



Spielreglement

Eidg. Hornusserverband

Angenommen anlässlich der
ausserordentlichen Delegiertenversammlung
vom 15.12.2006 in Utzenstorf,
nachbearbeitet bis und mit Eidg DV vom 13.02.2010

EIDGENÖSSISCHER HORNUSSERVERBAND

Der Präsident

Der Vizepräsident

Peter Rytz

Christian Guggisberg

Anmerkung:

Die männliche Bezeichnung einer Funktion oder Person schliesst automatisch auch die weibliche mit ein.

Gültig ab 1. März 2010

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Allgemeines 4
1.1	Geltungsbereich 4
1.2	Mannschaftsgrössen / Spielberechtigung 4
1.3	Spielmöglichkeiten 5
1.4	Teilnahme 5
1.5	Festanstalten 5
1.6	Meisterschaften 5
1.7	Wettspiele / Kleinanlässe 5
1.8	Wertung der Spiele 5
2	Das Spielfeld 6
2.1	Ries 6
2.2	Freie Zone 6
2.3	Abstand zwischen den Riesen 6
3	Spielgeräte 7
3.1	Begriff Spielgeräte 7
3.2	Auffangvorrichtung, Richtlatte 7
3.3	Absperrwand 7
3.4	Hornuss 7
4	Spielregeln 7
4.1	Bock setzen 7
4.2	Spielbeginn 8
4.3	Spielunterbruch, Wiederbeginn 8
4.4	Schlagen 8
4.5	Schlagrecht 8
4.6	Bewertung des Schlagens 9
4.7	Ersatzstreich 9
4.8	Fremde Spieler 9
4.9	Ungültige Streiche 9
4.10	Aufenthalt beim Ries 10
4.11	Abtun 10
4.12	Abtun Eidg. Hornusserfest 10
4.13	Abtun Eidg. Schwing- und Älplerfest 10
4.14	Abtun Zweckverbands- und Interkantonale Feste 10
4.15	Abtun Schweizermeisterschaft 10
4.16	Abtun Gruppenmeisterschaft 11
4.17	Abtun übrige Anlässe (Wettspiele, Kleinanlässe, Kleinverbandsanlässe ...) 11
4.18	Nummer 11
4.19	Vor- und nachgeschlagene Streiche 11
5	Spielleitung 12
5.1	Neutrales Verhalten 12
5.2	Ersatzlistenführer 12
5.3	Schiedsrichter (SR) 12
5.4	Spieler-Schiedsrichter (SSR) 12
5.5	Verteilung auf dem Ries 12
5.6	Listenföhrung 13
5.7	Erledigung von Differenzen 13
5.8	Rieschef 13
5.9	Obmann 14
6	Verschiedenes 14

Spielreglement EHV

6.1	Entleihen von Spielern.....	14
6.2	Kleidung / Ausrüstung.....	14
6.3	Streitigkeiten.....	14
6.4	Nachträglich festgestellte Unregelmässigkeiten.....	15
6.5	Sportliches Verhalten.....	15
6.6	Verstösse	15
7	Anhang 1, Schiedsrichterstandorte	16
7.1	Schiedsrichterstandorte für alle Anlässe (ohne Gr M).....	16
7.2	Schiedsrichterstandorte Gruppenmeisterschaft	17

1 Allgemeines

1.1 Geltungsbereich

- 1 Dieses Spielreglement ersetzt alle bisherigen Spielreglemente des EHV inklusive Zusatzregelungen in anderen Reglementen.
- 2 Die nachfolgenden Bestimmungen gelten für alle Spiele welche den Reglementen und Weisungen des EHV unterstehen.

1.2 Mannschaftsgrössen / Spielberechtigung

- 3 Die Mannschaftsgrösse ist auf 18 respektive 16 Spieler festgelegt. Je nach Einteilung, oder Stärkeklasse, können für die verschiedenen **Anlässe, ein** respektive **zwei** überzählige Spieler pro Mannschaft gemäss nachfolgender Tabelle im Spiel eingesetzt werden:

Einteilung	Eidg Fest	ESAF	Zw Vb Fest	IK Fest	Kleinanlass
1. Stkl	18 + 1	18 + 1	18 + 1	18 + 1	18 + 1
2. Stkl	18 + 1	-	18 + 1	18 + 1	16 + 2
3. Stkl	18 + 1	-	16 + 2	16 + 2	-
4. Stkl	18 + 1	-	16 + 2	16 + 2	-
5. Stkl	16 + 2	-	-	-	-
6. Stkl	16 + 2	-	-	-	-
7. Stkl	16 + 2	-	-	-	-
8. Stkl	16 + 2	-	-	-	-

- 4 Die Mannschaftsgrössen **Schweizermeisterschaft** sind wie folgt pro Liga festgelegt:

NL A	NL B	1. L	2. L	3. L	4. L	5. L
18 + 1	18 + 1	18 + 1	18 + 1	16 + 2	16 + 2	16 + 2

- 5 Die Mannschaftsgrössen in **Kleinverbänden** werden durch deren separate Reglemente anhand obiger Grundsätze definiert.
- 6 Für Wettspiele gelten obige Grundsätze sinngemäss. Die Mannschaften einigen sich vor dem Spiel über die Anzahl Überzählige (18+1 respektive 16+2).
- 7 Die Schlagresultate der Überzähligen Spieler werden nicht zum Mannschaftsresultat hinzugezählt und gelten nur als persönliches Resultat. Diese Resultate müssen in die Einzelranglisten der verschiedenen Anlässe und Meisterschaften aufgenommen werden und sind hinsichtlich Einzelauszeichnungen in allen Belangen gleichberechtigt zu den Mannschaftsspielern.
- 8 Nur die gemäss Mannschaftsgrösse definierte Anzahl Spieler in Artikel 3, 4 und 6, darf im Ries zum Abtun eingesetzt werden.
- 9 Ersatzspieler / Überzählige dürfen auf den Spiellisten nur aufgeführt werden, wenn die Spielliste aufgefüllt ist (16 / 18 Spieler); das heisst, wenn keine Ersatzstriche geschlagen werden.
- 10 Bei Ausfall eines Aktivspielers kann der Ersatzspieler / Überzählige in der Reihenfolge auf der Spielliste jederzeit eingesetzt werden.
- 11 Ein einmal eingesetzter Ersatzspieler / Überzähliger kann nicht mehr ausgewechselt werden; zum Beispiel Rückkehr des ausgefallenen Spielers.

