



Metzgerbengel-Reglement

mit Regelauslegungen

Ausgabe: 09/2001

Herausgeber: Internationaler Metzgerbengel Verband (IMBV)
Intenational Beating Sticks Assosiation (IBSA)

Inhaltsverzeichnis	Seite
0. Allgemeines	3
1. Spielgedanke	3
2. Spielfeld	3
3. Kategorien	3
4. Metzgerbengel (Gerät)	4
5. Spielerzahl	4
6. Ausrüstung der Spieler	4
7. Aufstellung der Spieler	4
8. Verantwortlichkeiten	4
9. Spielerbetreuer	5
10. Spielzeit	5
11. Spielen des Bengels	5
12. Verhalten zum Gegner	5
13. Verwarnung	6
14. Disqualifikation	6
15. Proteste	6
16. Schiedsrichter	7
17. Besondere Bestimmungen	8
18. Schiedsgericht	8
19. Aufzählung der Strafen	8
20. Auszeichnungen	9
21. Schlussbemerkungen	9

0. Allgemeines

0.1 Im Text des Reglements wurde bei der Personenbezeichnung einfachheitshalber nur die männliche Form gewählt.

0.2 Es können Lebewesen aller Geschlechter an Wettkämpfen teilnehmen.

1. Spielgedanke

1.1 Ein Spiel besteht aus eben so vielen Umgängen wie Spielern. Spielen also 3 Spieler, werden also auch 3 Umgänge gespielt.

1.2 Jeder Spieler darf einen Umgang beginnen.

1.3 Der erste Spieler versucht seinen Bengel so fest wie möglich im Spielfeld einzuschlagen. Die nachfolgenden Spieler versuchen den Bengel eines Vorgängers herauszuschlagen. Dabei muss der eigene Bengel aber stecken bleiben und einen berührt haben.

1.4 Bleibt ein Bengel nicht stecken, wird er von einem andern hinausgeschlagen oder berührt er beim Einschlagen keinen anderen, scheidet er aus. Der Umgang wird so lange gespielt, bis nur noch ein Bengel übrig bleibt.

1.5 Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1.6 Der erste, der ausscheidet erhält die höchste Rangpunktezah, der letzte die Rangpunktezah 1, die Spieler dazwischen die jeweiligen Punkte dazwischen. Bei Turnieren und Meisterschaften kommen die beiden ersten Spieler eines Spiels jeweils eine Runde weiter.

1.7 Ein Schiedsrichter, wenn möglich unterstützt durch einen Hilfskampfrichter, leitet das Spiel. Er ist für das Einhalten der Spielregeln verantwortlich.

1.8 Die Spielregeln verlangen von den Spielern technische Fertigkeiten im Wurf des Bengels. Die wechselnden Angriffe erfordern von allen Beteiligten ein hohes Mass an Taktik, Präzision und Schnellkraft. Ein erfolgreiches Metzgerbengenspiel bedingt ein ausgesprochenes Mass an Strategie und Raffinesse.

2. Spielfeld

2.1 Das Spielfeld ist ein Kreis mit einem Durchmesser von 2 m. Die Begrenzungslinie ist mit Sägemehl zu markieren.

2.2 Auf den Wettkampffeldern darf weder geübt noch eingespielt werden.

3. Kategorien

3.1 Es wirdn grundsätzlich in folgend Kategorien gespielt:

- | | |
|---------------|-----------------|
| - Jugendliche | 12 Bis 17 Jahre |
| - Aktive | 18 bis 99 Jahre |

4. Metzgerbengel (Gerät)

- 4.1 Der Bengel besteht aus einheimischem, unverleimtem Holz.
- 4.2 Er darf zu Beginn des Spieles einen max. Durchmesser von 3 cm, eine max. Länge von 60 cm und ein max. Gewicht von 444 g aufweisen. Die Anspitzung darf den Winkel von 30 Grad nicht unterschreiten.
- 4.3 Zu jedem Wettspiel haben alle Spieler einen den Vorschriften entsprechenden Bengel mitzubringen.
- 4.4 Das Nachspitzen jeglicher Bengel ist während eines Spiels untersagt.
- 4.5 Der Bengel darf während eines Spieles nur aus zwingenden Gründen (z.B. bei Bruch desselben) gewechselt werden.
- 4.6 Die Bengel sind klar unterscheidbar zu markieren.

5. Spielerzahl

- 5.1 Das Spiel kann mit 2 bis ca. 8 Spielern gespielt werden.
- 5.2 Bei Turnieren und Meisterschaften ist ein Spiel mit 4 Spielern die Regel.

