beiden Halbfinalmannschaften (je nach Zeit 4 oder 6 Kehren) (ca. 30 – 45 Minuten)

2. Grundregeln des Stockschiessens

2.1 Wer spielt?

Gespielt wird klassischerweise mit Teams bestehend aus 4 Spielern. Sollte ein Team aus mehr als 4 Spielern bestehen, müssen die aktiven 4 Spieler vor Beginn eines Spiels festgelegt werden. Während eines Spiels können Spieler nicht ausgetauscht werden, zwischen den Spielen kann gewechselt werden.

2.2 Wie wird gespielt?

Das Turnier lehnt sich an die üblichen Turnierregeln an, bei Bedarf werden die Spiele möglicherweise von 6 auf 4 Kehren reduziert.

Der Ablauf einer Kehre sieht beispielsweise wie folgt aus:

- „Team A“ muss anfangen, also klappt der Moar die Füße herunter und macht einen Mastschuss ins Haus. Dieser ist erfolgreich und er steht im Haus und ca. 1 m direkt vor der Daube. Der Moar von Team A geht nun zum Zielhaus.
- Nun ist „Team B“ gefragt, und muss zwischen Masten und Schießen entscheiden. Team B will Masten und versucht näher an die Daube zu kommen als der erste Stock von Team A. Dies gelingt leider nicht, der Stock von Team B ist zwar im Haus, aber weiter weg als der Stock von Team A. Der / die erste Schütze / Schützin von Team B muss ebenfalls zum Zielhaus gehen. Die restlichen Schützen bleiben beim Starthaus, bis die Kehre ausgewertet ist.
- Da Team A immer noch „hat“ muss Team B nochmal schießen. Dieses Mal will Team B den Stock raus schießen und schießt mit einer schnellen Platte auf den gegnerischen Stock. Dies gelingt teilweise, indem zwar der gegnerische Stock aus dem Haus geschossen wird, allerdings auch der eigene (zweite) Stock dabei aus dem Haus rutscht. Beide sind für die Kehre aus dem Spiel und werden hinter das Haus geräumt. Zum Glück hat Team B noch den ersten Stock im Haus und „hat“ somit. Team A muss wieder spielen.
- Team A will ebenfalls Schießen und hat vollen Erfolg. Der Stock von Team B rutscht aus dem Haus und der von Team A bleibt und „hat“ somit.
- Team B versucht erneut sein Glück und will den Stock rausschießen. Leider wieder nur mit mäßigem Erfolg, da wieder beide Stücke das Haus verlassen. Da nun kein Stock im Haus ist, hat Team B sein Ziel nicht erfüllt und liegt nicht näher an der Daube (weil kein Stock gewertet wird). Deshalb muss Team B mit seinem letzten Schuss einen Mastschuss in das Leere Haus setzen. Dies gelingt.
- Team A hat nun 2 Stöcke übrig und will die erreichbaren 2 Punkte holen, indem in beiden Fällen gemastet werden soll, dass die Stöcke näher an der Daube sind als der Stock von Team B. Der erste Mastschuss gelingt. Der zweite Mastschuss soll am

eigenen Stock anstehen und ist leider etwas zu schnell und schiebt den eigenen Stock etwas nach hinten. Da nun alle Schüsse getätigt sind, wird zusammengezählt. Team A „hat“ nun als Erstes und als Drittes, als Zweites „hat“ der Stock von Team B. Das bedeutet, dass Team A aus der Kehre 1 Punkt geholt hat.

- Beide Spielführer einigen sich auf das Ergebnis und jedes Team trägt das Ergebnis der Kehre in ihrem Spiegel ein. Außerdem muss ein Team das Ergebnis im Bahnenspiegel eintragen.

2.3 Wer gewinnt?

Am Ende eines Spiels wird zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Spiel-Punkten gewinnt und erhält 2 Sieg-Punkte. Eine Niederlage erzielt 0 Sieg-Punkte. Bei einem Unentschieden bekommen beide Mannschaften 1 Sieg-Punkt.

Am Ende der Gruppenphase wird die Gruppenplatzierung nach Sieg-Punkten bestimmt. Bei Gleichstand wird als nächstes Kriterium die Spiel-Punkte-Differenz verwendet.

Beispiel:

Team C hat alle Spiele gewonnen und ist mit 10 : 0 Siegpunkten klar Erster.

Team A & Team D haben jeweils 2 Spiele verloren und sind mit 6 : 4 Sieg-Punkten gleichauf.

Allerdings hat Team A seine Spiele höher gewonnen als Team D und hat eine Bilanz der Spiel-Punkte von 30 : 20 und somit eine Differenz von +10. Team D hingegen hat nur knapp gewonnen und hoch verloren und eine Bilanz von 18 : 30 und somit eine Differenz von -12. Deshalb ist Team A auf Platz 2 der Gruppe und Team D auf Platz 3.