1.3 Spielmöglichkeiten

12 Eine Mannschaft kann sich an folgenden Anlässen beteiligen:

- 1 Eidg. Fest
- 2 Interkantonale Feste
- 3 Zweckverbandsfeste
- 4 Eidg. Schwing- und Älplerfest
- 5 Hornussertag
- 6 Schweizermeisterschaft
- 7 Gruppenmeisterschaft
- 8 Kleinanlässe
- 9 Kleinverbandsanlässe
- 10 Wettspiele

1.4 Teilnahme

13 Die Teilnahme an der Schweizermeisterschaft, am Eidg. Fest, an Zweckverbands- und Interkantonalen Festen, am Eidg. Schwing- und Älplerfest, an Hornussertagen, an Kleinverbands- und Kleinanlässen ist im Reglement für die Abhaltung von Hornusserfesten respektive Organisationsreglement Schweizermeisterschaft geregelt.

14 Für die Teilnahme an der Gruppenmeisterschaft besteht ein spezielles Reglement.

15 Der einzelne Spieler kann am gleichen Anlass nur einmal teilnehmen

1.5 Festanlässe

16 An Hornusserfesten wird wie folgt gespielt:

Eidg Fest	4 Ries Anhornussen und 4 Ries Ausstich
ESAF	4 Ries Anhornussen und 4 Ries Ausstich
Interkantonale Feste	2 Ries Anhornussen und 4 Ries Ausstich
Zweckverbandsfeste	2 Ries Anhornussen und 4 Ries Ausstich
Hornussertage	4 Ries

17 aufgehoben.

18 aufgehoben.

1.6 Meisterschaften

19 Die Durchführung der Schweizermeisterschaft und der Gruppenmeisterschaft liegen ausschliesslich in der Kompetenz des Eidg. Hornusserverbandes.

1.7 Wettspiele / Kleinanlässe

20 Ein Wettspiel / Kleinanlass besteht aus mindestens 2 Ries.

21 Der Einsatz (Spielgeld) wird durch die Mannschaften vor Spielbeginn geregelt und festgelegt.

22 Die Platzmannschaft schlägt an.

23 Weist eine Mannschaft weniger Spieler auf als die andere, so ist sie zu Ersatzstreichen (bis max. 18/16 Spieler) verpflichtet. Bewertung und Vorgehen, siehe unter 4.7.

1.8 Wertung der Spiele

24 Für den Entscheid in Bezug auf Sieger oder Verlierer des Spiels, gilt nachfolgende Reihenfolge der Kriterien:

- 1 Nach der Anzahl gefallener Nummern
- 2 Nach der Gesamtschlagleistung der Mannschaft
- 3 Nach dem höheren Durchgang (Ries) der Mannschaft über alle Durchgänge
- 4 Nach dem höchsten Einzelspielerresultat

2 Das Spielfeld

2.1 Ries

- 25 Das Ries beginnt 100 m vom Bock entfernt (Eschenlatte = Bock bis Zieli 0/1)
- 26 Es ist 200 m lang und in Felder von 10 m Länge eingeteilt. Jedes Feld ist ein Punkt.
- 27 Die Breite beträgt bei Punkt 0/1 = 8 m und bei Punkt 20/21 = 14,67 m.
- 28 Das Ries wird seitlich durch Zieli abgegrenzt, die mit den Nummern der Felder versehen sind.
- 29 Als Riesmarch (seitliche Abgrenzung) gilt die Innenseite der Zieli. Umgefallene oder anders verschobene Ziele sind während dem Spiel immer wieder an den Originalstandort bei Spielbeginn zu setzen.
- 30 Die Riesmitte bei Punkt 21/22 ist mit einer mindestens 2 m langen, demontierbaren, gut sichtbaren rot / weissen Latte zu markieren. Bei Festanlässen ist diese Latte fix bei Punkt 22/23 zu stellen.
- 31 Bei allen Spielen ist das Ries beidseitig bis mindestens Punkt 22/23 abzustecken. Ausnahmeregelungen für feste Plätze erteilt die TK EHV auf Antrag der jeweiligen Gesellschaft.
- 32 An Eidg. Hornusserfesten, Interkantonalen- und Zweckverbandsanlässen sind die Riese unter Anleitung und Mithilfe eines Mitgliedes der Technischen Kommission auszustecken. Das Mitglied der Technischen Kommission erstellt das entsprechende Abnahme-Protokoll zu Händen des Obmannes.
- 33 Das im Moment des Spielbeginns abgesteckte Spielfeld ist für die Beurteilung der Schlagleistung und allfälliger Nummern immer verbindlich.

2.2 Freie Zone

- 34 Befindet sich im Ries ein Hindernis (Bach, Graben, Böschung, Erdhaufen, Wasserlachen und dergleichen), so wird vor Beginn des Spieles auf Anordnung des Obmannes beziehungsweise der Schiedsrichter eine freie Zone, rechtwinklig zur Riesachse, 3 - 5 m vor und 3 - 5 m nach dem Hindernis abgesteckt.
- 35 Pro Ries dürfen maximal 20m als freie Zone definiert werden.
- 36 Für die Schweizermeisterschaft werden keine freien Zonen als Dauerbewilligung gewährt. Entspricht das Spielfeld nicht dem Reglement, müssen die Heimspiele auf einem bestehenden Ries einer anderen Mannschaft ausgetragen werden.

