

WTG – Event 2011

ESWE-
EISZEIT



Eisstockschiessen

3. Dezember - 17:00 Uhr

Am Warmen Damm



- Veranstaltungsorte
- Fußgängerzone
- 1 Kranzplatz
- 2 Obere Webergasse
- 3 Langgasse Ecke Webergasse
- 4 Schiffchen
- 5 Fußgängerzone & Mauritiusplatz
- 6 Schloßplatz
- 7 Marktplatz, Marktkirche
- 8 Wilhelmstraße
- 9 Warmer Damm
- 10 Kleine Schwalbacher / Mauritiusgalerie
- 11 Mauergasse
- 12 Dern'sches Gelände
- 13 Platz am Lilien-Carré
- H Bushaltestellen
- P1 Kurhaus / Casino
- P2 Coulinstraße
- P3 City II
- P4 Mauritius-Galerie
- P5 Theater
- P6 City I
- P7 Karstadt
- P8 Markt / Dern'sches Gelände
- P9 Galeria Kaufhof
- P10 Luisenforum
- P11 Luisenplatz
- P12 Rhein-Main-Halle
- P13 Lilien carré

ESWE
Eiszeit 2011
Am Warmen Damm
vor dem
Staatstheater

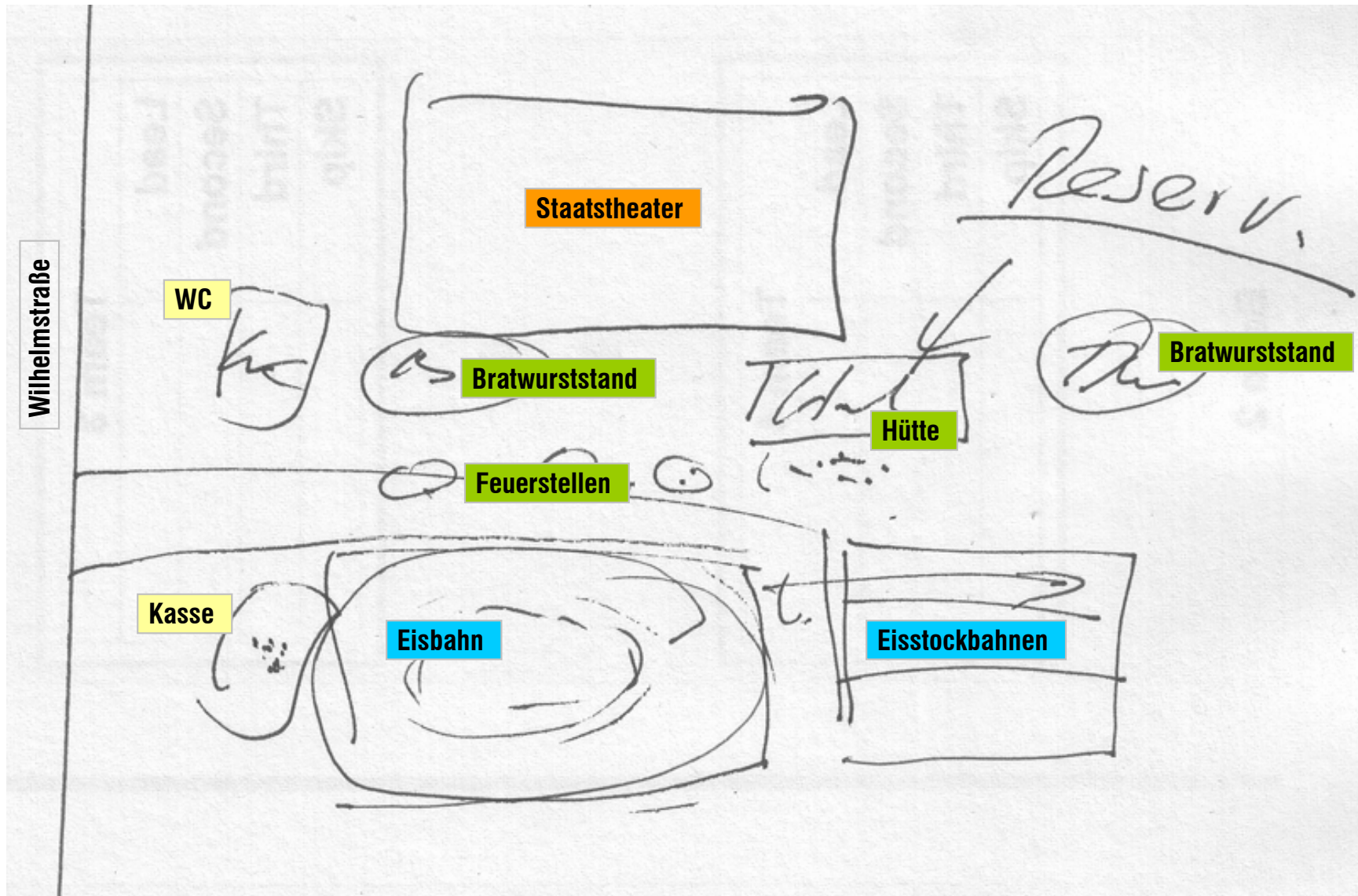
Datum: Sa, 03.12.2011
Treffen: 17:00 Uhr
Bahn-Start: 18:00 Uhr
Bahn-Ende: 20:00 Uhr