6. Ausrüstung der Spieler

- 6.1 Die Spieler haben passende Spielkleidung zu tragen. Das Tragen von solidem Schuhwerk ist obligatorisch.
- 6.2 Werbung auf Kleidung ist gemäss den Weisungen des IMBV (Werbereglement) gestattet.
- 6.3 Kleidung, die andere Spieler in jedwelcher Form stört, muss ausgezogen werden. Es entscheidet der Schiedsrichter.

7. Aufstellung der Spieler

- 7.1 Bei Eröffnung des Spieles, stellen sich alle Spieler um das Spielfeld auf. Die Aufstellung ist frei.
- 7.2 Nach dem Aufstellen der Spieler nimmt der Schiedsrichter die Kontrolle der Metzgerbengel vor.

8. Verantwortlichkeiten

- 8.1 Jeder Spieler ist für das sportliche Verhalten selbst verantwortlich und hat dem Schiedsrichter die geforderten Auskünfte zu geben.
- 8.2 Nur der Spieler verkehrt direkt mit dem Schiedsrichter.

9. Spielerbetreuer

- 9.1 Der Spielerbetreuer hat sich vor dem Wettkampf als solchen anzumelden. Er darf Anweisungen an Spieler erteilen, sofern diese nicht gegen die Regel 10.2 verstossen.
- 9.2 Ein Spielerbetreuer, welcher andauernd versucht, überlaut und störend Einfluss am Spiel zu nehmen oder sich ungebührlich verhält, ist zu ermahnen und im Wiederholungsfall vom Platz wegzuweisen (R 15.4). Die gleichen Sanktionen sind anzuwenden, wenn Mannschaftsbetreuer sich störend im Spielbereich aufhalten.
- 9.3 Widersetzt sich der Spielerbetreuer den Anweisungen des Schiedsrichters und kann auch der Spiele die Anordnungen des Schiedsrichters nicht durchsetzen, ist der Spielleiter befugt, den Spieler zu disqualifizieren. Die gleichen Sanktionen sind anzuwenden, wenn Spielerbetreuer das Spielfeld betreten.

10. Spielzeit

- 10.1 Ein Meisterschaftsspiel dauert im Maximum 30 Minuten.
- 10.2 Ein umgang dauert im Maximum 10 Minuten.
- 10.3 Bei Zeitnahme durch den Schiedsrichter ist dieser allein für das Einhalten der Spielzeit verantwortlich.
- 10.4 Bei zentraler Zeitmessung bedeutet der Beginn des Schlusszeichens das Ende der Spielzeit. Befindet sich beim Ertönen des Schlusszeichens ein Bengel noch in der Luft und gelangt erst nachher in den Spielkreis, ist dieser ungültig. Ahndet hingegen der Schiedsrichter kurz vor Spielende einen Regelverstoss mit Strafwurf (R 18), muss dieser ausgeführt und die unmittelbare Auswirkung abgewartet werden, auch wenn inzwischen das Schlusszeichen ertönt ist.
- 10.5 Der Schiedsrichter entscheidet allein über Unterbrüche (R 23.14)
- 10.6 Sind alle Spieler einverstanden kann pro Spiel eine Pause von max. 5 Minuten zur Einnahme von süssem oder vergorenem Most eingelegt werden
- 10.7 Es gibt keine Nachspielzeit.

11. Spielen des Bengels

- 11.1 Der Bengel darf nur mit den bossen Händen geworfen werden. Es dürfen keinerlei Hilfsmittel angewendet werden.
Regelauslegung:
Es ist nicht gestattet, Handschuhe zu tragen (Sicherheit).
- 11.2 Die Abgabe des Bengels beim Wurf hat in einer Höhe von mindestens 50 cm über dem Spielfeld zu geschehen.

12. Verhalten zum Gegner

Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen oder gestossen werden.

13. Verwarnung

- 13.1 Eine Verwarnung ist vom Schiedsrichter deutlich mit der gelben Karte oder mit Armhochhalten dem fehlbaren Spieler anzuzeigen. Wird eine Verwarnung gegen einen Spieler ausgesprochen, ist diese vom Schiedsrichter zu notieren.
Regelauslegung:

Ist dem Spieler bekannt, warum die Verwarnung ausgesprochen wird, genügt es, wenn die gelbe Karte gezeigt wird, es braucht also keine verbale Information dazu.

13.2 Wird ein Spieler ein zweites mal verwarnet, so erhält er die Rote Karte, wird für den restlichen Wettkampf des Tages disqualifiziert und aus der Rangliste gestrichen.

14. Disqualifikation

14.1 Unter Disqualifikation versteht man den zwangsmässigen Ausschluss eines Spielers.

14.2 Die Disqualifikation wird durch das Schiedsgericht ausgesprochen. Spieler und Mannschaftsbetreuer, die disqualifiziert wurden, dürfen in keiner Funktion am gesperrten Spiel teilnehmen. Sie haben sich im Zuschauerbereich aufzuhalten.

