

Spielregeln Steckä-Plattln

Inhalt

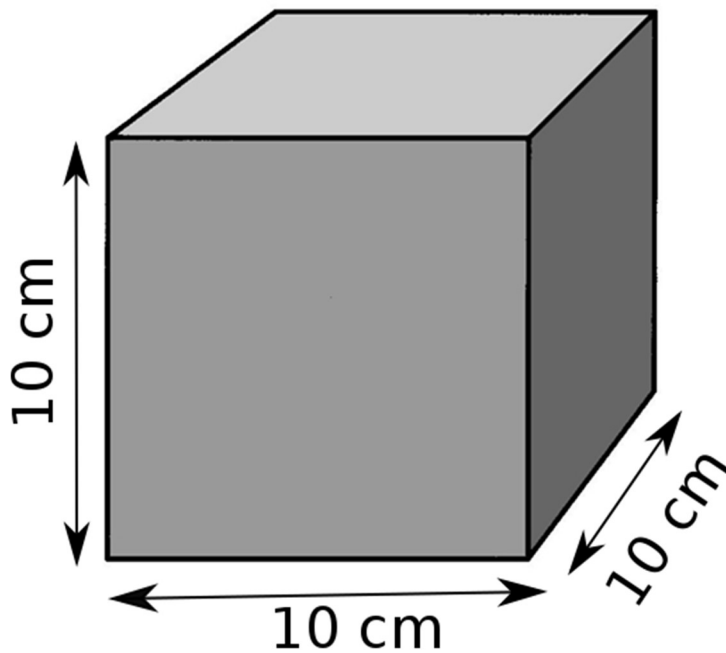
1	Spielgeräte.....	3
2	Spielfelder.....	4
3	Moarschaften	5
4	Wurffolge der Spieler	5
5	Spielbericht.....	5
6	Wertungen.....	6
7	Daubentreffer.....	6
8	Plattltreffer.....	6
9	Aussentreffer.....	6
10	Messung	6
11	Lage des Plattls	7
12	Damenmoarschaften.....	7
13	Einzelwertung (21 Würfe)	7
14	Schiedsrichter	8
15	Haftung.....	8

1 Spielgeräte

- a) Das Plattl ist aus Eisen (Baustahl St37) und hat die Maße:
Länge: 10 cm Breite: 10 cm Stärke: 1 cm
- b) Es ist an einer Seite abgerundet und an drei Seiten sind die Ecken nach unten gebogen.