3. Besonderheiten bei einem Turnier auf Eis

Unser Stockschißen Turnier wird dieses Jahr auf Eis stattfinden, also in der Eishalle in Regen. Dies bringt einige Änderungen im Vergleich zu einem Turnier auf Sommerbahnen mit sich.

- Die Temperaturen in einer Eishalle sind üblicherweise knapp über 0 °C. Es sollte also auf warme Kleidung geachtet werden. Da man hier direkt auf der Eisfläche steht ist es auch deutlich kälter als zum Beispiel als Zuschauer bei einem Eishockeyspiel. Darum sollte besonders auf warmes Schuhwerk geachtet werden.
Zum Aufwärmen kann man zwischen den Spielen in das „Stüberl“ gehen. Wer lange in der Halle sein will oder leicht friert, sollte über warme Getränke oder Taschenwärmer nachdenken.
- Trotz einer Fuße aus Gummi ist die Eisfläche selbst sehr rutschig, deshalb sollte auf einigermaßen rutschfestes Schuhwerk geachtet werden. Laut dem Hallenbesitzer dürfen auch Spike- oder Gummi-Überzieher für Schuhe genutzt werden.
- Falls jemand sein eigenes Spielgerät mitnehmen will, sollte darauf geachtet werden, dass hier keine Missverständnisse vorliegen. Zugelassen ist ein Turnierstock bestehend aus einem Stiel, einem Stockkörper der Gewichtsklassen P, L oder M (bei Anfrage evtl. auch E) und eine zugelassene Winterlaufplatte. Es können keine „wilden“ Eisstöcke oder Sommerlaufplatten genutzt werden.

4. Stockschiess-Lexikon

Da es beim Stockschiessen einige Bezeichnungen gibt, die man im Alltag nicht in dem Kontext kennt, folgt hier eine kleine Auflistung der wichtigsten Begriffe:

BEGRIFF	BEDEUTUNG
EISSTOCK	Der Stock / Eisstock bezeichnet das Spielgerät des Sports. Dieser besteht aus einem Stiel, einem Stockkörper und einer Grundplatte. Achtung: Hier liegt oft eine Verwechslung mit „wilden Eisstöcken“ vor, die auf gefrorenen Weihern oder ähnlichen Eisflächen genutzt werden. Diese Art des Eisstocks ist für dieses Turnier nicht zugelassen!
STIEL	Der Stiel ist ein länglicher Griff mit einem Gewinde am unteren Ende, mit dem der ganze Eisstock zusammengehalten wird. Stiele gibt es in unterschiedlichen Formen, Längen und Materialien. Hier muss jeder Schütze / jede Schützin selbst entscheiden, welcher Stiel zu ihm / ihr passt.
STOCKKÖRPER	Der Stockkörper besteht aus einem Stahlring mit Zwischenplatte und einer eingeschäumten Kunststoffhaube. Hier gibt es für Erwachsene drei Gewichtsklassen (P: 3,5 kg; L: 3,7 kg; M: 3,8 kg).
GRUNDPLATTE	Die Grundplatte (oder Laufsohle) ist der Teil des Stocks, der mit dem Boden in Kontakt ist. Üblicherweise bestehen diese vorwiegend aus Kunststoff. Über die Laufsohle kann der Schuss langsamer oder schneller gemacht werden, indem man verschiedene Härten des Kunststoffs verwendet. Diese Härten sind farblich gekennzeichnet und sind gestaffelt von sehr schwer bis sehr schnell über blau > gelb > grau > schwarz > grün / rot / weiß Bei den Grundplatten gibt es für den Sommer- und Wintersport große Unterschiede. Im Sommer werden harte Kunststoffe verwendet, die sehr robust und langlebig sind, im Winter werden weichere Kunststoffe (teilweise eher Gummi) verwendet. Die leichteste Platte für Eisbahnen ist die Grüne Platte.
BAHN	Die Bahn ist die Spielfläche, auf der ein Spiel stattfindet. Sie besteht aus 2 Häusern und den jeweiligen „Fußen“.
HAUS	Als Haus werden die markierten Rechtecke auf einer Bahn bezeichnet. Sie sind ca. 3 * 6 m groß und beinhalten oft einige weitere Markierungen. Die relevantesten sind hier die „Fuße“ und das Mittelkreuz, an der die Daube liegt.
FUßE	Die „Fuße“ bezeichnet die Stelle, von der aus der Schuss abgegeben werden soll. Auf Sommerbahnen ist dies üblicherweise eine farbliche Markierung auf dem Boden. Auf Eisbahnen sind die Füße an der Bande der Eisbahn befestigt und werden zu Beginn einer Kehre heruntergeklappt und am Ende wieder hockgeklappt. Diese Eisfüße bestehen aus einem Metallgestell und einer Standfläche aus Gummi, um Rutschen zu vermeiden.

