

DIE REGELN

die regeln

Das Pinnen

- Ist ein Spieler ausser Gefecht gesetzt und zählt gerade 5 Steine, ist es möglich diesen Spieler zu pinnen, indem man sich zu ihm stellt (dabei muss eine Waffe den Körper des Liegenden mindestens 2 Steine lang berühren).

- Ist der pinnende Spieler wieder weg, muss der sitzende Spieler 2 Steine zählen und darf dann wieder ins Spielgeschehen eingreifen

Die Auswechslungen

- Es dürfen maximal 3 Spieler pro Team und Spiel ausgewechselt werden

- Auswechslungen sind nur in Spielunterbrechungen möglich

- Auswechslungen müssen einem Schiedsrichter angezeigt werden

Generelles

- Wenn ein Jugg plaziert wurde, ist das Spiel unterbrochen wird wie oben beschrieben wieder aufgenommen

- Verlässt der Jugg das Spielfeld, so gibt es eine Spielunterbrechung und die Mannschaft, die den Jugg nicht als letztes in Besitz hatte bekommt ihn und nimmt das Spiel von der eigenen Grundlinie auf. Die gegnerisch Mannschaft hat sich ebenfalls auf der eigenen Grundlinie anzuordnen

Der Läufer darf ausschliesslich nur von dem anderen Läufer festgehalten werden

- Schläge auf am Boden sitzende Spieler gelten als Regelverstoss

- Der Läufer darf andere Spieler nicht festhalten

Die Schiedsrichter

- Es gibt drei Schiedsrichter pro Spiel (einer auf dem Feld und zwei an den Seitenlineien)

- Der Schiedsrichter auf dem Feld ist der Hauptschiedsrichter

- Den Schiedsrichtern gebührt absoluter Respekt und ihren Anweisungen ist in jedem Fall Folge zu leisten

- Begeht ein Spieler einen Regelverstoss, so liegt es im Ermessen der Schiedsrichter ihn für eine bestimmte Dauer zu Boden zu schicken oder des Feldes zu verweisen

Die Pompfen

- Es gibt für jedes Team die gleichen Waffengattungen zur Auswahl
Q-Tip - Langschwert - Kurzschild - Zwei Kurzscherter -
T-Pompfe - Streithammer - Seilpompfe

- Jede Mannschaft kann die Waffen frei wählen (Ausnahme, nur eine Seilpompfe pro Team)