2.3 Abstand zwischen den Riesen

- 37 Bei allen Anlässen mit mehreren Riesen, muss der Abstand zwischen den Riesen von Riesmitte zu Riesmitte gemessen, mindestens 30 m betragen. In Ausnahmefällen kann dieses Mass nach Absprache Obmann / TK unterschritten werden.

3 Spielgeräte

3.1 Begriff Spielgeräte

- 38 Unter den Begriff Spielgeräte fallen Bock, Stecken, Träf, Hornuss, Schindel, Auffangvorrichtung, Richtlatte, Absperrwand und Zieli.
- 39 All diese Geräte dürfen nur eingesetzt werden, wenn sie den Technischen Weisungen der TK gemäss Anhang entsprechen und vom ZV genehmigt sind.

3.2 Auffangvorrichtung, Richtlatte

- 40 Das Aufstellen der Auffangvorrichtung ist obligatorisch.
- 41 Die Auffangvorrichtung muss während dem Spiel nach Berühren durch den Hornuss oder das Träf oder beim Umfallen durch andere Einflüsse mit der Richtlatte gemäss den Weisungen TK EHV nachkontrolliert werden, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

3.3 Absperrwand

- 42 Das Aufstellen der offiziellen Absperrwand ist obligatorisch. Diese Absperrwand kann bei festen Anlagen durch fixe Installationen, welche den minimalen technischen Anforderungen in Bezug auf Grösse und Farbe der offiziellen Absperrwand entsprechen, ersetzt werden. Naturhecken gelten nicht als fixe Installationen in diesem Sinne.

3.4 Hornuss

- 43 Der Hornuss darf bei der Lagerung wie im Einsatz in keiner Art und Weise künstlich gekühlt werden.
- 44 Die Hornusse für den Spieltag werden trocken auf dem Platz vom Verantwortlichen der Gegenpartei vor Spielbeginn kontrolliert. Ein Austausch der Hornusse nach dieser Kontrolle ist nicht gestattet.
- 45 Die Hornusse werden vor und während dem Spiel nicht ins Wasser gelegt oder mit Wasser gereinigt.
- 46 Beide Mannschaften müssen so viele Hornusse auf dem Platz haben, dass diese für den Spieltag ausreichen.
- 47 Für den Transport und die Lagerung der Hornusse, dürfen nur Behältnisse aus Blech oder Kunststoff ohne jegliche Zusatzeinrichtungen verwendet werden.

4 Spielregeln

4.1 Bock setzen

- 48 Der Bock wird genau in der Verlängerung der Riesmitte gesetzt und muss in seiner Längsrichtung die Riesmitte einhalten
- 49 Er wird nur einmal bei Spielbeginn / Anhornussen gesetzt. Ausnahme sind Anlässe über 2 Tage.
- 50 Steigung und Höhe müssen den Technischen Weisungen der TK gemäss Anhang entsprechen.
- 51 Es ist den Mannschaften überlassen, welcher Bock gesetzt wird. Bei Uneinigkeit hat die anschlagende Mannschaft das Vorrecht, ihren Bock zu setzen. Die beiden Mannschaften sind gemeinsam für das korrekte Setzen des Bockes verantwortlich.

4.2 Spielbeginn

- 52 Mit dem Spiel muss auf einen durch die Spielleitung festgesetzten Zeitpunkt oder auf ein vereinbartes Zeichen hin begonnen werden.
- 53 Die Heimmannschaft oder erstaufgeführte Mannschaft beginnt als schlagende Mannschaft.
- 54 Bei Festanlässen darf das Schlagen am Bock nicht geübt werden.
- 55 Bei Spielen der Schweizermeisterschaft darf bis 30 Minuten vor dem festgelegten Spielbeginn am Bock geübt werden. Die Stände müssen anschliessend geebnet sein.
- 56 Die schlagende Mannschaft verlangt die Spielfreigabe durch den "Setz". Die abtuende Mannschaft quittiert die Freigabe dadurch, dass ein Spieler die Schindel hochhält.

4.3 Spielunterbruch, Wiederbeginn

- 57 Jeder allgemeine Spielunterbruch und Wiederbeginn wird durch den Obmann mitgeteilt.
- 58 Über Spielunterbruch und Wiederbeginn bei Spielen der Schweizermeisterschaft entscheiden die beiden Spielführer gemeinsam mit den Schiedsrichtern.
- 59 Bei Meinungsverschiedenheiten und Unklarheiten in der Beurteilung oder bei Unfällen im Ries, haben die Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und die abtuende Mannschaft hat das Ries zu verlassen.
- 60 Die Fortsetzung des Spiels wird durch die abtuende Mannschaft durch Hochhalten der Schindel verlangt.

4.4 Schlagen

- 61 Jeder Spieler hat pro Durchgang (2 Ries), zwei Streiche aus dem gleichen Stand auszuführen.
- 62 Die Reihenfolge des Schlagens richtet sich nach der Reihenfolge der Spieler auf der Spielliste. Diese ist beim Spielbeginn und nach dem Wechsel verbindlich. Ausnahmen sind nur nach Kapitel 4.19. zulässig.
- 63 Jeder Streich muss für die abtuende Mannschaft einmal sichtbar angemessen werden.
- 64 Wird ein Hornuss gesucht, muss die abtuende Mannschaft dies anzeigen, indem sich die Spieler ausserhalb des Rieses aufhalten.
- 65 Wird ein Streich bei oder nach einem Spielunterbruch zu früh geschlagen, so gilt der Streich als solcher, nicht aber eine allfällige Nummer.
- 66 Bei Defekten jeglicher Art an den Schlagwerkzeugen, muss das Spiel bis zur Reparatur respektive des Gerätersatzes unterbrochen werden. Derselbe Spieler, welcher den Unterbruch verursacht hat, muss das Spiel fortsetzen.