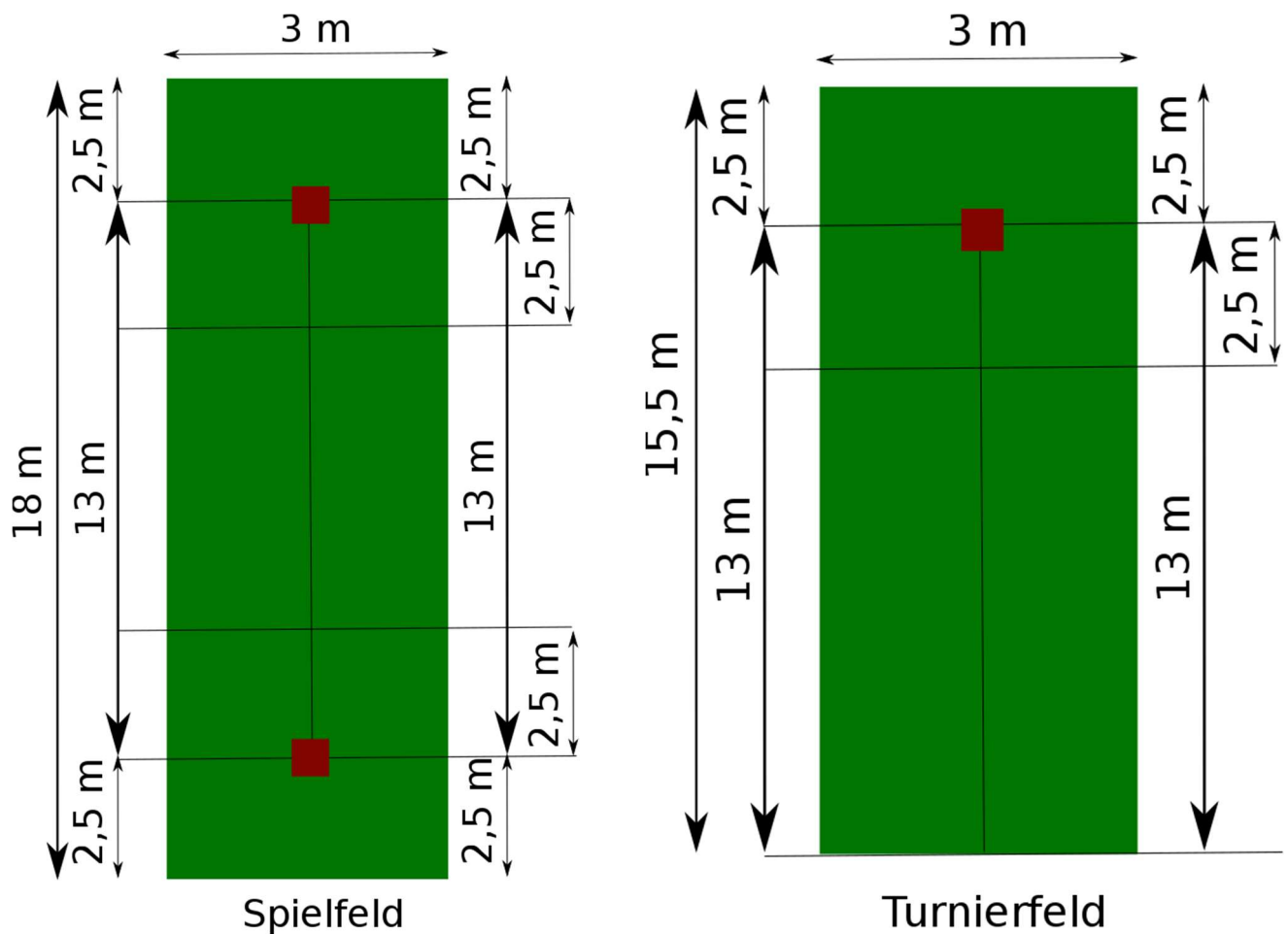


- c) Die Daube ist ein Hartholzklotz und hat die Maße:
Länge: 10 cm Breite: 10 cm Höhe: 10 cm



2 Spielfelder

- Beim Turnierfeld wird aus Sicherheitsgründen nur ab der Grundlinie in eine Richtung geworfen.
- Die Daube liegt von der Grundlinie 13 m entfernt.
- Um die Daube ist ein Schnurgerüst in Form eines Rechtecks von 5 m x 3 m angebracht.
- Der Abstand zwischen den einzelnen Spielfeldern beträgt mindestens 1 m.
- Zum Spielfeld darf während des Turniers nur der Moarschaffführer jeder Moarschafft gehen. Die restlichen 3 Spieler müssen hinter der Grundlinie bleiben.
- Das Einzelfeld kann nur von 2 Moarschafften bespielt werden. Die Daube ist jeweils auch die Grundlinie, von der aus auch geworfen wird.
- Die einzelnen Bahnen beim Turnierfeld müssen durch Trassierband voneinander getrennt werden.



3 Moarschaften

- a) Eine Moarschaft besteht aus 1 Moarschaftsführer und 3 Spielern (4 Personen)
- b) Der Moarschaftsführer ist als einziger berechtigt, während des Spiels über die Grundlinie zu treten, um zum Spielfeld zu gehen (siehe auch Ziffer 2a)
Geht ein 2. Spieler zum Spielfeld, sind die Moarschaftsführer berechtigt den Mann vom Spielfeld zu verweisen.
- c) Der Turnierausrichter hat dafür zu sorgen, dass ein übertreten der Grundlinie nicht möglich ist.
- d) Sollte die Moarschaft nicht komplett sein, so muss sie mit weniger Plattl auskommen (pro Werfer nur ein Plattl). Kommt ein weiterer Spieler während des Turniers dazu, darf er sofort im Spiel mitwerfen.
- e) Spieler können nur dann ausgewechselt werden, wenn das laufende Spiel beendet ist. Anschließend kann ein Werfer aus dem Spiel genommen werden und durch einen anderen Werfer ersetzt werden.

