



Spielreglement

Dieses Reglement stimmt überein mit dem Reglement des Allgemene Nederlandse Sjoelbond, das am 1. September 2009 letztmals geändert worden ist.

Ausgabe: Oktober 2009

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Hinweise.....	2
2	Spielregeln	2
2.1	Allgemein.....	2
2.2	Spielvorgehen	2
3	Punkteählung	3
3.1	Bonuspunkte	3
4	Spielabfolge	4
4.1	Erster Durchgang	4
4.2	Zweiter Durchgang.....	4
4.3	Dritter und letzter Durchgang	4
5	Allgemeine Bestimmungen	5
6	Regeln für Qualifikationsturniere	6
7	Schlussbestimmungen.....	6



1 Allgemeine Hinweise

- 1.1 Die Spielregeln dieses Reglements sind bei allen Qualifikationsturnieren anzuwenden.
- 1.2 Bei Plauschturnieren kann davon abgewichen werden.

2 Spielregeln

2.1 Allgemein

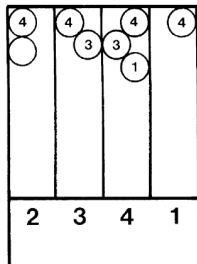
Wenn in diesem Reglement von Teilnehmern, Spielern usw. gesprochen wird, sind damit immer auch weibliche Teilnehmerinnen und Spielerinnen mit gemeint, ausser es wird ausdrücklich vermeldet.

2.2 Spielvorgehen

- a. Für jedes Spiel stehen 30 Spielscheiben zur Verfügung.
- b. Jeder Teilnehmer muss vor Spielanfang die Anzahl Scheiben kontrollieren.
- c. Eine Scheibe ist im Spiel, sobald diese den Absetzbalken vollumfänglich passiert hat.
- d. Ist eine Scheibe einmal im Spiel, dann darf diese nicht mehr angefasst werden. Es gelten folgende Ausnahmen:
 1. Eine Spielscheibe, die ordnungsgemäss den Torbalken durch einen der Schlitze passiert hat und danach aus dem Punktefach und aus dem Sjoelbak fliegt, muss wieder in das ursprüngliche Punktefach zurückgelegt werden.
Spielscheiben, die auf eine andere Art aus dem Sjoelbak fliegen, werden bis zum nächsten Durchgang aus dem Spiel genommen.
 2. Eine Spielscheibe, die über den Torbalken hinweg fliegt und in einem Punktefach landet, muss bis zum nächsten Durchgang aus dem Spiel genommen werden.
 3. Eine Spielscheibe, die ordnungsgemäss den Torbalken durch einen der Schlitze passiert hat und danach aus dem Punktefach fliegt und in einem anderen Fach oder auf einer der senkrechten Begrenzungswände zu liegen kommt, muss ins richtige Fach zurückgelegt werden.
 4. Eine Spielscheibe, die ursprünglich den Absetzbalken ordnungsgemäss passiert hat, danach wieder zurück kommt und vollumfänglich den Absetzbalken in Richtung Spieler passiert hat, muss bis zum nächsten Durchgang aus dem Spiel genommen werden.
 5. Eine Spielscheibe, die ordnungsgemäss den Torbalken durch einen der Schlitze passiert hat und danach wieder durch den Schlitz des Torbalkens hindurch das Punktefach verlässt, darf nicht angefasst werden und bleibt da liegen, wo sie zur Ruhe kommt.
- e. Eine Spielscheibe ist im Punktefach und wird gewertet, wenn sie ordnungsgemäss gespielt die dem Spieler zugewandte Kante eines Schlitzes des Torbalkens vollumfänglich passiert hat. Im Zweifelsfall muss der Schiedsrichter nach Beendigung des Durchgangs eine gerade Holzlatte entlang der vorderen Seite des Torbalkens schieben; wenn sich die Spielscheibe bewegt, ist sie nicht im Fach und wird nicht gewertet.
- f. Der Schiedsrichter stapelt die in den Punktefächern befindlichen Spielscheiben aufeinander. Die ersten vier ergeben einen Stapel, danach weitere 3 zu einem Stapel usw. Die unterste Scheibe eines Stapels muss frei von der Rückwand liegen, aber in maximal 5mm Abstand (siehe auch Figur a).



Figur a.



3 Punktezahlung

Die Punktezahlung geschieht wie folgt:

In jedem Fach 1 Scheibe = 20 Punkte,

in jedem Fach 2 Scheiben = 40 Punkte,

in jedem Fach 3 Scheiben = 60 Punkte, usw.

Wenn sich zusätzliche Scheiben in einem Fach befinden, werden diese entsprechend der Punktezahl des Faches hinzugezählt.

