

## Regelwerk Zippeln

*Die Mannschaften haben sich auf der gegenüberliegenden Seite des Schiedsrichtertisches oder im Zuschauerbereich aufzuhalten, sodass die Sicht der Schiedsrichter auf das Spielfeld nicht beeinträchtigt wird.*

### Spielgeräte

- 1x Zippel (ca. 15cm langer, beidseitig angespitzter Stock)
- Zippelstecken (Spielgerät eines jeden Spielers)

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, nach Ablauf der vereinbarten Zeit mehr Punkte erzielt zu haben als das gegnerische Team.

### Erzielen von Punkten

- Angreifendes Team: Durch Zippeln
- Verteidigendes Team: Durch Fangen des Zippels beim Abwurf

### Das Spielfeld

Das Spielfeld ist in zwei Teile aufgeteilt. Auf dem Angriffsfeld befindet sich das Zippelloch (längliches Loch, auf und in das später der Zippel gelegt wird). Die beiden Spielfeldteile werden durch eine Linie voneinander getrennt, die sich in einem Abstand von fünf Metern zum Zippelloch befindet.

Das Verteidigungsfeld – jenseits der Fünf-Meter-Linie - ist seitlich durch die nebenstehenden Gebäude begrenzt und nach hinten hin offen.

### Der Ablauf einer Spielrunde

Im Folgenden wird Team A zunächst in der Angriffsposition sein, während Team B sich in der Verteidigung befindet:

Zu Beginn einer Spielrunde stellt sich ein Spieler aus Team A auf die Angriffsseite und legt den Zippel quer über das Zippelloch.

Team B verteilt sich auf der Verteidigungsseite mit ihren Zippelstecken in der Hand.

#### *Schritt 1: Der Abwurf*

Der Spieler aus Team A legt seinen Zippelstecken an den sich über dem Zippelloch befindenden Zippel an und wirft den Zippel in das Verteidigungsfeld. Sein Ziel ist es, den Zippel so in das Verteidigungsfeld zu schleudern, dass der Zippel den Boden berührt, ohne dass ein Spieler aus Team B den Zippel mit seinem Zippelstecken abschlägt oder fängt. Das Verteidigungsteam darf den

Zippel nicht im Angriffsfeld abschlagen oder fangen. Sollte der Zippel nicht die Fünf-Meter-Linie überqueren oder einmal den Boden auf der Angriffsseite berühren, bevor er die Linie passiert, wird der Abwurf wiederholt. Sollte der Zippel die Fünf-Meter-Linie berühren gilt der Versuch als ungültig. Dies geschieht bis zu drei Mal. Gelangt der Zippel nach dem dritten Abwurf noch immer nicht in das Verteidigungsfeld, werden die Seiten gewechselt und Team B kommt in die Angriffsposition.

#### ACHTUNG:

Der erste gültige Abwurf in das Verteidigungsfeld gilt. Ein gültiger Abwurf darf nicht wiederholt werden. Die Abwerfende Person darf erst wieder abwerfen, wenn alle anderen Spieler des Teams auch abgeworfen haben.

Während des Abwurfs hat das Team B die Aufgabe, entweder den Zippel mit dem Zippelstecken abzuschlagen oder den Zippel zu fangen. Schlägt Team B den Zippel ab, kommt es zum Seitenwechsel. Fängt ein Spieler aus Team B den Zippel mit zwei Händen, erzielt Team B 5 Punkte und es kommt zum Seitenwechsel, beim Fangen mit einer Hand erhält Team B 10 Punkte und die Seiten werden ebenfalls gewechselt.

#### *Schritt 2: Der Dreisprung*

Schafft es der Auswerfer den Zippel in das Verteidigungsfeld zu befördern, ohne dass Team B den Zippel fängt oder abschlägt, so hat Team B noch eine letzte Chance, das Zippeln des Auswerfers und somit das Erzielen von Punkten zu verhindern.

Hierfür wird der Zippelstecken eines Spielers genau dorthin gelegt, wo der Zippel zum Liegen gekommen ist. Der Zippelstecken dient als Absprunglinie. Anschließend muss sich ein Verteidigungsspieler mittels eines Dreisprungs der Fünf-Meter-Linie nähern. Je näher er an die Linie herankommt, desto besser.

In der Zwischenzeit hat der Angriffsspieler aus Team A seinen verwendeten Auswurfstecken bereits quer über das Zippelloch gelegt.

Die letzte Möglichkeit für Team B das Zippeln zu verhindern geschieht durch das Abwerfen des Zippelsteckens mit dem Zippel. Erfolgt dies, kommt es zum Seitenwechsel; missglückt der Wurf, darf der Angriffsspieler zippeln und Punkte erzielen.

#### ACHTUNG:

Schafft es der Dreispringer bis auf die Fünf-Meter-Linie zu springen, darf er sich seine Abwurfposition entlang der Linie aussuchen. Ansonsten wird von der Stelle geworfen, wo der Dreispringer gelandet ist. Die Fünf-Meter-Linie ist gleichzeitig der Mindestabstand beim Wurf zum Zippelstecken.

#### *Schritt 3: Das Zippeln*

Beim Zippeln wird der Zippel so in das Zippelloch gelegt, dass eine Spitze des Zippels aus dem Loch herauschaut.

Der Angriffsspieler schlägt nun so auf die Spitze des Zippels, dass dieser in die Luft geschleudert wird. Der Angriffsspieler muss jetzt den Zippel aus der Luft mit seinem Zippelstecken in Richtung Verteidigungsfeld (wo sich niemand mehr befinden darf!!!) schlagen (vgl. Baseball). Hierfür hat der Spieler wieder drei Versuche. Gelingt der erste Schlag, so darf der Spieler von dort weiterzippeln, wo der Zippel liegen geblieben ist. Ab dem zweiten gültigen Versuch darf der Untergrund nicht bearbeitet oder verändert werden, lediglich das drehen des Zippels in die gewünschte Richtung ist nur mit dem Zippelstecken erlaubt. Der Schiedsrichter hat jederzeit die Möglichkeit die Position des Zippels im eigenen Ermessen zu verändern, um damit den Zippel aus unzugänglichen Situationen wieder ins Spiel zu bringen.

Nach drei Schlägen nimmt der Spieler den Zippel und läuft damit auf direktem Weg zum Zippelloch. Jeder Schritt ist ein Punkt.

#### ACHTUNG:

Punkte gibt es erst, wenn der Zippel auch über die Fünf-Meter-Linie geht. Wenn nicht, kommt es ohne Punktgewinn zum Seitenwechsel der beiden Teams.

#### *Schritt 4: Das Hochhalten*

Im letzten Spielabschnitt der Runde hat der Spieler, der gerade gezipelt hat, noch einmal die Möglichkeit, Extrapunkte zu erspielen. Hierfür versucht er so oft wie möglich den Zippel mit seinem Zippelstecken hochzuhalten. Jeder Kontakt des Zippels mit dem Zippelstecken beschert einen Extrapunkt.

Bei Punktgewinn bleibt Team A in der Angriffsposition und der nächste Mitspieler darf zum Abwurf antreten. Der Spielablauf beginnt wieder von vorne.

#### ACHTUNG:

Zum Hochhalten kommt es nur, wenn der Zippel beim Zippeln über die Fünf-Meter-Linie gekommen ist und somit Punkte erzielt worden sind.