4 Wurffolge der Spieler

- a) Die Moarschaft, die im Spielbericht aufgeführt ist, beginnt mit dem Anwerfen. Dann wirft ein Spieler von der anderen Moarschaft.
- b) Sollte der anwerfende Spieler nicht in das Spielfeld treffen, oder das Plattl aus dem Spielfeld herausrollen oder springen, muss die anwerfende Moarschaft nochmal ein Plattl werfen. Das erste geworfene Plattl gilt dann als ungültig für dieses Spiel.
- c) Immer die Moarschaft, deren Plattl durch ein Plattl der anderen Moarschaft geschlagen wird, muss als Nächster werfen. Hat eine Moarschaft kein Plattl mehr, so wirft die gegnerische Moarschaft ihre restlichen Plattl nacheinander ins Spielfeld.
- d) Sollten die Plattl beider Moarschaften gleichweit von der Daube entfernt liegen (evtl. Schiedsrichterentscheidung), so muss die zuletzt werfende Moarschaft nochmals werfen, da sie nicht besser war wie die vorher werfende Moarschaft.

5 Spielbericht

- a) Verwendet wird als Startkarte, die der Eistockschützen.
- b) Bei Punktgleichheit, bei der Endwertung, entscheidet die Plattl-Note. Die Plattl-Note ist der Quotient aus allen eigenen und gegnerischen Gewinnpunkten.

Beispiel:

Mannschaft	Punkte	Gewinnpunkte	Plattl-Note
A	10	64 : 35	1,912
B	10	54 : 25	2,16

Sieger ist die Mannschaft B

6 Wertungen

- a) Es gibt derzeit nur einen Durchgang, sowie für ein gewonnenes Spiel 2 Punkte
- b) Das Plattl, das am nächsten an der Daube liegt, erhält 3 Punkte
- c) Jedes weitere Plattl der Liegermoarschaft erhält 2 Punkte, sofern kein gegenerisches Plattl dazwischen liegt (Beispiele siehe nach den Spielregeln).

7 Daubentreffer

- a) Wird bei einem Turnier die Daube getroffen und bleibt im Spielfeld, so bleibt sie dort liegen, wo sie hingeschossen wurde.
- b) Wird sie aus dem Spielfeld geschossen, so muss sie in die Mitte des Spielfeldes zurückgelegt werden.
- c) Wird die Daube getroffen, erhält der Werfer weder einen Straf- noch einen Plus-Punkt. Beim Turnier zählen Daubentreffer nicht.
- d) Sollte eine Daube infolge eines Treffers in zwei oder mehrere Teile zerspringen, gilt der größte Teil als Daube.
- e) Vor dem nächsten Wurf muss die defekte Daube vom Schiedsrichter gegen eine neue Daube ausgetauscht werden.
- f) Können sich die zwei Moarschaftsführer nicht einigen, welches der größte Teil der zersprungenen Daube ist, entscheidet der Schiedsrichter.

8 Plattltreffer

Sollte ein Plattl infolge eines Treffers eines anderen Plattls aus dem Spielfeld geschossen werden, so gilt das Plattl, welches das Spielfeld verlassen hat, als ungültig für diese Kehre.

9 Aussentreffer

- a) Sollte ein Spieler vor oder neben das Spielfeld treffen, so ist das Plattl für diese Kehre ungültig.
- b) Für den Anwurf siehe Ziffer 4b.
- c) Das Plattl das außerhalb hinten, bzw. an der Seite liegt, ist vom jeweiligen Moar so zu positionieren, dass ein Wurf der außerhalb des Spielfeldes landet nicht dazu führen kann, dass das zuvor geworfene Plattl wieder in das Spielfeld katapultiert werden kann.

10 Messung

- a) Gemessen wird immer die kürzeste Entfernung von der Daube zum Plattl.
- b) Hat sich ein Plattl eingegraben, so wird von der Daube zum ersten sichtbaren Teil des Plattls gemessen.
- c) Das Plattl darf weder ausgegraben noch draufgetreten werden, so dass es wieder zum Vorschein kommt. Es darf im Normalfall vom Plattl nichts entfernt werden, weder ein Grashalm noch Erde.
- d) Ist ein Plattl nicht mehr sichtbar, sei es durch nassen Boden (verschwunden) so ist das Plattl freizulegen und an der obersten sichtbaren Stelle zu messen. Ist ein Plattl mit Erde oder Sägemehl überdeckt worden, gilt ebenfalls dass das Plattl freigelegt wird und der oberste sichtbare Teil gemessen wird.