DAUBE	Die Daube ist ein etwa 12 cm großer Gummiring und stellt das Ziel eines Schusses dar. Hier gibt es eine Ober- und eine Unterseite. Für Eisbahnen wird die Seite mit den Rillen nach unten gelegt.
HABEN / ZIEHEN	Für diesen Begriff gibt es oft sehr regionale Bezeichnungen, ich bleibe bei „haben“. Wenn man „hat“, dann bedeutet das, dass ein Stock des eigenen Teams am Nächsten an der Daube liegt. Es muss immer die Mannschaft als nächstes schießen, die gerade nicht „hat“, darum muss nach jedem Schuss festgestellt werden, welcher Stock gerade am Nächsten an der Daube liegt. Wenn man unsicher ist, kann hier auch gemessen werden (darum sollte jedes Team ein Maßband dabei haben).
MASTEN	Das Masten beschreibt einen Schuss, bei dem versucht wird, den eigenen Stock genau so schnell zu bewegen, dass er von selbst im Haus stehen bleibt. Meistens berührt man hier keinen anderen Stock, das kann auch als „frei Masten“ bezeichnet werden.
SCHIEßEN	Beim Schießen ist es die Absicht einen gegnerischen Stock aus dem Haus zu schießen (und am besten selbst im Haus zu bleiben).
MOAR	Als „Moar“ wird die Position einer Mannschaft bezeichnet, die den ersten Schuss einer Kehre abgibt. Da bei diesem Schuss das Haus noch leer ist, muss der „Moar“ gut Masten können.
ANSTELLEN	Beim Anstellen wird ein spezieller Mastschuss beschrieben, bei dem Mann zwar in die Richtung eines gegnerischen Stockes schießt, allerdings mit einem sehr langsamen „Mastschuss“. Das Ziel hierbei ist, kurz vor oder direkt am gegnerischen Stock stehen zu bleiben.
AUFGEBEN / AUFSCHEIßEN	Beim Aufgeben wird hier nicht das „Kapitulieren“ beschrieben, sondern eine spezielle Art des Schusses, bei dem man versucht auf einen eigenen Stock genau so schnell zu schießen, dass er noch im Haus ist, aber näher an der Daube.
KEHRE / DURCHGANG	Jeder Spieler / jede Spielerin muss pro Kehre einen Schuss abgeben. Am Ende einer Kehre werden die erzielten Punkte gezählt, das Haus wird leergeräumt und die nächste Kehre beginnt. Ein Spiel besteht üblicherweise aus 6 Kehren.
PUNKTE	Die Punkte werden am Ende einer Kehre gezählt. Hier wird zunächst bestimmt, welcher Stock am nächsten an der Daube ist. Als nächstens wird auf den Zweiträhesten Stock geschaut. Wenn dieser zum gleichen Team gehört, gibt es einen weiteren Punkt und man zählt weiter, gehört er zum gegnerischen Team wird das Zählen hier beendet. Ein Team kann pro Kehre maximal 4 Punkte erzielen, wenn die vier Nächstesten Stöcke zu diesem Team gehören. Wäre ein Stock des gegnerischen Teams als Dritträhesten an der Daube, gibt es 2 Punkte, egal wer als Vierter oder Fünfter „hat“.
SPIEGEL	Als Spiegel (Punktespiegel) wird der Zettel bezeichnet, auf dem die Punkte und das Ergebnis eines Spiels geschrieben werden. Er zeigt auch die Reihenfolge der Spiele, den Gegner und die Bahn. Meistens hat jedes Team einen eigenen Spiegel, um die Ergebnisse der eigenen Spiele zu notieren. Je nach Turnier gibt es zusätzlich einen „Bahnspiegel“, der

fest bei einer Bahn liegt und zusätzlich ausgefüllt und unterschrieben werden muss.

Ansprechpartner:

- Hr. Wittenzellner (09921-96054140):
 - Ist nur für die Vermietung der Halle zuständig, beteiligt sich nicht an der Organisation des Wettbewerbs
- Hr. König:
 - Ist für fachliche Fragen als Ansprechpartner geeignet
 - Würde sich um die Auswertung und Wettbewerbsleitung kümmern
 - Überzieher und ähnliches sind aus seiner Sicht kein Problem
 - Stimmt mir zu, dass blaue Platten nicht verwendet werden sollten, um für mehr Chancengleichheit zwischen Laien und Profis zu sorgen
- Silvia (01754952221)
 - Übernimmt Auswertung
- Hans (016094436983; hans.muehlechner@web.de)
 - Übernimmt Schiedsrichter