4.5 Schlagrecht

- 67 Jeder Spieler, ob Aktiver oder Nachwuchsspieler, hat pro Durchgang 2 Streiche mit 3 Schlagrechten aus dem gleichen Stand zu Schlagen.
- 68 Bei reinen Nachwuchsspielen hat jeder Nachwuchsspieler pro Durchgang 2 Streiche mit 4 Schlagrechten aus dem gleichen Stand zu Schlagen.
- 69 Beim Anmessen getroffene Hornusse gelten nicht als Schlagrecht.

4.6 Bewertung des Schlagens

- 70 Als Schlagleistung gilt die Punktzahl desjenigen Feldes, in welchem der Hornuss fällt, den Körper oder die Ausrüstung trifft, respektive abgetan wird; das heisst die Schindel trifft.
- 71 Jeder Hornuss der das Ries erreicht wird in der Schlagleistung gewertet. Ausnahmen gemäss Kapitel 4.9.
- 72 Erreicht kein Streich das Ries, so wird eine Null geschrieben.
- 73 Streiche, die hinter das ausgesteckte Ries gemäss Kapitel 2.1 fallen, werden mit Messband abgemessen und entsprechend taxiert.
- 74 Gehemmte oder verloren gegangene Hornusse, deren Länge nach dem Geräusch des Aufschlages eingeschätzt werden können, sollen genügend bewertet werden.
- 75 Unmittelbar nach Beendigung des Rieses und sobald der letzte Streich bewertet ist, dürfen auf der Spielliste keine Streiche mehr korrigiert werden.

4.7 Ersatzstreiche

- 76 Für fehlende oder verletzte nicht mehr einsetzbare Spieler müssen durch andere auf der Spielliste aufgeführte Spieler Ersatzstreiche geschlagen werden.
- 77 Ersatzstreiche müssen am Schluss des Durchganges geschlagen werden.
- 78 Der erste Ersatzstreich muss angezeigt werden.
- 79 Je ein Spieler, in der Reihenfolge der Spielliste von oben nach unten aufgeführt, ist zur Ausführung der Ersatzstreiche für fehlende Spieler bestimmt. Sobald alle aufgeführten Spieler mindestens 1-mal Ersatzstreiche geschlagen haben, beginnt wieder der erst-aufgeführte Spieler.
Bei Anlässen mit Ausstich oder Zwischenrangliste muss in der Reihenfolge der Spielliste weitergespielt werden, bevor wieder beim erst-aufgeführten Spieler begonnen wird!
- 80 Sie werden mit dem geschlagenen Wert, jedoch maximal mit 9 Punkten bewertet.
- 81 Allfällige Nummern werden über das ganze Spielfeld gemäss entsprechender Definition in Kapitel 4.18. notiert und sind für das Resultat massgebend.
- 82 Verletzt sich der Aktivspieler beim Schlagen, so stehen für die Ersatzstreiche nur noch die restlichen Versuche zur Ausführung zur Verfügung.
- 83 Werden die Ersatzstreiche durch einen Ersatzspieler / Überzähligen ausgeführt, hat er für sein persönliches Resultat die volle Anzahl Versuche für seine gültigen Streiche zur Verfügung.
- 84 Ersatzstreiche oder Resultate für einen ausgeschlossenen Spieler sind nicht möglich.

4.8 Fremde Spieler

- 85 Bei Kleinanlässen (gem. Reglement für Abhaltung von Hornusserfesten), darf fremden Spielern nur die Ersatzstreichlänge geschrieben werden.
- 86 Wenn eine B- bez. C-Mannschaft an einem Kleinanlass teilnimmt, dürfen keine Spieler der betreffenden A- bzw. A- und B-Mannschaft in einer anderen Gesellschaft eingesetzt werden oder ihre Streichlänge gelten als Ersatzstreiche.

4.9 Ungültige Streiche

- 87 Geschlagene Hornusse mit sichtbarem Riss sind ungültig und müssen wiederholt werden. Der Spieler verliert kein Schlagrecht.

- 88 Ein Streich ist ungültig, wenn der Hornuss innerhalb des definierten Raumes durch ein Hindernis abgelenkt wird. Der Raum ist wie folgt definiert:
Begrenzung ab Bockfuss in direkter Linie zu Zieli 0/1 auf beiden Seiten des Ries. Der Spieler verliert kein Schlagrecht.
- 89 Die Auffangvorrichtung gilt nicht als Hindernis im Sinne von Ziffer 88.

4.10 Aufenthalt beim Ries

- 90 Von der schlagenden Partei hat sich während des Spiels niemand ausser den Spieler-Schiedsrichtern neben dem Ries aufzuhalten. Die Verschiebung hinter das Ries und der Wechsel der SSR gelten nicht als Aufenthalt neben dem Ries.
- 91 Hinter dem Ries ist der Aufenthalt von Spielern der schlagenden Mannschaft erlaubt.
- 92 Ausnahmen neben dem Ries können bei speziellen Witterungsverhältnissen durch die Spielleitung angeordnet werden.

4.11 Abtun

- 93 Alle für das Mannschaftsresultat zählenden Streiche einer Mannschaft, müssen im Ries durch die gegnerische Mannschaft gemäss den nachfolgenden Aufstellungen Kapitel 4.12. bis 4.17. innerhalb des Ries abgetan werden, ansonsten eine Nummer gemäss Kapitel 4.18. geschrieben wird.
- 94 Alle Spieler gemäss Spielliste, und nur diese, dürfen im Ries eingesetzt werden.
- 95 Die Mannschaften sind in der Aufstellung frei.
- 96 Bevor der Spieler seinen Schlag ausgeführt hat, darf kein Spieler in der "Eschenlatte" zwischen Bock und vor Punkt 0/1 stehen.
- 97 Hornusse welche innerhalb der "Eschenlatte" abgetan werden, werden mit null Schlagpunkten gewertet.

4.12 Abtun Eidg. Hornusserfest

- 98 1. bis 2. Stärkeklasse mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 20.
- 99 3. bis 4. Stärkeklasse mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 18.
- 100 5. bis 8. Stärkeklasse mit 16 + 2 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 16.

