

Jakkolo - Spielregeln

Artikel 1

Allgemein

Wenn in diesem Reglement von "er", "Teilnehmer", "Spieler" usw. die Rede ist, so sind damit natürlich auch die weiblichen Spieler gemeint.

Artikel 2

Spielverfahren

Jedes Spiel beginnt mit 30 Scheiben. Der Teilnehmer muss die Scheiben vor Spielanfang nachzuzählen. Die Scheibe ist im Spiel, sobald sie den Strich beim Absetzbalken ganz passiert hat. Ist eine Scheibe einmal im Spiel, so darf sie von keinem mehr berührt werden. Ausnahmen hierauf sind: Eine Scheibe, die ausserhalb des Kastens gerät Eine Scheibe, die über den Torbalken hinweg in ein Fach gerät Eine Scheibe, die auf irgendeine andere Art, als durch den Torbalken aus dem Fach gerät und auf irgendeine Weise: zurückkommt in dasselbe Fach zurückkommt in eins der übrigen Fächer auf einer der Zwischenwände liegen bleibt Eine Scheibe, die zurückkommend an dem Strich an der Rückseite des Absetzbalkens vorbeigegangen ist. Der Spieler muss diese Scheibe nach Einverständnis der Jury aus dem Kasten nehmen und an ein Jurymitglied geben. Eine Scheibe ist im Fach, wenn diese unter dem Absetzbalken hindurch, an der Vorderseite des Torbalkens ganz vorbei gegangen ist. In Zweifelsfällen muss die Jury eine gerade Abschlusslatte gegen die Vorderseite des Torbalkens schieben; bewegt sich dabei die Scheibe, so gilt diese als nicht im Fach. Die Jury schichtet die Scheiben auf Stapel von 4 für die ersten vier Scheiben, die ins Fach gekommen sind. Die nächsten Stapel zu 3. Die untere Scheibe des ersten Stapels in allen vier Fächern wird lose von der Rückwand gelegt, höchstens 5mm.

Artikel 3

Punktezählung

Die Punktezählung wird wie folgt vorgenommen: in jedem Fach 1 Scheibe = 20 Punkte in jedem Fach 2 Scheiben = 40 Punkte in jedem Fach 3 Scheiben = 60 Punkte Wenn sich außerdem noch mehr Scheiben in einem Fach befinden, so zählen für diese Scheiben, die für jenes Fach angegebenen Punkte. Beispiel: In jedem Fach liegen 5 Scheiben und noch 2 extra Scheiben in Fach 4. Die Punktezahl ist dann 5×20 und 2×4 , also 108 Punkte. Höchstens sind also 148 Punkte realisierbar: jeweils 7 Scheiben in Fach 1, 2 und 3 und 9 in Fach 4.

Artikel 4

Spielreihenfolge

Eine Spielserie besteht aus 3 Runden, die in folgender Reihenfolge zu spielen sind: Der Spieler zählt die 30 Scheiben nach. Nach Einwilligung der Jury wirft der Spieler diese 30 Scheiben und gibt dann deutlich zu verstehen, dass alle Scheiben geworfen sind. Die Jury bestimmt, welche Scheiben in den Fächern bleiben dürfen und gibt die restlichen Scheiben zurück, ebenso wie die zu den Ausnahmen gehörenden Scheiben nach Paragraph d.3. des Spielverfahrens. Die Jury stapelt daraufhin die Scheiben und erteilt danach die Zustimmung, mit den restlichen Scheiben weiter zu spielen. Das Stapeln geschieht nach dem Spielreglement. Der Spieler kontrolliert die zurück erhaltenen Scheiben und fängt mit der 2.Runde an. Nach der 2.Runde verfährt man wie nach c. und d. Der Spieler wirft danach zum letzten Mal mit den bis dann übriggebliebenen Scheiben die 3.Runde. Die Jury bestimmt darauf wieder, welche Scheiben in den Fächern bleiben dürfen und nimmt dann die Punktezahl vor. Die Jury teilt dem Spieler das Ergebnis mit und nach dessen Einverständnis wird das Ergebnis auf der Wettkampfkarte notiert, die danach dem Spieler auf dessen Wunsch vorgezeigt wird. Sind nach

der 1. oder 2. Runde bereits alle Scheiben in den Fächern, so entfällt die nächste Runde und die Jury nimmt die Punktezählung vor.