Beispiel:

In jedem Fach liegen 5 Scheiben und eine zusätzliche Scheibe in Fach 4.

Gezählt wird: $5 \times 20 = 100 + 4 = 104$ Punkte.

Mit 30 Scheiben sind maximal 148 Punkte möglich ($7 \times 20 = 140 + 2 \times 4 = 148$).

3.1 Bonuspunkte

Zusätzlich zum Maximum von 148 Punkten können Bonuspunkte erreicht werden, wenn dieses Maximum von 148 Punkten bereits im ersten oder zweiten Durchgang erreicht worden ist:

- § Erreicht ein Spieler das Maximum von 148 Punkten bereits im ersten Durchgang, darf er eine weitere Extra-Scheibe noch zweimal werfen, d.h. er kann mit dieser Scheibe in zwei Würfungen maximal weitere 8 Punkte werfen, so dass er auf ein Total von 156 Punkten kommt.
- § Erreicht ein Spieler das Maximum von 148 Punkten im zweiten Durchgang, darf er eine weitere Extra-Scheibe noch einmal werfen, d.h. er kann mit dieser Scheibe maximal weitere 4 Punkte werfen, so dass er auf ein Total von 152 Punkten kommt.

Das Resultat des Spiels ist das Total erreichter Punkte plus die Bonuspunkte.

Beispiele.

1. Ein Spieler erreicht in zwei Durchgängen 148 Punkte. Er erhält eine Scheibe für einen Extrawurf, mit dem er in Fach 2 trifft. Der Spieler hat $148 + 2 = 150$ Punkte erreicht.
2. Ein Spieler erreicht im ersten Durchgang 148 Punkte. Er erhält eine Scheibe für zwei Extrawürfe. Mit dem ersten Wurf trifft er in Fach 4, mit dem zweiten in Fach 1. Der Spieler hat $148 + 4 + 1 = 153$ Punkte erreicht.



4 Spielabfolge

Ein Sjoelspiel besteht aus 3 Durchgängen, welche wie folgt zu spielen sind:

4.1 Erster Durchgang

- a. Der Spieler zählt die 30 Spielscheiben.
- b. Nach Zustimmung des Schiedsrichters spielt der Spieler im 1. Durchgang alle 30 Scheiben und gibt danach deutlich an, wenn alle Scheiben gespielt sind.
- c. Der Schiedsrichter bestimmt, welche Scheiben gewertet werden und in den Punktfächern bleiben und gibt die restlichen zurück, inklusive der Scheiben, welche gemäss Ausnahmeregelung Art. 2.2. aus dem Spiel genommen worden sind.
Der Schiedsrichter stapelt die Scheiben in den Punktfächern gemäss Spielreglement.
- e. Wenn ein Spieler jetzt das Maximum von 148 Punkten erzielt hat (in jedem Fach 7 Scheiben und 2 Scheiben in Fach 4), erhält er eine zusätzliche Spielscheibe, welche er zweimal spielen darf (siehe dazu Art. 3.1).
- f. Wenn ein Spieler nach dem ersten Durchgang alle Scheiben in die Fächer gespielt, aber nicht das Maximum von 148 Punkten erreicht hat, werden die gespielten Punkte vom Schiedsrichter zusammen gezählt und das Spiel ist beendet.

4.2 Zweiter Durchgang

- a. Der Spieler kontrolliert die Scheiben, die er vom Schiedsrichter zum Weiterspielen erhalten hat.
- b. Der Schiedsrichter zeigt an, dass der Spieler den zweiten Durchgang beginnen kann. Der Spieler spielt den zweiten Durchgang und zeigt deutlich an, wenn er alle restlichen Scheiben gespielt sind.
- c. Der Schiedsrichter bestimmt, welche Scheiben gewertet werden und in den Punktfächern bleiben und gibt die restlichen zurück, inklusive der Scheiben, welche gemäss Ausnahmeregelung Art. 2.2. aus dem Spiel genommen worden sind.
Der Schiedsrichter stapelt die Scheiben in den Punktfächern gemäss Spielreglement.
- e. Wenn ein Spieler jetzt im zweiten Durchgang das Maximum von 148 Punkten erzielt hat (in jedem Fach 7 Scheiben und 2 Scheiben in Fach 4), erhält er eine zusätzliche Spielscheibe, welche er einmal spielen darf (siehe dazu Art. 3.1).
- f. Wenn ein Spieler nach dem zweiten Durchgang alle Scheiben in die Fächer gespielt, aber nicht das Maximum von 148 Punkten erreicht hat, werden die gespielten Punkte vom Schiedsrichter zusammen gezählt und das Spiel ist beendet.