- e) *Wenn die Daube getroffen wird und sie außerhalb des Spielfeldes liegen bleibt und man am Eisen messen muss wer hat, so ist die Daube zurückzulegen (evtl. von einer neutralen Person) um dann zu messen. Bei einem Plattl das unterhalb des Eisens liegt ist der Abstand zum Eisen zu messen.*
- f) *Das Eisen wird zu einer Messung von jeglichem Dreck befreit (Erde, Gras, Laub usw.), das Plattl jedoch nicht.*
- g) *Wenn das Eisen durch ein Plattl verdreht wird, so darf es erst nach Ende der Kehre wieder in die richtige Stellung gebracht werden.*
- h) *Wenn ein Plattl von einem anderen Plattl verdeckt wird, so wird dieses zwischen Messung und Wertung bei Abschluss der Kehre freigelegt.*
- i) *Wenn ein Plattl außerhalb des Spielfelds ist, aber z. B. an der Daube lehnt oder diese berührt, die sich noch auf der Linie befindet, so ist das Plattl als aus zu werten und zu entfernen.*
- j) *Haben zwei Plattl aus verschiedenen Mannschaften den gleichen Abstand, bzw. liegen beide auf dem Eisen, so hat immer das Plattl, das als Erstes hatte.
Zum Beispiel: Mannschaft 1 wirft, trifft die Daube, die Daube verläßt das Spielfeld und das Plattl bleibt auf dem Eisen liegen. Die Daube wird zurückgelegt und zwar auf das Plattl. Nun wirft Mannschaft 2 und trifft auch die Daube, diese verläßt auch das Spielfeld und das Plattl bleibt auf dem Plattl von Mannschaft 1 liegen. Die Daube wird zurückgelegt und liegt nun auf dem Plattl von Mannschaft 2, es hat immer noch die Mannschaft 1.*

11 Lage des Plattls

Entscheidend ist, wo das Plattl zum Liegen kommt.

12 Damenmoarschaften

- a) In einem Turnier bleiben auch für Damenmoarschaften die Spielregeln gleich.
- b) Bei einem Damenturnier verkürzt sie die Wurfweite (siehe Ziffer 2) auf 10 m.

13 Einzelwertung (21 Würfe)

Die Spielregeln gelten auch bei Einzelwertung mit der Maßgabe, das:

- a) Die Daube muss fest im Boden verankert sein.
- b) Aus der Luft getroffene Daube zählt 0 cm, sowie anliegendes Plattl
- c) Bis zu 5 mm wird abgerundet, darüber wird aufgerundet.
- d) Kein Spielfeld aufgezeichnet ist.
- e) Jeder Wurf wird gemessen und das Plattl nachher entfernt.
- f) Von den 21 Würfeln wird der schlechteste Wurf gestrichen und daraus die Durchschnittswertung ermittelt (geteilt durch 20 Würfe)
- g) Es können 5 x 21 Würfe von demselben Werfer gemacht werden.
- h) Bei mehrmaligem Einsatz zählt das beste Ergebnis.
- i) Sollten bei der Durchschnittswertung zwei Werfer das gleiche Ergebnis erzielen, so gilt als Sieger der Werfer, der bei 21 Würfeln das bessere Ergebnis aufweist, sollte auch hier Gleichheit bestehen, so gilt die bessere 0-er Wertung.
- j) Es gibt vor Beginn 3 Probewürfe und der Plattler bestimmt innerhalb der Probewürfe vorher welcher Wurf in die Wertung genommen wird.
- k) Es wird ab der Saison 2005 eine Mannschaftswertung aufgenommen, in der gilt folgende Bestimmung:

Jede Mannschaft kann so viele Plattler stellen wie sie will, die drei besten gehen in die Mannschaftswertung ein.

- l) Eine Mannschaft kann nur gewertet werden, wenn sie mindestens drei Teilnehmer stellt.

14 Schiedsrichter

- a) Schiedsrichter werden von der Vorstandschaft des ausrichtenden Veranstalters bestimmt.
- b) Schiedsrichterentscheidungen sind unwiderruflich.
- c) Ein beliebiger Moar der Nebenbahn misst alleine, wenn sich die beiden Moar nicht einig sind.

15 Haftung

Jeder Teilnehmer einer Steckäplattler-Veranstaltung haftet für Personen- und Sachschäden als Verursacher selbst.