4.13 Abtun Eidg. Schwing- und Älplerfest

- 101 mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 18.

4.14 Abtun Zweckverbands- und Interkantonale Feste

- 102 1. Stärkeklasse mit 18 +1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 20.
- 103 2. Stärkeklasse mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 18
- 104 3. und 4. Stärkeklasse mit 16 + 2 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 16.

4.15 Abtun Schweizermeisterschaft

- 105 NL A + B mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 20.
- 106 1. + 2. Liga mit 18 + 1 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 18.
- 107 3. - 5. Liga mit 16 + 2 Spielern von Punkt 1 bis und mit Punkt 16.

4.16 Abtun Gruppenmeisterschaft

- 108 Qualifikation: mit 6 Spielern von Punkt 7 inklusive bis und mit Punkt 18
Final: mit 6 Spielern von Punkt 9 inklusive bis und mit Punkt 20.

4.17 Abtun übrige Anlässe (Wettspiele, Kleinanlässe, Kleinverbandsanlässe ...)

- 109 Bei allen übrigen Wettkämpfen muss **mindestens** bis und mit Punkt 16 abgetan werden.

4.18 Nummer

- 110 Fällt ein Hornuss innerhalb der Riesmarch unabgetan zu Boden, so ist dies eine Nummer.
- 111 Bei Körper- oder Spieler-Ausrüstungstreffer innerhalb der Riesmarch in direkter Folge des Streiches ist immer eine Nummer zu schreiben und entsprechend zu werten.
- 112 Die Fallstelle, nicht der Hornuss, eines nicht abgetanen Hornuss muss ganz im Ries liegen. Berührt sie die Riesmarch, so ist es keine Nummer.
- 113 Kann nicht mit Sicherheit festgestellt werden, dass der Hornuss im Ries gefallen ist oder die Fallstelle ist nicht definierbar, so wird keine Nummer notiert.
- 114 Kommen gleichzeitig zwei Hornusse im Ries, so wird eine allfällige Nummer nicht geschrieben.
- 115 Der Hornuss muss so abgetan werden, dass es mindestens ein Schiedsrichter oder Spielschiedsrichter hört und oder sieht. Ist dies nicht der Fall, so gilt er als nicht abgetan.
- 116 Durch die Auffangvorrichtung abgelenkte Hornusse welche innerhalb des Rieses unabgetan zu Boden gehen, gelten als Nummer.
- 117 Geht innerhalb einer freien Zone gemäss Kapitel 2.2 ein Hornuss unabgetan zu Boden, so ist dies keine Nummer.
- 118 Fällt ein Hornuss eines ungültigen Streiches gemäss Kapitel 4.9. im Ries, so ist dies keine Nummer.
- 119 Eine allfällige Nummer wird auch geschrieben, wenn die abtuende Mannschaft irregeführt wurde (z.B. abwinken durch den Setz)
- 120 Werden Spieler innerhalb der Riesmarch durch den Schiedsrichter / Spielschiedsrichter behindert, wird eine allfällige Nummer nicht geschrieben. Die Spielleiter (SR/SSR) entscheiden, ob eine Behinderung vorliegt oder nicht.
- 121 Durch Hindernisse, nicht Ausrüstungsgegenstände oder Spielgeräte, abgelenkte Hornusse, gelten nicht als Nummer.
- 122 Nach Beendigung des Rieses dürfen durch die Schiedsrichter keine Nummern mehr geschrieben oder annulliert werden. Das Ries gilt als beendet, sobald der letzte gültige Streich der schlagenden Mannschaft auf der Spielliste geschrieben wurde.

4.19 Vor - und nachgeschlagene Streiche

- 123 Die vor Spielbeginn bereinigte Spielliste ist für die Schlagreihenfolge von oben nach unten bei jedem Durchgang verbindlich.
- 124 Es muss mindestens einmal an der ordentlichen Stelle, gemäss Spielliste geschlagen werden.
- 125 Es dürfen keine an einem anderen Tag stattfindenden Spiele vor- oder nachgeschlagen werden.

- 126 Wird bei Anlässen eine Zwischenrangliste erstellt, ist das Nachschlagen auf das Resultat, Mannschaft und Einzel, vor der Zwischenrangliste nicht mehr möglich.
- 127 Spieler welche vor dem Erstellen der Zwischenrangliste gefehlt haben, dürfen beim Ausstich an Stelle von Ersatzstreichen eingesetzt werden und ihr Resultat zählt ab diesem Zeitpunkt für die Mannschafts- und Einzelwertung ohne Einschränkung.

5 Spielleitung

5.1 Neutrales Verhalten

- 128 Die Spielleiter aller Stufen verhalten sich neutral.

5.2 Ersatzlistenführer

- 129 Ein Spieler der schlagenden Mannschaft kann die Ersatzspielliste führen, ohne sich irgendwie in das Spielgeschehen einzumischen.
- 130 Er hält sich grundsätzlich hinter dem Ries auf ausser er wird durch die Schiedsrichter zur Unterstützung bei Unstimmigkeiten in der Listenführung beigezogen.
- 131 Das Führen der Ersatzspielliste durch Spielerschiedsrichter ist ausdrücklich untersagt.

5.3 Schiedsrichter (SR)

- 132 Jede Mannschaft ist verpflichtet, mindestens einen, reglementkundigen Schiedsrichter mit der entsprechenden Ausbildung zu stellen.
- 133 Fehlende Schiedsrichter müssen durch einen auf der Spielliste aufgeführten Spieler ersetzt werden. Dieser übt das Amt des Schiedsrichters über die ganze Dauer des Spieles aus und kann nicht als Spieler eingesetzt werden.
- 134 Die SR dürfen im Einsatz keine Zusatzaufgaben übernehmen (Funken usw).
- 135 Die Schiedsrichter werden in Kursen ausgebildet.
- 136 Die Schiedsrichter müssen zwingend Mitglieder einer Hornussergesellschaft sein.

