

SPIELANLEITUNG EISSCHIESSEN

nach PINZ-ALPRO System

Die Mannschaftszusammensetzung:

Der Mannschaftsführer (Moar) hat nur einen Stock, aber immer den ersten Schuss und wenn notwendig auch den Letzten.

Drei Schützen mit je zwei Stöcken. Die Schützen können eingesetzt werden wie der Moar er will. Jeder Schütze hat mit jedem Stock einen Schuss. Die müssen nicht, können aber, nacheinander abgeschossen werden.

Ein Haggel (am besten der beste Schütze der Mannschaft). Dieser Schütze hat auch nur einen Stock aber zwei Schüsse. Für den 2. Schuss wird sein Stock wieder aufgehoben und dem Schützen zurückgespielt. Dieser Schütze kann individuell und strategisch eingesetzt werden.

Der Spielverlauf:

Das Ziel wird auf der Bahn platziert. Die Mannschaft welche beginnt, wird ausgelost. Der Moar der startenden Mannschaft spielt seinen Stock (möglichst nahe zum Ziel). Nun spielt die gegnerische Mannschaft ihre Stöcke, bis einer von ihnen am nächsten beim Ziel liegt. Dann ist wieder die erste Mannschaft an der Reihe. So wechseln sich die Mannschaften ab, bis eine Mannschaft keine Stöcke mehr zur Verfügung hat. Die Mannschaft, welche keine Stöcke mehr hat, ist der Verlierer. Es wird auf maximal drei Kehren gespielt, wobei der Verlierer die nächste Kehre eröffnet. Hat eine Mannschaft zwei Kehren gewonnen, ist das Spiel vorbei.

Die Punktevergabe:

Ein Spiel mit zwei hintereinander gewonnenen Kehren (genannt Schneider) sind 2.8 Punkte für die Siegermannschaft.

Ein Spiel, wo die erste Kehre gewonnen wird und die Gegnermannschaft auch eine Kehre gewonnen hat, da wird eine 3. Kehre gespielt. Bei diesem Spiel wird für die Siegermannschaft 2.3 Punkte geschrieben und für die Verlierermannschaft 1.1 Punkte.