TRUMPAI APIE AISŠTOKĄ

DVI 4 ŽMONIŲ KOMANDOS



METIKAI

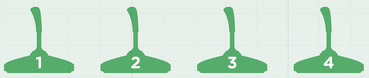
Jei pirmu bandymu nepavyksta įmesti šioką į lauką, meta komandos sekantis žaidėjas. Priešininkų komanda meta tuomet, kai laukelyje jau yra pastatytas kitos komandos šiokas ir stengiasi jį išmušti arba pasistatyti savąjį arčiau gumos taikinio.

KAPITONAS

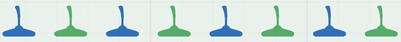
Priešingoje aikštelės pusėje gali būti tik pirmi metę žaidėjai. Jie vadovauja savo komandų žaidimui, nustato tarpusavio susitarimu, kurios komandos šiokas yra arčiau judančio taikinio.

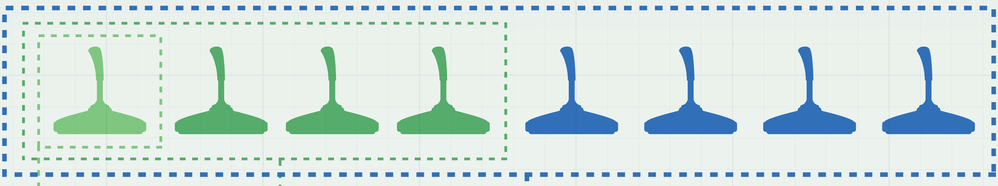


KIEKVIENAS ŽAIDĖJAS TURI PO 1 ŠIOKĄ



METANTI KOMANDA KEIČIASI, KAI JOS ŠIOKAS UŽIMA GERESNĘ POZICIJĄ





1 šiokas kiekvienam **ŽAIDĖJUI**

4 šiokai kiekvienai **KOMANDAI**

8 šiokai **VIENO KĖLINIO METU**

INVENTORIUS



ŠIOKAI

Tai apie 4,5 kg svorio kėglio formos šiokas.

TAIKINYS

Judantis guminis taikinys padedamas žaidimo lauko centre. Nuo jo tolimesnėje žaidimo eigoje skaičiuojamas rezultatas.



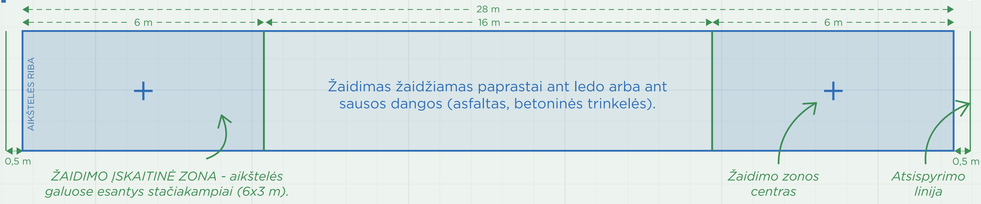
BATAI

Žiemos metu arba žaidimui ant ledo naudojami žieminiai, neslystantys padeliai, vasarą – vasariniai padeliai.



Neslystantis padelis

ŽAIDIMO AIKŠTĖ



ŽAIDIMAS

KĖLINIAI

Vienų varžybų metu sužaidžiami **6 KĖLINIAI** (endai). Po kiekvieno kėlinio, kai būna paleisti visi 8 šiokai, skaičiuojama, kiek jų pelnė taškus. Jeigu rezultatas lygus - vyksta pratęsimas.



METIMŲ ĮVAIROVĖ

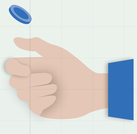
STATYMAI – leidžiami tokiu stiprumu, kad tiesiog pasiektų taikinį – žaidimo įskaitinę zoną.

IŠMUŠIMAI – skirti išmušti kitus šiokus iš žaidimo įskaitinės zonos.

SAUGAI – statomi įskaitinėje zonoje, prieš savo šioką, arba gumos taikinį, norint, kad jų neišmuštų priešininkai.

EILIŠLUMAS

Žaidimo pradžioje komandos meta burtus, taip nustatydamos, kuri pirmoji pradės žaidimą. Sekantį kelinuką pradeda kita komanda. Taip jos paeiliui keičiasi kiekvieną kėlinuką (endą).

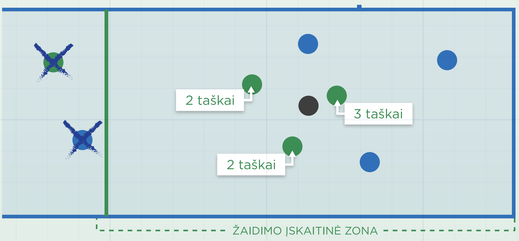


REZULTATAS

Baigus mesti visus šiokus, skaičiuojami taškai. Taškai kėlinyje (ende) skiriami tik komandai, kurios šiokai yra arčiau judančio taikinio nei priešininko. Jeigu neaišku, kurios komandos šiokas stovi arčiau gumos taikinio, komandos žaidėjai pamatuoja atstumus rulete. Komandoms nesutarus, situaciją nustato teisėjas.

3 TAŠKAI už pirmą arčiausiai stovintį šioką

2 TAŠKAI už likusius šiokus



AISŠTOKO TRADICIJOS

RANKŲ PASPAUDIMAS

Varžybos prasideda rankų paspaudimu ir linkėjimu „gero žaidimo". Rankos vėl paspaudžiamos žaidimui pasibaigus.



SPORTIŠKUMAS

„AISŠTOKO DVASIA" yra svarbi žaidimo dalis. Iš žaidėjų tikimasi, kad jie patys praneš apie savo pažeidimus, netrukdys kitai komandai ir pasveikins priešininkus jiems atlikus gražų metimą.



STATYMAS

Po žaidimo laimėjusi komanda tradiciškai stato pralaimėjusiai komandai gėrimą. Anksčiau žaidėjai po varžybų sumesdavo savo šiokus kažkur prie laužo ir bendraudavo.



AISŠTOKAS LIETUVOJE info@icestock.lt icestock.lt