5.4 Spieler-Schiedsrichter (SSR)

- 137 An allen Hornusseranlässen muss die schlagende Mannschaft neben den ordentlichen Schiedsrichtern 6 Spieler als Spielerschiedsrichter auf der Spielliste mit SSR bezeichnen und bestimmen.
- 138 Die Spieler-Schiedsrichter dienen zur Unterstützung der ordentlichen Schiedsrichter. Sie werden wie SR in Kursen ausgebildet.
- 139 Sie haben im Einsatz am entsprechenden Standort die gleichen Rechte und Pflichten in Bezug auf Beurteilung der Streiche wie die Schiedsrichter.
- 140 Anstelle von Spieler-Schiedsrichtern können ordentliche Schiedsrichter eingesetzt werden.
- 141 Die SSR dürfen im Einsatz keine Zusatzaufgaben übernehmen (Funken usw).
- 142 Der SSR am Standort Zieli 16/18/20 ist nicht an diesen fixen Standort gebunden. Er kann sich während seiner Aufgabe bewegen und sich sowohl zwischen Ziele 15 – 20 als auch hinter dem Ries aufhalten wo er auch die Seite wechseln darf.

5.5 Verteilung auf dem Ries

- 143 Die Schiedsrichter und Spieler-Schiedsrichter verteilen sich gemäss speziellem Positionsplan (siehe Anhang).

5.6 Listenführung

- 144 Zwei Schiedsrichter führen auf jedem Ries die Spiellisten. Sie haben die Streiche laufend zu addieren und die Zwischenresultate zu vergleichen.
- 145 Nummern werden auf der Liste der schlagenden Partei mit einem waagrechten Strich unter dem entsprechenden Streich notiert.
- 146 Am Schluss des Wettkampfes wird das Total der Nummern auf die Liste der Gegenpartei übertragen.
- 147 Nach Beendigung des Spiels haben die Schiedsrichter die Listen abzuschliessen und zu unterzeichnen. Zu diesem Zeitpunkt sind alle Entscheidungen gefällt und eventuelle Unstimmigkeiten zusammen mit den Mannschaftsverantwortlichen auf Platz bereinigt.
- 148 Die Mannschaftsverantwortlichen unterzeichnen die Spiellisten unmittelbar nach Abschluss der Arbeiten durch den Schiedsrichter. Die Unterschrift bestätigt die Akzeptanz der Eintragungen und der entsprechenden Überträge. Ist der Mannschaftsverantwortliche mit den Eintragungen nicht einverstanden, hat er dies bei Anlässen auf der Rückseite der Spielliste zu begründen. Spiellisten ohne Begründung und Unterschrift des Mannschaftsverantwortlichen welche durch die Rieschefs unterzeichnet sind, gelten als definitiv und akzeptiert.
- 149 Nichtunterzeichnete Spiellisten von Schweizermeisterschaftsspielen bedürfen in jedem Fall eines entsprechenden Rapports an die Meisterschaftskommission. Die entsprechenden Weisungen im Reglement Schweizermeisterschaft sind verbindlich.
- 150 Bei Festanlässen sind die Listen durch die Schiedsrichter dem Rieschef abzugeben.
- 151 Bei Meisterschaftsspielen sind die Listen durch die Schiedsrichter dem Mannschaftsverantwortlichen abzugeben.

5.7 Erledigung von Differenzen

- 152 Bei Meinungsverschiedenheiten an Festanlässen haben die Schiedsrichter sowie Spielerschiedsrichter in erster Linie selber zu entscheiden oder, wenn dies nicht möglich ist, den Rieschef beizuziehen.
- 153 Bei Meinungsverschiedenheiten anlässlich Meisterschaftsspielen haben die Schiedsrichter und Spielerschiedsrichter in erster Linie selber zu entscheiden. Ist dies nicht möglich, können die Mannschaftsverantwortlichen beigezogen werden.

5.8 Rieschef

Die Rieschefs haben folgende Pflichten und Rechte:

- 154 Kontrolle der Riese vor Spielbeginn auf eventuell notwendige freie Zonen so wie komplette Zieli.
- 155 Kontrollieren die Auffangvorrichtung und ob der Bock nach Vorschrift gesetzt ist.
- 156 Prüfen ob Bock, Richtlatte und Auffangvorrichtung plombiert sind. Ordnen eine allfällige Auswechslung an.
- 157 Sorgen dafür, dass rechtzeitig mit dem Spiel begonnen und dass in jeder Hinsicht ordnungsgemäss und fliessend gespielt wird. Schleppende und unkameradschaftlich spielende Mannschaften sind dem Obmann zu melden.
- 158 Sie haben darüber zu wachen, dass die Schiedsrichter / Spielerschiedsrichter ihre Pflichten richtig wahrnehmen. Namentlich haben die Rieschefs die Listenführung zu kontrollieren.
- 159 Allfällige Differenzen im Spiel haben sie zu untersuchen und zu erledigen. In schwierigen Fällen ist der Obmann beizuziehen.

- 160 Nach Beendigung des Spiels haben sie die Listen zu überprüfen und diese unterzeichnet möglichst rasch dem Rechnungsbüro zukommen zu lassen.
- 161 Ein Rieschef amtet bei Festanlässen als Stellvertreter des Obmanns.

5.9 Obmann

Der Obmann hat folgende Pflichten und Rechte:

- 162 Während des Wettkampfes amtet der Obmann als Leiter des Schiedsgerichtes. In besonderen Fällen, wo durch bestimmte Umstände der rechtzeitige Beginn, der Verlauf oder die Beendigung des Spieles gefährdet ist, kann er Abweichungen anordnen.
- 163 Vor Beginn des Wettkampfes orientiert er in der Befehlsausgabe Mannschaften und Schiedsrichter/Spielerschiedsrichter über die Bestimmungen, die für den bevorstehenden Wettkampf gelten.
- 164 Er teilt die Rieschefs zu und händigt die Spiellisten aus.
- 165 Er sorgt für ordnungsgemässe Handhabung des Spielreglements und entscheidet, nach Anhören der Parteien, in allen Streitfällen endgültig.
- 166 Bei Festanlässen muss ein Rieschef als Stellvertreter des Obmanns bestimmt werden.
- 167 Der Obmann der Schweizermeisterschaft arbeitet nach einem speziellen Pflichtenheft.

