

Regeln für Bezirks- und Landesknittelturniere

gültig ab 15.4.2024

Allgemeines:

Schiedsrichter: Bei jedem Turnier muss ein Schiedsrichter nominiert werden, der, auf Basis der regeln, die letztgültige Entscheidungsgewalt hat.

Das Spielfeld ist 14 Meter lang und 3,0 bis 3,5 Meter breit und sollte rundum mit einer Linie gekennzeichnet sein.

Die sogenannte „Daube“ ist ein Holzwürfel von ca. 10 cm Kantenlänge und liegt jeweils 2 Meter innerhalb der Spielfeldlänge. Der Abstand von Daube zu Daube beträgt somit 10 Meter. Die Daubenmarkierung sollte aus einem dünnen, ca. 8 x 8 cm großem Holz-, Kunststoff- od. Metallplättchen bestehen und sollte mit einem Nagel im Boden parallel zur Feldmarkierung befestigt werden. Eine quadratische Markierung mit Kreide, welche so groß ist wie die Daube, ist auch zulässig.

Nach zwei Bahnen ist aus Sicherheitsgründen ein Gang mit mindestens 1,5 Meter vorzusehen und von den Spielern und Spielerinnen beim Seitenwechsel zu benützen.

Der Knittel ist ein konisches oder zylindrisches Holzstück mit einem maximalen Durchmesser von 9 cm und minimal 7 cm.

Er kann rund oder eckig sein (mind. achteckig mit 8 gleich großen Flächen). Der Knittel ist aus einem Stück Holz gefertigt und es dürfen keine metallischen oder sonstigen Werkstoffe im Knittel eingearbeitet sein.

Ausnahme: Es darf nur ein Ring aus Eisen oder Aluminium auf dem „Spitz“ befestigt werden, um diesen zu schonen und vor Schäden oder Zersplitterung zu schützen.

Der Knittel darf max. 2000 Gramm und muss mind. 1000 Gramm schwer, sowie höchstens 80 cm lang und mind. 60 cm (bei Frauen 50 cm) lang sein!

Zu den Turnieren sind, soweit vorhanden, die eigenen Knittel mitzubringen! Kontrollen der Knittel sind der Turnierleitung vorbehalten. Sollte ein Moar die Richtigkeit der gegnerischen Knittel anzweifeln, kann er eine Kontrolle durch den Schiedsrichter erbitten.

Zum Spiel

Eine Moarschaft besteht aus 4 Personen (weiblich, männlich oder gemischt) einer Ortsgruppe. Zusätzlich darf ein Ersatzspieler(-in) nominiert werden, der für jedes neue Spiel eingewechselt werden darf.

Spielberechtigt sind nur Seniorenbundmitglieder. Gespielt wird auf 6 Kehren. Anwurf hat beim ersten Spiel die Mannschaft laut Spielplan. Jede Mannschaft nominiert für dieses Spiel eine Moar. Nach dem Anwurf durch den Moar der ersten Mannschaft wirft der Moar der 2. Mannschaft. Nach jeder Kehre wird der Anwurf gewechselt. Für das nächste Spiel darf ein anderer Moar nominiert werden.

Wirft der falscher Moar oder ein falscher Spieler, wird dieser eine Knittel aus dem Spiel genommen und die restlichen Spieler setzen die Kehre fort. Hat die gegnerische Mannschaft bereits einen Knittel nachgeworfen, hat sie diesen falschen Wurf akzeptiert und es wird normal zu Ende gespielt.

Während des Spiels dürfen sich nur die Moare bei der Zieltaube aufhalten und den eigenen Spielern und Spielerinnen Anweisungen geben. (Verletzungsgefahr!). Der Moar hat einen Rollmeter für Meßarbeiten bei sich zu führen. Bei Unstimmigkeiten der Moare entscheidet die Turnierleitung.

Knittelabwurflinie

Der Spieler steht beim Knittelwurf mit dem vorderen Fuß auf der Knittelabwurflinie. Geworfen wird max. 1m links oder rechts von der Daube, Damen dürfen den Knittelwurf im Bereich der Daubenmarkierung durchführen. Die 2 m Marke sollte mit Kreide genau markiert werden.

Wie wird gemessen?

Gemessen wird von der Zieldaube zum nächsten Punkt des Knittels, egal in welcher Position. Liegen beide Knittel bei der Daube an, oder sind beide gleich weit entfernt, zieht bzw. punktet die Moarschaft, die zuerst zog.

Wie wird gezählt?

Es gibt eine neue Zählweise! Gezählt werden die näheren Knittel einer Mannschaft zur Daube: (1, 2, 3 oder 4 Punkte).

Am Ende der 6 Kehren bekommt der Sieger mit der höheren Knittelpunkteanzahl 2 Punkte. Sollte es nach 6 Kehren unentschieden stehen, erfolgt eine Punkteteilung 1:1.

Ist ein Gegner nicht anwesend, werden als Ergebnis 12:0 und in der Rubrik „Eigene Punkte“ am Wertungsblatt 2 Punkte eingetragen. Sollte ein Mannschaft während eines Spieles abtreten wird dies wie nicht anwesend gewertet.

Was ist wenn ein Knittel von einem Gegner aufgehalten, bewegt oder entfernt wird?

Die Mannschaft die die Störung verursacht hat, hat verloren und der Gegner bekommt für diese Kehre 4 Knittelpunkte.

Was ist wenn die Daube aus dem Begrenzungsfeld gestoßen wird?

Sollte die Daube seitlich bzw. in Längsrichtung vollständig über der Begrenzungslinie (die Linie gehört zum Spielfeld) aus dem Spielfeld gestoßen werden, wird die Daube auf die Daubenmarkierung zurückgelegt. Sollten sich die beiden Moare nicht auf eine exakte Position einigen, entscheidet der Schiedsrichter und positioniert die Daube.

Was ist wenn ein Knittel aus dem Begrenzungsfeld geworfen wird?

Wird der Knittel seitlich bzw. in Längsrichtung vollständig über die Begrenzungslinie geworfen, wird er entfernt.

Ergebnisermittlung

Nachdem alle Gruppenspiele gespielt sind gibt der Moar den Spielplan bei der Turnierleitung ab.

Siegerermittlung und Reihung

Die Reihung ergibt sich durch die Addition der Punkte aus den Gruppenspielen. Bei Punktegleichheit entscheidet das Knittelpunkteverhältnis (Differenz eigene und gegnerische Punkte). Bei gleichem Knittelpunkteverhältnis entscheidet die höheren eigene Anzahl an Knittelpunkten, der direkte Vergleich, das Los. Je nach Anzahl der Moarschaften können ev. die Gruppensieger (und ev. Auch die Gruppenzweiten) im „KO-System“ um den Sieg spielen. (Wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben).

Bezirksturniere:

Bei Bezirksturnieren dürfen auch abweichende Regeln angewendet werden, wenn diese vorher in der Ausschreibung eindeutig angeführt wurden.

z.B. Sollten bei Bezirksturnieren Gästemoarschaften eingeladen werden, können diese in einer eigenen Gruppenklasse getrennt gewertet werden!

Viel Spaß und Erfolg beim Turnier!