

Regeln und Spielplan Chugelitröle

SPIELREGELN "CHOGELE - TRÖLE"

1. Auslosung, Parteien

- 1.1. Zwei Parteien spielen gegeneinander.
- 1.2. Jede Partei hat mindestens 2 Tröler. Jedem Tröler ist pro Spiel nur 1 Stoss erlaubt.
- 1.3. Bei Freundschaftsspielen werden die Parteien mit den Farben "Schälle" und "Eichle" vom Jass gezogen. Die Jasskarten müssen von jedem Tröler sichtbar auf dem Hut oder auf der Brust mitgetragen werden.
- 1.4. Je nach Anzahl Spieler nimmt man so viele Karten zur Auslosung, dass der letzte Tröler immer den König hat.
Beispiel: 3 Spieler = Under, Ober, König
5 Spieler = Nell, Banner, Under, Ober, König

2. Spielregeln

- 2.1. Jeder Spieler kann seine Kugelgrösse selbst bestimmen.
- 2.2. Die Kugeln dürfen während eines Spiels nur innerhalb der eigenen Partei ausgewechselt werden.
- 2.3. Es dürfen nur volle Eisen- oder Gusskugeln verwendet werden.
- 2.4. Der erste Anstoss findet am vereinbarten Ort statt.
- 2.5. Die letzte Kugel muss auf jeden Fall das vereinbarte Ziel eindeutig durchrollen.
- 2.6. Der Tröler mit der tiefsten Eichel-Karte hat den Anstoss. Ihm folgt der Tröler mit der tiefsten Schälle-Karte.
- 2.7. Nun folgt der Tröler mit der zweitiefsten Eichel-Karte. Er stösst dort, wo die Kugel seines Vortrölers die Strasse verlassen hat oder steckengeblieben ist.
- 2.8. Diese Reihenfolge muss sinngemäss fortgeführt und immer eingehalten werden.
- 2.9. Bei jedem Spiel müssen alle Tröler stossen. Selbst bei einem eindeutigen Sieg muss jeder "König" die Kugel noch mindestens über 2 m hinaus stossen.
- 2.10. Es ist gestattet, dass zusätzliche Personen (Frauen, Kinder, Männer) beim Spiel als Chogele-Träger und Stoss-Markierer eingesetzt werden.

3. Einschränkungen

- 3.1. Der Tröler darf für den Stoss die Strasse nicht verlassen.
- 3.2. Rolllt eine Kugel ins Land hinaus, prallt dort ab und rollt auf der Strasse wieder weiter, so zählt dieser Stoss nur bis dort, wo sie die Strasse zuerst verlassen hat.
- 3.3. Rolllt eine Kugel am Strassenrand der Grasnarbe entlang, so zählt dieser Stoss bis dort, wo die Kugel stehenbleibt oder endgültig in die Wiese rollt.
- 3.4. Abpraller an einem Trottoirrand, an einer Mauer oder an einer Auswand sind gültig. Sobald aber die Kugel in der Wasserrinne, an einer Mauer oder am Trottoirrand entlang weiterrollt, zählt nur der erste Berührungspunkt.
(Wasserrinne = auch Wasserstein genannt)
- 3.5. Bei Abzweigungen muss die "Breite" im Bereich der Abzweigung/Kreuzung vor dem Stoss unter beiden Parteien abgesprochen werden.

4. Bewertung

- 4.1. Werfen bei einem Spiel beide Parteien genau gleich weit, also Unentschieden, wird kein Punkt geschrieben.
- 4.2. Bei Uneinigkeiten wird das fragliche Spiel nicht gewertet und somit auch kein Punkt geschrieben.
- 4.3. Wertung: - Diejenige Partei, die pro Spiel am weitesten gestossen hat, bekommt einen Punkt.
- Diejenige Partei, die nach Erreichen des Zieles mehr Punkte hat, ist Sieger.
- Bei Punktgleichheit muss noch 1 Spiel ausgetragen werden, das dann endgültig über den Sieg entscheidet.
- 4.4. Die Punkte werden direkt auf die Jasskarte "König" geschrieben.

5. Siegerpreis

- 5.1. Ohne gegenteilige Abmachung wird um den "Most" im Zielrestaurant getrölet.
- 5.2. Es können auch andere Siegerpreise vor dem Spiel abgemacht werden. Mit diesen Abmachungen müssen alle am Trölet beteiligten Spieler einverstanden sein.

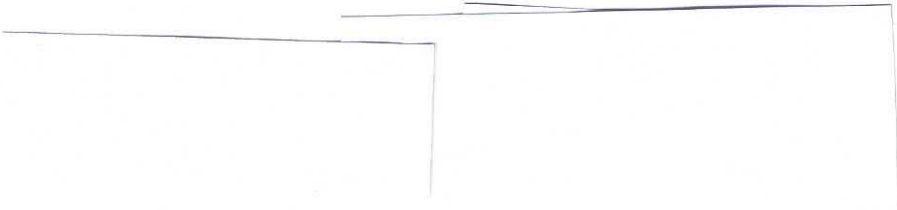
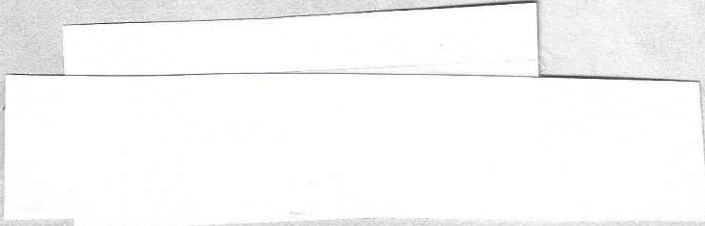
6. Sicherheitsmassnahmen

- 6.1. Stark befahrene Strassen sind zu meiden.
- 6.2. Gegenüber Drittpersonen ist grösste Vorsicht geboten.
- 6.3. Zuviele Helfer steigern das Unfallrisiko.

7. Haftung

- 7.1. Jeder Spieler haftet vollumfänglich für seinen Stoss und dessen Folgen.
- 7.2. Jeder Tröler ist für seine Kugel alleine verantwortlich.

22.10.84



Schematische Darstellung eines Durchganges.