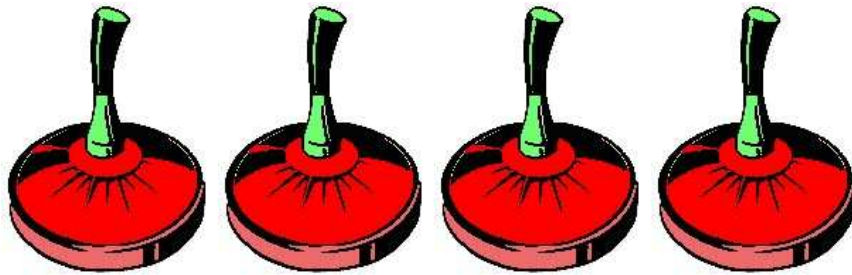
4 Teams mit je 4 Spielern

Anmeldung:
Bei Michael, Wolfgang oder Peter
oder online
oder unter 06430 – 6565
oder über WTG-Briefkasten

Weitere Informationen:
www.wtg-online.de
(Bitte das Symbol anklicken)







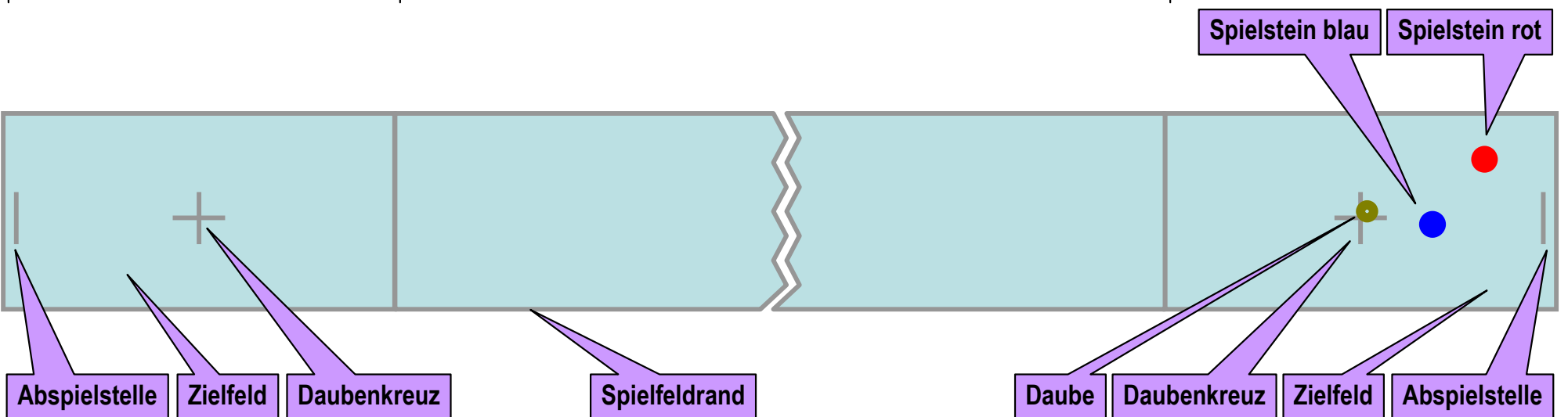
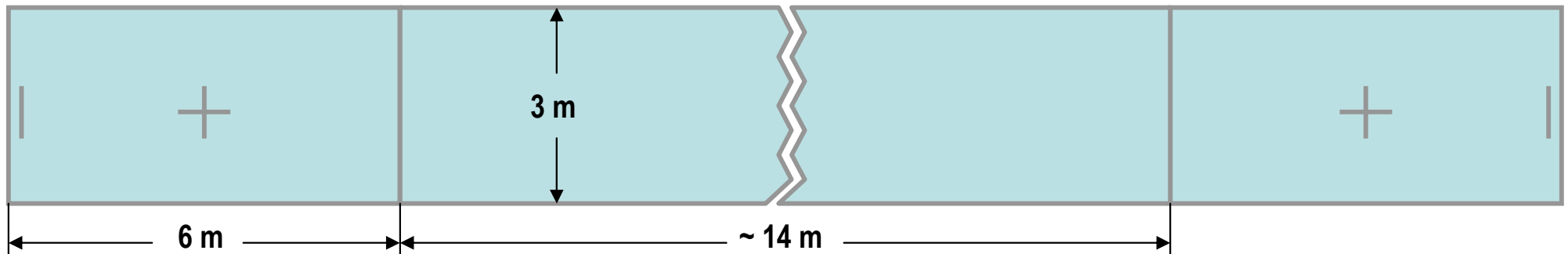
4 Spielsteine Team rot

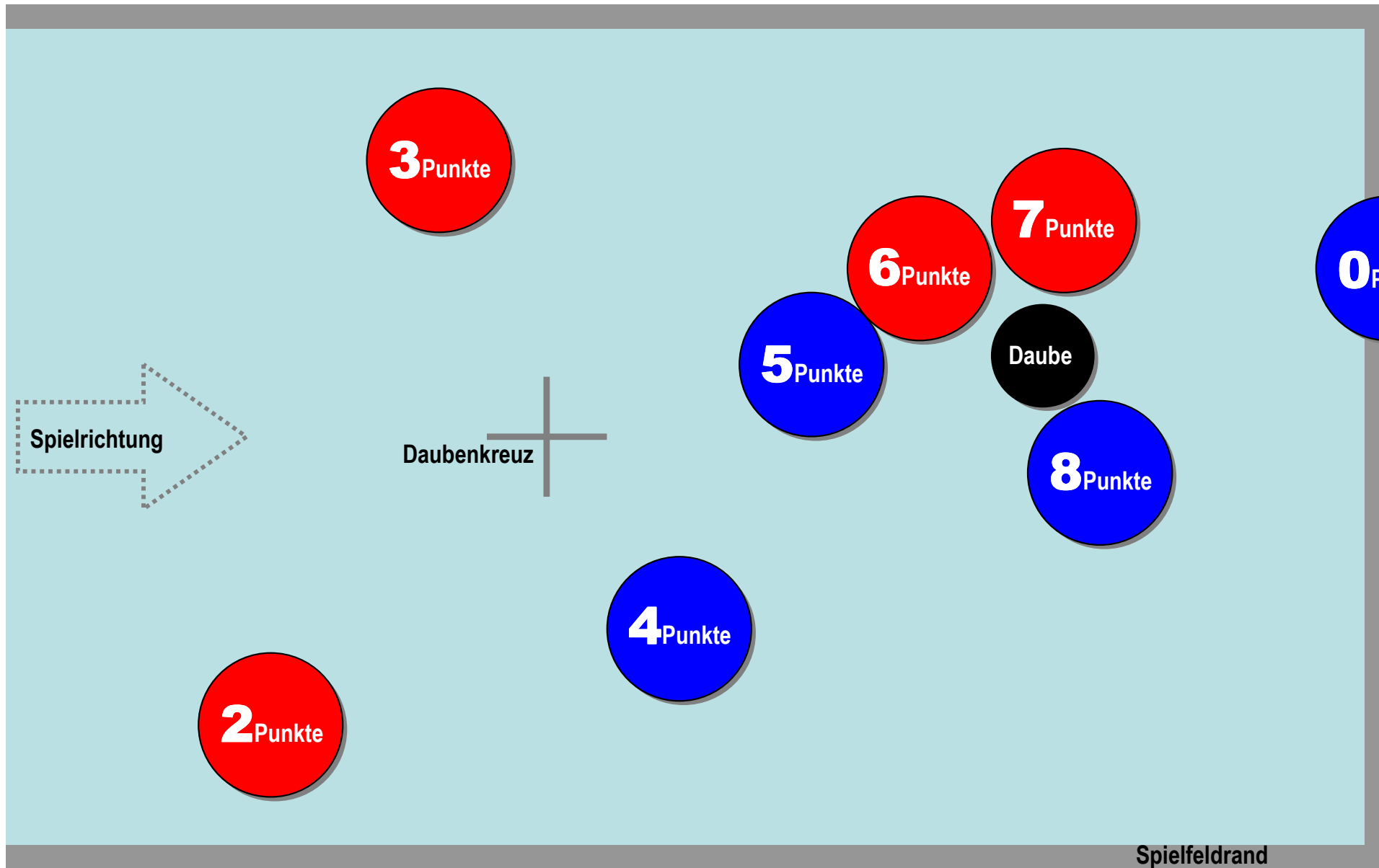


Daube



4 Spielsteine Team blau





Beispiel:

Blau:	8 + 5 + 4 + 0	=	17
Rot:	7 + 6 + 3 + 2	=	18

- **Mannschaftsstärke: 4 Mitspieler pro Team**
- **Spieldauer: ca. 60 Minuten pro Runde**
- **Der Grundgedanke des Spiels ist, die Eisstöcke so nah wie möglich an der Daube zu platzieren.**
- **Es werden pro Ausscheidungsrunde 4 (6 wenn wir es schaffen) Kehren (Durchgänge) gespielt.**
- **Auf der Grundlinie, die durch den Trittstand festgelegt wird, darf man sich frei bewegen.**
- **Die Daube wird am Ende der Bahn platziert und bildet den Zielpunkt.**
- **Die Eisstöcke werden im Wechsel von den Mitspielern der jeweiligen Mannschaften geworfen.**
- **Jede Mannschaft hat 4 Würfe in einer Kehre (Durchgang).**
- **Alle 8 geworfenen Eisstöcke bleiben dort liegen, wo sie zu Ruhe gekommen sind.**
- **Falls ein Eisstock die Daube trifft und diese somit verschiebt, ergibt sich ein neuer „Zielort“.**
- **Die Daube ist also immer das Ziel.**
- **Die taktische Möglichkeit, die Eisstöcke der gegnerischen Mannschaft wegzukicken, um sich somit evtl. einen Vorteil zu verschaffen, ist erlaubt.**
- **Nachdem jede Mannschaft 4 mal geworfen hat ist eine Kehre beendet und die Punkte der beiden Mannschaften werden notiert.**
- **Punktvergabe: Der am nächsten an der Daube liegende Eisstock erhält 8 Punkte, der nächste 7, der nächste 6 usw. (Zentimetermaß bereithalten)**
- **Nachdem die Punkte für den ersten Durchgang notiert worden sind, wird mit dem nächsten Durchgang begonnen.**