6 Verschiedenes

6.1 Entleihen von Spielern

- 168 Jede Mannschaft darf nur mit ihren eigenen, lizenzierten Spielern an Anlässen gemäss Ziffer 12 teilnehmen.
- 169 Ausnahmen können an Kleinanlässen durch den verantwortlichen Obmann gestattet werden. Dabei gilt, dass sowohl für das Mannschafts- wie Einzelresultat maximal die Ersatzstreichlänge gemäss Ziffer 80 gewertet werden darf.
- 170 "Fremde" Spieler sind nicht preisberechtigt.
- 171 Überzählige Spieler einer am Anlass teilnehmenden Mannschaft gelten nicht als "fremde" Spieler. Siehe auch Kapitel 4.8.
- 172 Ausnahmege suche für den Einsatz von fremden Spielern, sind gemäss dem Lizenzierungs- und Transferreglement des EHV zu stellen.

6.2 Kleidung / Ausrüstung

- 173 Die Hornusser haben zu den Wettkämpfen in anständiger Kleidung anzutreten.
- 174 Das Spielen mit nacktem Oberkörper ist verboten.
- 175 Für alle Spieler, Spielerschiedsrichter und Schiedsrichter mit Jahrgang 1984 und jüngere, ist das Tragen des vorgeschriebenen Schutzhelms bei allen Spielen während des Abtuns und beim Aufenthalt im, neben und hinter dem Ries obligatorisch.
- 176 Die Mannschaften sind für ihre Spieler und Spielleiter verantwortlich.

6.3 Streitigkeiten

- 177 Während der Erledigung von Streitigkeiten haben die Mitglieder der betreffenden Mannschaften auf ihren Plätzen zu verbleiben und sich nicht unaufgefordert in die Verhandlungen des Schiedsgerichtes einzumischen.

6.4 Nachträglich festgestellte Unregelmässigkeiten

- 178 Nachträglich festgestellte Unregelmässigkeiten sind der zuständigen Disziplinarinstanz schriftlich zu melden.

6.5 Sportliches Verhalten

- 179 Das Schiedsgericht und die Spieler haben sich stets mit Respekt und Anstand zu begegnen.

