

Die Entwicklung des Mannschaftsspielles im Eisstockschießen

Das Eisstockschießen ist seit seiner Entstehung ein Mannschaftswettbewerb.

Gespielt wurde vornehmlich innerhalb der dörflichen Gemeinschaft - und stets "kämpften" zwei Mannschaften gegeneinander. Die Leistung des Einzelnen war von untergeordneter Bedeutung. Entscheidend war letztendlich immer nur der Erfolg der Mannschaft. Jeder hatte sein Können einzusetzen um "für" bzw. "mit" der Gemeinschaft die Beute (die Daube) zu erobern und so das Spiel - die spielerische Jagd - erfolgreich zu gestalten.

Die Einteilung der Mannschaften:

Zu Beginn eines jeden Spieles wurden die teilnehmenden Spieler (keine vorgeschriebene Anzahl) in zwei Mannschaften aufgeteilt. Meistens wurden die Mannschaften durch "Z'samm'steßn" (= Zusammenstoßen) ermittelt. Die dazu im Kreis um die Daube stehenden Mitspieler schoben auf Kommando ihren Eisstock zur Daube. Die dann am nächsten zur Daube liegenden Stöcke bildeten eine Mannschaft, die sogenannten "Engen", die restlichen Spieler waren die "Weiten". Beide Mannschaften mussten die gleiche Anzahl von Spielern aufweisen. Bei ungleicher Spielerzahl erhielt zum Ausgleich der am nächsten zur Daube stehende (Stock) Spieler - der "Engmoar" (der Spielführer der "Engen") - einen zweiten Versuch.

Der ursprüngliche Spielablauf:

Die beiden Spielführer hatten das Spiel zu beginnen. Zunächst gab der "Weitmoar" seinen Schuss ab - und ihm folgend der "Engmoar". Oft versuchte einer der "Moare" bereits mit dem ersten Schuss die Daube weit nach hinten zu treiben um dadurch den weniger kräftigen Schützen des Gegners das Spiel schwer zu machen. Das Spielfeld war ursprünglich nicht begrenzt - ggf. wurde das Spiel auch auf der angrenzenden Straße oder im Acker fortgesetzt. In der Folge hatte diejenige Mannschaft das Spiel fortzusetzen, die nicht im Besitz der Daube war. Erst wenn es gelungen war, einen oder mehrere eigene Stöcke näher an der Daube zu platzieren als der nächste gegnerische Stock war wieder die andere Mannschaft an der Reihe. Sämtliche Aktionen der Mannschaften (gefühlvolle Maßschüsse, Wegschießen des Gegners oder Stehlen der Daube) wurden vom jeweiligen "Moar" geleitet - er war der Kopf der Mannschaft. Sobald eine Mannschaft nicht mehr in der Lage war, die Daube zu erobern, weil sie alle ihre Stöcke "verschossen" hatte und auch mit dem letzten Schuss die Bestlage zur Daube nicht erreicht hatte, war das Spiel beendet und für diese Mannschaft verloren. Die noch verbliebenen Gegner trugen ihren Stock freudestrahlend zum Ziel und das Spiel konnte (nun in entgegengesetzter Spielrichtung) erneut beginnen.

Die ursprüngliche Spielwertung:

Hatte eine Mannschaft einen der vorgenannten Spielabschnitte (Kehre) gewonnen - so wurde dieser mit Punkten gewertet. Für den ersten Kehrengewinn erhielt die Mannschaft sechs Punkte - für jeden weiteren drei. Eine Mannschaft die noch keine Kehre gewonnen hatte wurde mit "braun" bezeichnet - vermutlich eine farbliche Anlehnung an einen drohenden "Schneiderspiel" (= Spielverlust ohne Kehrengewinn), das auch "schwarz" genannt wurde.

Bei zwölf Punkten oder drei gewonnenen Kehren war das Spiel beendet. Diese "zwölf" wurden aber meistens nicht mehr gezählt sondern gingen schon im Jubel bzw. den Spottreden der Sieger unter.

Dem Eisstockschießen ähnliches.

Das schottische Curling dagegen unterscheidet sich weit mehr vom Eisschießen als angenommen. Spielfläche und die Art der Sportgeräte sind dem Eisschießen zwar ähnlich, Schlussfolge und Zählweise (und damit auch der Spielablauf) dagegen vollkommen unterschiedlich.