- **Nach Ablauf der 4 Kehren (Durchgänge) werden die Punkte der einzelnen Durchgänge addiert.**
- **Die Mannschaft mit den meisten Siegen (bei Gleichstand zählt die höhere Gesamt-Punktzahl) tritt als Sieger vom Eis.**

Anmerkung:

Die blau markierten Passagen weichen von den eigentlichen Spielregeln ab und sind nur bei unserem Schnupper-Turnier gültig.



1. Stunde

Gruppe A

Team 1

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Team 2

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Bahn 1

Gruppe B

Team 3

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Team 4

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Bahn 2

2. Stunde

Finale

Sieger Gruppe A

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Sieger Gruppe B

Lead	
Second	
Third	
Skip	

Bahn 1

4



Vorbereitung

17:00	Treffen am Warmen Damm	10 min
17:10	Einweisung / Beobachten Eisstockschießen	20 min
17:30	Team-Check	15 min
17:45	Fertigmachen / Utensilien	15 min

Vorrunde

Bahn 1

18:00	Einschießen	10 min
18:10	Start 1. End	15 min
18:25	Auswertung 1. End	5 min
---	• • •	---
18:55	Auswertung letztes End	5 min

Bahn 2

18:00	Einschießen	10 min
18:10	Start 1. End	15 min
18:25	Auswertung 1. End	5 min
---	• • •	---
18:55	Auswertung letztes End	5 min

Finale

Bahn 1

19:00	Einschießen	10 min
19:10	Start 1. End	15 min
19:25	Auswertung 1. End	5 min
---	• • •	---
19:55	Auswertung letztes End	5 min

Abschluß

20:15	Siegerehrung an der Hütte	15 min
20:30	Ausklang	~ min