15. Proteste

15.1 Proteste können erhoben werden gegen:

- a) Schiedsrichterentscheide, welche den Regeln widersprechen;
- b) die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, sowie den Bengel der Gegner
- c) den verspäteten Spielbeginn;
- d) nicht spielberechtigte Spieler.

15.2 Proteste gegen die Einrichtungen, die Masse, den Zustand des Spielfeldes, den Bengel und den verspäteten Spielbeginn sind vor dem Spiel beim Schiedsrichter anzumelden und nach dem Spiel dem Schiedsgericht schriftlich zu bestätigen.

15.3 Proteste gegen Schiedsrichterentscheide sind sofort nach dem beanstandeten Entscheid durch den Spieler selbst beim Schiedsrichter anzumelden, wobei das Wort "Protest" ausgesprochen werden muss. Kann der Protest nicht mehr während des Spielunterbruches angemeldet werden, ist dies noch bis vor Ende des nächsten Spielunterbruches zulässig. Wird der Protest während des Spieles dem Schiedsrichter bekanntgegeben, ist das Spiel nicht zu unterbrechen. Der Schiedsrichter hat den Spielern sonst sofort und das Schiedsgericht nach dem Spielschluss in Kenntnis zu setzen. Der Spieler hat den Protest unmittelbar nach dem Spiel schriftlich anzumelden. Regelauslegung: Der Schiedsrichter hat einen Protest in jedem Fall entgegenzunehmen. Er soll sich Notizen über den Grund, die Spieldauer, das Resultat, die Spielernummer oder -namen oder andere Gegebenheiten erstellen.

Regelauslegung: Der Schiedsrichter hat einen Protest in jedem Fall entgegenzunehmen. Er soll sich Notizen über den Grund, die Spieldauer, das Resultat, die Spielernummer oder -namen oder andere Gegebenheiten erstellen.

15.4 Nicht reglementsgemäss beim Schiedsrichter und beim Schiedsgericht angemeldete Proteste werden abgelehnt.

16. Schiedsrichter

16.1 Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.

16.2 Als Spielleiter sollten brevetierte Schiedsrichter eingesetzt werden.

16.3 Brevetierte Schiedsrichter können zum Besuch von Wiederholungskursen verpflichtet werden.

16.4 Der Schiedsrichter ist der verantwortliche Leiter des Spieles. Er verkehrt in der Regel mit den Spielern. Er muss das Spiel vor allen ungünstigen Einflüssen bewahren (z.B. dauerndes Zurufen, Beeinflussungen durch Zuschauer oder Spieler). Der Schiedsrichter kann gegen Spieler oder Betreuer eine Ermahnung aussprechen. Der

Schiedsrichter hat seine Entscheide aus eigener Anschauung und Erkenntnis heraus zu fällen. Seine Entscheide sind kurz und bestimmt.

- 16.5 Die Tatsachenentscheide des Schiedsrichters sind unanfechtbar. Hingegen kann gegen Entscheide, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, Protest (15.1) erhoben werden
- 16.6 Spieler, die Schiedsrichterentscheide kritisieren, den Schiedsrichter beeinflussen wollen (durch Gesten, Zurufe) oder sich unsportlich gegenüber Mitspielern äussern, sind zu verwarnen (13.1). Im Wiederholungsfall durch den gleichen Spieler ist dieser auszuschliessen (14.1). Ein Spieler, der den Schiedsrichter beleidigt, ist sofort auszuschliessen.
- 16.7 Verhängt der Schiedsrichter über einen Spieler einen Ausschluss für den Rest des Spielestages mit Antrag auf Disqualifikation (14.2), hat er den Spieler oder dessen Betreuer zu verständigen und den Antrag sofort nach Spielschluss beim Schiedsgericht anzumelden.
- 16.8 Benehmen sich einzelne Spieler oder Betreuer nach einem Spiel unsportlich gegenüber Spielleitung, Spielern oder Zuschauern, kann der Schiedsrichter oder die Spielleitung eine Disqualifikation (14.1) beantragen.
- 16.9 Der Schiedsrichter kontrolliert vor dem Spiel:
- Masse des Spielfeldes;
 - Bengel;
 - Spielbarkeit des Feldes;
 - Spielfeldeinrichtung;
 - Spielberechtigung (Lizenz);
 - Spielkleidung und Ausrüstung (6.1 - 6.3);
- Er ordnet eventuelle Abänderungen und Verbesserungen an. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter kann Spieler, die gegen die Bestimmungen von Buchstaben e - g verstossen, zum Spiel nicht zu lassen.
- 16.10 Er ordnet eventuelle Abänderungen und Verbesserungen an. Seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter kann Spieler, die gegen die Bestimmungen von Buchstaben e - f verstossen, zum Spiel nicht zu lassen.
- 16.11 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel in folgenden speziellen Fällen:
- bei Beschädigung der Spielfeldeinrichtung oder des Bengels;
 - bei ungünstigem Witterungseinfluss;
 - bei äusserem Einfluss;
 - bei Verletzung;
 - bei Feststellung von unerlaubter Ausrüstung (6).
- Der Schiedsrichter kann das Auswechseln eines Spielers verlangen.
- 16.12 Der Schiedsrichter kann das Spiel abbrechen:
- bei Widersetzlichkeit von Betreuer oder Spieler (9, 12);
 - bei Störung durch das Publikum, die eine Fortsetzung des Spieles verunmöglicht;
 - bei unspielbarem Spielfeld (schlechter Witterung, Dunkelheit).
- 16.13 Der Schiedsrichter notiert die Rangpunkte und teilt am Ende des Spieles den Spielern das Resultat mit. Der Schiedsrichter ist allein für das richtige Notieren der Punkte verantwortlich.