Das wettbewerbsmäßige Eisschießen:

Während ursprünglich (und auch noch beim heutigen "wilden Schießen" das Spielfeld und die Zahl der Spieler pro Mannschaft nicht begrenzt waren, mussten mit der Einführung von Wettbewerben, bei denen mehr als zwei Mannschaften teilnahmen und dem entsprechend mehrere Spiele gleichzeitig auf dem Eis ausgetragen wurden, sowohl die Spielfeld- als auch die Mannschaftsgröße eingeschränkt werden: Für die Mannschaft wurde eine Spielerzahl von vier Spielern vorgeschrieben, von denen jeder pro Kehre einen Schuss abzugeben hatte. Auch die Anzahl der Durchgänge (Kehren) wurde auf sechs (bei schlechter Witterung oder Zeitmangel mitunter auf 5) festgelegt.

Das Spielfeld bestand nunmehr aus einem im Abstand von 36 m zur Abspielstelle (ins Eis geschlagene Standritze) eingezeichnetem Zielfeld mit einer Größe von 8 x 4 Metern. Nicht in dem Zielfeld stehende Stöcke waren ungültig - die Daube wurde in die Mitte des Zielfeldes zurückgelegt, sobald sie dieses verlassen hatte. Nachdem die Wettbewerbe mehr und mehr in Kunsteishallen abgehalten wurden, musste die Spielfeldgröße erneut angepasst werden. Der Abstand zum Daubenkreuz beträgt heute 24,5 Meter - die Zielfeldgröße 6 x 3 Meter. Auch die Wertung der einzelnen Kehren wurde geändert. Während ursprünglich nur die gewonnenen Kehren gezählt wurden - wird seit Einführung des wettbewerbsmäßigen Eisstockschießens jede gewonnene Kehre mit einem Punkt, und jeder eigene näher (als der bestplatzierte gegnerische Stock) an der Daube liegende Stock mit 2 Punkten gewertet. Pro Kehre sind demzufolge 3, 5, 7 oder gar 9 Punkte möglich. Anzuspielen hatte zunächst die auf dem Spielplan dazu vorgesehene (bzw. ausgeloste) Mannschaft. Die folgenden Kehren hatte (wie heute noch beim Mahleisschießen) jeweils diejenige Mannschaft zu beginnen, die in der letzten Kehre gepunktet hatte.

Mit Einführung der internationalen Eisstock-Regeln (IFE) im Jahre 1980 wurde die Anspielregel geändert - das Anspielrecht (bzw. -pflicht) wechselt nach jeder Kehre auf die andere Mannschaft über. Mit der Einführung von Wettbewerben mit mehr als 2 teilnehmenden Mannschaften mussten auch Regelungen für die Spielwertung gefunden werden. Dazu wurden zunächst die Spielergebnisse jeder Mannschaft aufaddiert und anschließend die Summe der eigenen Punkte durch die Summe der von den gegnerischen Mannschaften erzielten Punkte geteilt. Dieses Ergebnis wurde zur Ergebnisfindung herangezogen. Die Mannschaft mit der besten "Quote" wurde auf Rang 1 gesetzt. Die Summe der gewonnenen bzw. verlorenen Spiele blieb zunächst gänzlich unberücksichtigt. Erst später ging man dazu über, die gewonnenen Spiele mit Punkten zu bewerten. Die "Quote" wird seither nur mehr zu Rangfestsetzung bei Punktgleichheit herangezogen.

Als Demonstrationsbewerb bei Olympia.

Im Jahre 1936 wurde Eisschießen erstmals als so genannter "Vorführwettbewerb" bei den Olympischen Spielen zugelassen (ein weiteres mal 1964).

Das Eisschießen nach den vorgenannten Regeln wird seither auch "olympisches" Eisschießen genannt. Im Gegenzug wird das Spielen nach herkömmlicher Art (ohne Begrenzung des Spielfeldes, der Mannschaftsgröße und Wertung nur der gewonnenen Kehren) als "wildes" Schießen bezeichnet. Wobei von der IFE das olympische „Eisstockschießen“ nunmehr „Stocksport“ und der „Schuss“ „Versuch“ umbenannt wurde.

Das Eisstockschießen „Pinzgauer Spielart“ ist im Salzburger Land eine weit bekanntere Sportart und wird hauptsächlich in den Bezirken Pinzgau, Pongau und einigen Vereinen im Tennen- und Flachgau, ausgeübt. Die meisten Stocksportler betreiben den Stocksport in "pinzgauer Spielart" im Land Salzburg und sind auch mit ihrer Mitgliederzahl die Stärksten im Landesverband Salzburg.

Es werden im Stocksport neben den Mannschaftsbewerben auch weitere Bewerbe wie Stock- und Ziel, Weitschießen ausgetragen.

Auch im Eisstockschießen ist die Emanzipation eingezogen und es nehmen schon sehr viele Damen an denen für sie eigens ausgetragenen Bewerben teil.

Quelle: BEV.Stocksport.de (Auszüge)

Pinzgauer Eisstock