4.3 Dritter und letzter Durchgang

- a. Der Spieler kontrolliert die Scheiben, die er vom Schiedsrichter zum Weiterspielen erhalten hat.
- b. Der Schiedsrichter zeigt an, dass der Spieler den dritten Durchgang beginnen kann. Der Spieler spielt den dritten Durchgang und zeigt deutlich an, wenn er alle restlichen Scheiben gespielt sind..
- c. Der Schiedsrichter bestimmt, welche Scheiben gewertet werden und in den Punktfächern bleiben.
Der Schiedsrichter stapelt die Scheiben in den Punktfächern gemäss Spielreglement.
- g. Der Schiedsrichter zählt die Anzahl Punkte und teilt diese dem Spieler mit. Wenn der Spieler einverstanden ist, wird das Resultat auf der Turnierkarte notiert, die vom Spieler auf dessen Wunsch hin eingesehen werden kann.



5 Allgemeine Bestimmungen

- a. Ein Spieler bestimmt selber, ob er sitzend oder stehend spielt. Er muss aber während und nach dem Spielen vor dem Sjoelbak bleiben.
- b. Ein Spieler darf vor Beginn des Spiels auf Wunsch 5 Scheiben probeweise spielen.
- c. Nach Beginn des Spiels, d.h. nachdem die erste Spielscheibe (inklusive Probewürfe) gespielt worden ist, darf der Sjoelbak nicht mehr verschoben oder sonst wie verändert werden. Jeder Spieler muss nach Beendigung seines Spiels den Sjoelbak wieder auf die ursprüngliche Stelle zurück setzen. Ein Spieler darf keine Veränderungen am Spielmaterial wie Gleitmittel anbringen oder zwischenzeitliches Putzen von Spielsteinen oder Spielfläche vornehmen.
- d. Bricht während des Spiels eine Scheibe, muss das ganze Spiel neu gespielt werden.
- e. Wird ein Spiel mit mehr als 30 Scheiben gespielt, wird dieses Spiel für ungültig erklärt und es muss wiederholt werden.
- f. Ist ein Spiel mit weniger als 30 Scheiben gespielt worden, wird nachträglich keine Korrektur des Resultates mehr durchgeführt.
- g. Während des Spiels darf der Schiedsrichter weder reden noch andere Handlungen ausführen, welche die Konzentration des Spielers beeinträchtigen können. Ausnahme: Auf Bitte des Spielers darf der Schiedsrichter mitteilen, wie viele Spielscheiben sich in welchen Fächern befinden.
- h. Der Vorrat an Spielsteinen muss neben dem Sjoelbak platziert werden; er darf auf keinen Fall auf dem Absetzbalken liegen.
- i. Der Spieler darf unterhalb des Sjoelbaks zur besseren Fixierung des Baks vier Gummistreifen platzieren: Zwei in der Nähe des Absetzbalkens (jeweils links und rechts), und zwei in der Nähe des Torbalkens (jeweils links und rechts). Diese vier Gummistreifen müssen identisch sein und dürfen folgende Dimensionen nicht überschreiten: Länge 60mm, Breite 25mm, Streifendicke 3mm. Hat die Turnierorganisation die Sjoelbaken bereits mit solchen Streifen fixiert, darf der Spieler keine eigenen Streifen platzieren.



6 Regeln für Qualifikationsturniere

- a. Der Schiedsrichter darf seine eigene Turnierkarte nicht auf dem Tisch deponieren.
- b. Macht der Schiedsrichter beim Ausfüllen der Turnierkarte einen Fehler, muss die Karte korrigiert und mit einem Visum des zuständigen Ringleiters versehen werden.
- c. Bei Streichungen irgendwelcher Art zählt automatisch die letzte lesbare Zahl.
- d. Der Schiedsrichter überreicht die ausgefüllte Turnierkarte dem Schiedsrichter des nächsten Sjoelbaks, an dem der Spieler spielen muss.
- e. Nach dem letzten Spiel übergibt der Schiedsrichter die Kopie der Turnierkarte dem Spieler und das Original dem zuständigen Ringleiter. In keinem Fall dürfen sowohl Kopie als auch Original dem Spieler übergeben werden.
- f. Kann während des Turniers nachgewiesen werden, dass ein Spieler auf seiner Turnierkarte Änderungen vorgenommen hat, beschliesst die Turnierleitung noch während des Turniers allfällige Strafmassnahmen (Annullierung eines Spiels, aller Spiele des fehlbaren Spielers usw.).
- g. Während des Spiels dürfen weder Spieler noch Schiedsrichter rauchen, essen oder trinken.

7 Schlussbestimmungen

Über alles, das in diesem Reglement nicht beschrieben ist, entscheidet die Turnierorganisation.