17. Besondere Bestimmungen

- 17.1 Wird bei einem Regelverstoss mehr als eine Regel missachtet, können die entsprechenden Strafen ausgesprochen werden. Die gleiche Strafe kommt für den geahndeten Verstoss nur einmal zur Anwendung. Die Dauer eines allfälligen

Ausschlusses liegt in diesem Fall im Ermessen des Schiedsrichters (16).

18. Schiedsgericht

18.1 Das Schiedsgericht entscheidet endgültig, sofern nicht eine Rekursmöglichkeit vorgesehen ist, über:

- a) Protest (15);
- b) Antrag auf Disqualifikation (16.7);
- c) Busse, Spielsperre oder andere Strafmassnahmen gemäss jeweiligem Reglement;
- d) Wertung oder Wiederholung eines Spieles. Kommentar: Das Schiedsgericht entscheidet nach der Gutheissung eines Protestes separat über die Wertung oder Wiederholung eines Spieles.

18.2 Zu seinen Verhandlungen können als Zeugen eingeladen werden:

- a) der Schiedsrichter;
- b) die Spieler;
- c) weitere Personen, die auf Beschluss des Schiedsgerichtes zugelassen sind.

18.3 Das Schiedsgericht wird von den Organisatoren ernannt. Es besteht aus drei Mitgliedern, welche im betroffenen Spiel nicht aktiv (Spieler, Schiedsrichter) mitgewirkt haben.

19. Aufzählung der Strafen

19.1 Verwarnung / 2. Ausschluss

- a) leichtere Verfehlungen des gleichen Spielers im Verhalten zum Gegner (12.1);
- b) Kritisieren oder Beeinflussen des Schiedsrichters sowie unsportliche Aeusserungen gegen Mitspieler (16.8);

19.2 Ausschluss

- a) Spielen mit unerlaubter Ausrüstung (4.6);
- b) grobes und unsportliches Verhalten (12);
- c) Beleidigung des Schiedsrichters (16.6).

27.7 Ausschluss und Antrag auf Disqualifikation

- a) Grobes und unsportliches Verhalten (12);
- b) Schiedsrichter- oder Spielerbeleidigung (16.6).

27.8 Antrag auf Disqualifikation

- a) Widersetzlichkeit gegenüber Schiedsrichterentscheid (16.12);
- b) unsportliches Verhalten von Spieler oder Betreuer nach Spielschluss gegenüber Spielleitung, Spieler oder Zuschauer (12).

27.9 Spielabbruch

- a) Widersetzlichkeit der Spieler gegenüber Schiedsrichterentscheid (16.12)

20. Auszeichnungen

20.1 Bei Meisterschaften wird ein Wanderpokal abgegeben.

20.2 Nach drei-maligem Gewinn des gleichen Spielers, geht der Wanderpokal in dessen

Eigentum über.

21. Schlussbemerkungen

- 21.1 Regeländerungen können auf Beginn eines Kalenderjahres nur durch den Internationalen Metzgerbengeler Verband (IMBV) erlassen werden. In Unterverbänden sind angepasste Regeländerungen bei Jugendmeisterschaften gestattet.
- 21.2 Der Internationale Metzgerbengel Verband (IMBV) kann zusätzlich Meisterschafts- oder Turnierreglemente erstellen. Die erlassenen Bestimmungen dürfen jedoch nicht im Widerspruch zum Metzgerbengel-Reglement stehen.

Für den IMBV:

Sekretär:

Präsident: