



# Reglement Chneblä Schwyz

## Reglement

1. Gespielt wird in Gruppen mit je drei Mitgliedern.
2. Jedes Gruppenmitglied erhält je 10 Punkte.
3. Durch den Fall eines Steckens (Chnebel) oder Bewegen eines am Boden liegenden Steckens (Chnebel), können dem Gegner Punkte entnommen werden.
4. Punkte können dem Gegner entnommen werden, wenn der eigene Chnebel stehen bleibt.
5. Hat ein Spieler/eine Spielerin nur noch einen Punkt, kann er den Chnebel sicher platzieren und muss nicht direkt angreifen. Haben alle Spieler/Spielerin nur noch einen Punkt, ist die Regel aufgehoben.
6. Während des Wettkampfes 10-1 Punkte muss immer angegriffen werden.
7. Chnebel, die in Schräglage weniger als 8 cm Bodenfreiheit aufweisen, können als liegende Chnebel angegriffen werden. Derjenige Spieler/diejenige Spielerin, der den Chnebel abgibt und in Schräglage weniger als 8 cm Bodenfreiheit aufweist, kann dem Gegner keine Minuspunkte zufügen.
8. Während des laufenden Spiels dürfen die Chnebel nicht gespitzt werden. Bei Chnebelbruch werden diese vom Schiedsrichter ausgewechselt und der Situation entsprechend ins Spiel zurückgesetzt oder gelegt. Bei Chnebelbruch wird keine Wertung gegeben.
9. Das Berühren oder Wackeln eines gegnerischen Chnebels ist verboten. Falls dies doch der Fall ist, wird der Verschuldete eine Runde ausgelassen und der nächste Athlet/die nächste Athletin ist dran.
10. Wird ein Chnebel während des Spiels ausserhalb des Spielkreises geschleudert, wird dieser vom Schiedsrichter zurückgelegt.
11. Vor jeder Spielrunde kann der Spieler/die Spielerin aus zwei bereitgelegten Chnebeln einer auswählen.
12. Die Chnebel der ausgeschiedenen Spieler/Spielerin werden vom Schiedsrichter aus dem Spielkreis gelegt.
13. Jeder Teilnehmer behält die persönliche Spielernummer während des ganzen Wettkampfes und trägt diese sichtbar am Körper.
14. Das Spielfeld besteht aus einem Kreis. Der Durchmesser beträgt 4m. Die Spieler/Spielerinnen wie auch Zuschauer dürfen sich nur ausserhalb der Markierung aufhalten.
15. Die Mannschaften spielen abwechselungsweise gegeneinander (1. Spieler/Spielerin Gruppe rot, 1. Spieler/Spielerin Gruppe schwarz, 2. Spieler/Spielerin Gruppe rot,...)
16. Teilnehmerzahl beschränkt.
17. Der Veranstalter haftet nicht für solche Unfälle/Verletzungen/Schäden des Teilnehmers, die er selbst verschuldet bzw. selbst zu vertreten hat; gleichwohl haftet der Veranstalter ebenfalls nicht für Unfälle/Verletzungen/Schäden, die durch einen Teilnehmer und/oder Zuschauer verschuldet sind bzw. zu vertreten sind.
18. Bei Unentschieden in der K.O-Phase nach abgelaufener Zeit passiert folgendes:
  - a) Teamcaptain treffen sich mit dem Schiri in der Kreismitte.
  - b) Schiri legt ein neutraler Chnebel auf den Boden.
  - c) Die Captains treffen nacheinander den liegenden Chnebel.
  - d) Wer den Chnebel nicht mehr trifft, ist draussen. Das Gewinnerteam zieht in die nächste Runde.
19. Rot beginnt.
20. Indirekte Treffer sind ungültig.

21. Wird ein Chnebel der eigenen Gruppe getroffen, wird auch diesem Spieler ein Leben abgezogen. Der Werfer darf, wie bei gewöhnlichen Treffern, erneut einen Spielzug machen.
22. Die Regel «auf Holz spielen» gilt solange bis ein Chnebel getroffen wird. Danach entscheidet der Schiedsrichter, ob er auf Holz spielen verlangt oder nicht.
23. KO-System: Wird ein Unentschieden nach Ablauf der Zeit erzielt, passiert folgendes: Der Schiedsrichter legt einen Chnebel in die Kreismitte und die beiden Käptens spielen abwechselnd auf den Chnebel. Wer als erstes nicht mehr trifft, fliegt raus. Es beginnt rot.
24. Nach Ende des Spiels muss die Runde fertiggespielt werden.
25. Chnebel müssen von Hand gespielt/ingeschlagen werden.
26. Finalspiel wird ausgespielt.
27. Wird ein falscher Chnebel rausgezogen, muss diese Person eine Runde aussetzen.
28. Bereits ausgeschiedene Spieler dürfen nicht als Ersatzspieler in anderen Gruppen spielen.

## Spielkreis

Innen Ø 4m

## Chnebel

Buche Ø 25 mm

Spitze 30°

Länge 50 - 55 cm Wettkampflänge

## Distanz

Messwürfel mit Stiel 8 + 8 + 8 cm

## Farben

1. Rot
2. Schwarz

## Modus

Anhand der angemeldeten Gruppen wird eine bestimmte Anzahl Runden gespielt, wobei eine Zeitlimite von 13 Minuten pro Runde angesetzt wird. Gespielt wird im K.O-System je nach Anmeldungen mit Rückrunden. In jeder Spielrunde treffen zwei Gruppen aufeinander. Die zwei Erstplatzierten der Vorrunde steigen ins 1/8 Final auf, die Dritt- und Viertplatzierten scheiden aus. Die Sieger spielen gegen die Zweitplatzierten der Nachbarsgruppe. Aus der Zwischenrangliste ergeben sich die Teilnehmer für den 1/8 Final, 1/4 Final, 1/2 Final und Final.

Wenn ein Zweikampf gewonnen werden kann, erzielt die Gewinnermannschaft 2 Punkte. Unentschiedene Resultate ergeben 1 Punkt und Verlierer erhalten 0 Punkte.

Gibt es Gruppen mit gleicher Punkteanzahl nach vollendender Vorrunde, wird die Direktbegegnung gewertet. Ist diese ebenfalls im Unentschieden ausgetragen worden, wird eine Zusatzrunde von 5 Minuten gespielt, in der jeder Spieler/jede Spielerin mit 5 Punkte beginnt.

Entscheide oder Änderungen bleiben der Wettkampfleitung vorbehalten.