Artikel 5

Anordnungen

Ein Spieler darf nach eigener Wahl im Sitzen oder im Stehen spielen, bleibt aber während und nach dem Spiel jederzeit hinter dem Kasten. Ein Spieler darf auf Wunsch 5 Scheiben probeweise spielen. Nachdem eine Spielserie angefangen hat, also nachdem eventuell 5 Probescheiben geworfen sind, darf nicht mehr an dem Sjoel-Kasten geschoben werden. Jeder Spieler hat dafür zu sorgen, dass der Kasten in den ursprünglichen Stand zurückgestellt wird. Ein Spieler darf an dem Spielmaterial keine Veränderungen vornehmen durch z. B. Gleitmittel oder zwischenzeitliches Putzen. Wenn während des Spielens eine entzweibricht, so muss die ganze Serie von neuem gespielt werden. Wenn ein Spiel mit mehr als 30 Scheiben gespielt worden ist, so ist die Serie ungültig und muss erneut gespielt werden. Ist das Spiel mit weniger als 30 Scheiben gespielt worden, so ist keine Berichtigung möglich. Während des Sjoelens darf die Jury nicht reden oder sonstige Handlungen vornehmen, die den Spieler beeinflussen könnten. Nur auf Wunsch des Spielers darf die Jury vermelden, wie viele Scheiben sich in den Fächern befinden. Auf den Absetzbalken dürfen keine Scheiben gelegt werden.

Artikel 6

Regeln bei Verbandswettkämpfen

Während des Schiedsens darf der Kampfrichter seine eigene Wettkampfkarte auf dem Tisch haben. Wenn 148 Punkte in der 1. oder 2. Spielrunde erreicht worden sind, so ist dies hinter der Kastenummer anzuzeigen mit der Bezeichnung 1x bzw. 2x. Wenn die Jury falsch anschreibt, so muss die richtige Anzahl von dem Gruppenanführer vor der Kastenummer ausgefüllt und abgezeichnet werden. Bei irgendwelchen Durchstreichungen zählt automatisch die niedrigste leserliche Zahl. Die Jury reicht die Wettkampfkarte weiter an den Kampfrichter des nächsten Kastens. Nachdem der Kampfrichter die 10. Spielserie notiert hat, muss er die Durchschrift der Wettkampfkarte dem Spieler und das Original dem Gruppenführer aushändigen. Auf keinem Fall darf die vollständige Karte dem Spieler ausgehändigt werden. Wenn an Ort und Stelle nachgewiesen werden kann, dass der Spieler doch Änderungen zu seinen Gunsten vorgenommen hat, so wird der Wettkampfleiter sofort Strafmaßnahmen einleiten. Diese können sein: Abzug einer Spielserie bis zum Abzug der gesamten 10 Spielserien. Während des Sjoelens und Schiedsens darf nicht geraucht, getrunken oder gegessen werden.

Einfache Regeln

- Gespielt wird mit 30 Holzscheiben.
- Ein Spiel hat 3 Durchgänge.
- Die Scheiben sollten möglichst gleichmässig auf alle 4 Punktefächer verteilt werden.
- Im Ziel sind nur die Scheiben, die die Vorderkante des Wurfschlitzes in vollem Umfang überschreiten.
- Die nicht in Ziel gelangten Scheiben werden im 2. und 3. Durchgang erneut gespielt.
- Jede Scheibe darf pro Durchgang nur einmal gespielt werden, auch dann, wenn sie zum Abwurf Feld zurückrutscht oder aus der Bahn fliegt. Diese Scheiben werden bis zum nächsten Durchgang zur Seite gelegt.
- Scheiben, die auf einer anderen liegen, dürfen nicht aus der Bahn genommen werden.
- Sind nach dem 1. oder (und) 2. Durchgang alle Scheiben im Ziel, ist das Spiel beendet.
- Die Scheiben werden nach jedem Durchgang aufgestapelt (4-3-3), nicht während des Spielens.
- Punktezahlung:
Sind in jedem Punktefach je eine Scheibe, werden 20 Punkte gezählt, sind in jedem Fach je 2 Scheiben 40 Punkte gezählt, usw. Alle übrigen Scheiben werden mit der entspr. Punktzahl des Faches gewertet.
- Ergebnis:
Beispiel: 8 Scheiben in "1" -- 7 Scheiben in "2" --
6 Scheiben in "3" -- 8 Scheiben in "4"
In jedem Fach 6 Scheiben = 120
Im Fach "1" zwei Scheiben über = 2
Im Fach "2" eine Scheibe über = 2
Im Fach "3" keine Scheibe über = 0
Im Fach "4" zwei Scheiben über = 8 >> 132
- Weitere Spielweisen: (siehe Variationen)
Koppel: 2 Spieler, jeder 1 Durchgang, dann zählen.
Trio: 3 Spieler, jeder 1 Durchgang, dann zählen.
Tripple: Einzel. Der 1. Durchgang wird 3fach gewertet, dann wird weitergespielt. Der 2. Durchgang zählt 2fach, der 3. einfach

*Diese Spielregeln können Sie auf Deutscher Jakkolo website finden –
<http://www.jakkolo.org>*