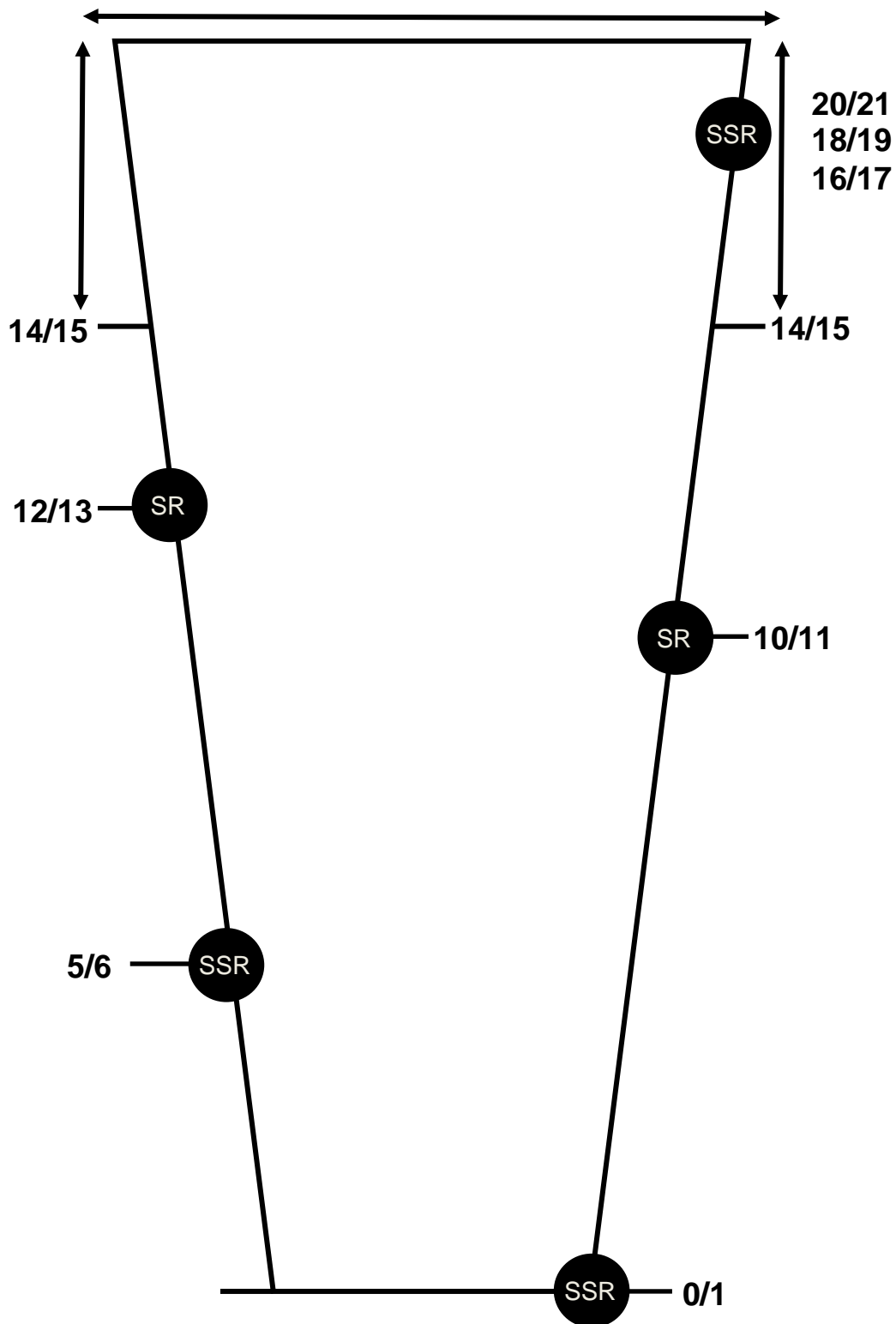
6.6 Verstösse

- 180 Verstösse gegen dieses Reglement werden nach dem Rechtspflegereglements des EHV verfolgt, insofern nicht bereits dieses Reglement die entsprechenden Sanktionen festlegt.
- 181 Zuwiderhandlungen gegen die Ziffern 43 bis 47 werden mit einem Abzug von 200 Punkten bestraft. In der CH Meisterschaft werden zusätzlich 2 Rangpunkte in der Gesamtrangliste / Tabelle abgezogen.
- 182 Unterbrechen einzelne Mannschaften das Spiel selbständig, so werden diese mit einem Abzug von 200 Punkten bestraft. Bei Spielen der CH Meisterschaft sind zusätzliche Strafen gemäss Rechtspflegereglement möglich.
- 183 Nicht befolgen der Ziffern 174 und 175 haben den ersatzlosen Ausschluss des Spielers, sowie Streichung dessen Resultat für die Mannschaft in der er eingesetzt war zur Folge.
- 184 Zuwiderhandlungen gegen das Dopingstatut, haben die ersatzlose Streichung des Resultates des fehlbaren Spielers für die Mannschaft in der er eingesetzt war zur Folge. Die Bestrafung des fehlbaren Spielers erfolgt gemäss Dopingstatut.

7 Anhang 1, Schiedsrichterstandorte

7.1 Schiedsrichterstandorte für alle Anlässe (ohne Gr M)

185

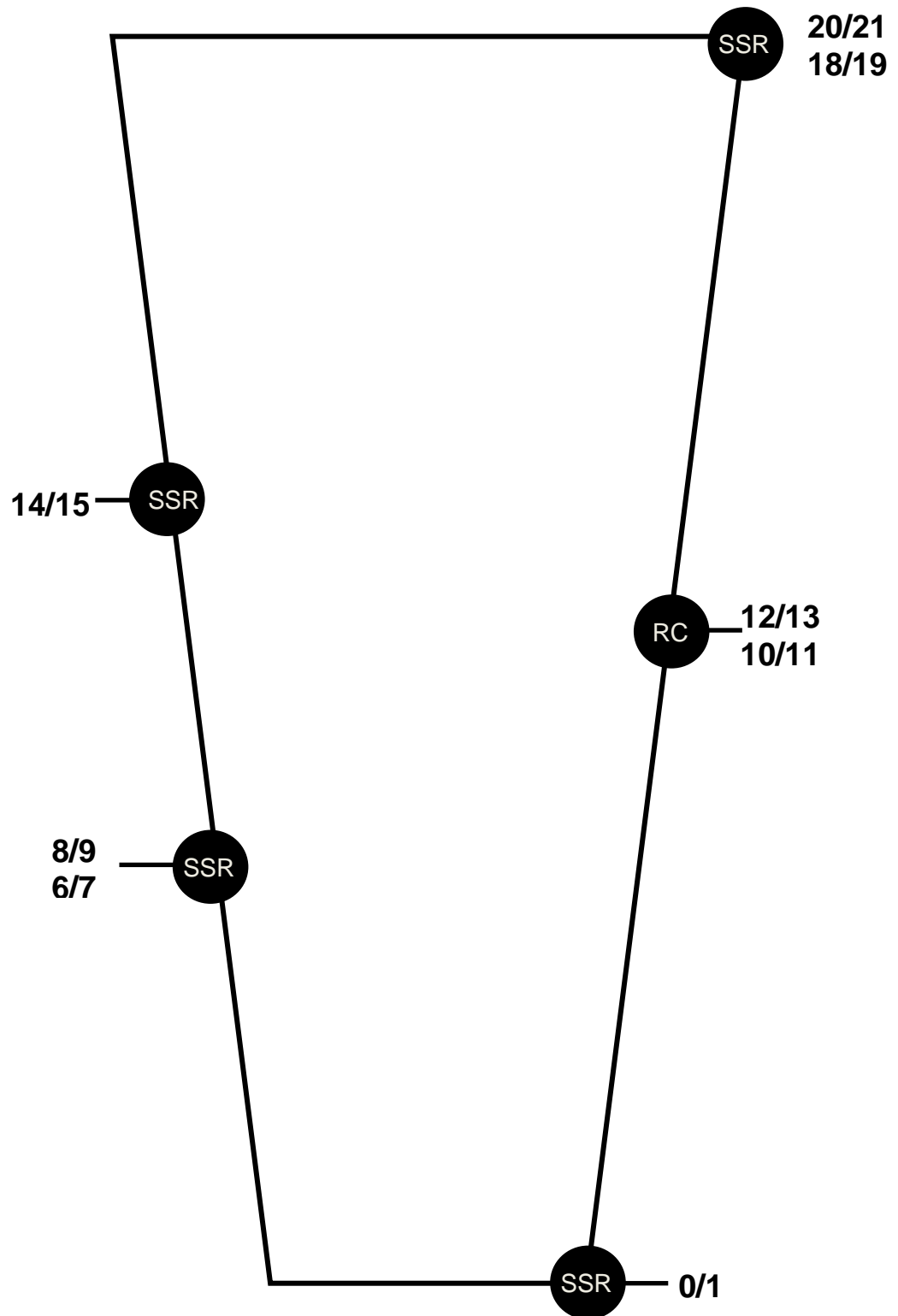


SR = Schiedsrichter

SSR = Spielerschiedsrichter

7.2 Schiedsrichterstandorte Gruppenmeisterschaft

186



RC = Rieschef/Listenführer

SSR = Spielschiedsrichter