

# Wolfwiler Meggelen Reglement

(nach alter Überlieferung anno 1291)

## Meggeli Begriffe

Abmacher	Person der gegnerischen Mannschaft die versucht mit dem Meggeli den Stecken am Bott zu treffen.
Abmachen	Verursacht das Ausscheiden des Jätters
Bott	Definierter 1. Abschlagort und Abmachort. Wird mit einem Stein markiert.
Fänger	Person der gegnerischen Mannschaft die versucht das Meggeli abzufangen
Jätter	Person die das Meggeli schlägt
Jätten	Meggeli schlagen
Meggeli	Kurzes Holzstück welches geschlagen wird
Stecken	Schlagstock mit welchem das Meggeli geschlagen wird

## Spielregeln

Das Spiel wird mit 2 Mannschaften ausgetragen.

Jeder Spieler einer Mannschaft kommt zum Jätten, bis er ab ist, dann muss die Mannschaft wechseln.

Jeder Spieler hat 3 Versuche das Meggeli so weit wie möglich in das Feld zu Jätten. Der Jätter bleibt so lange im Spiel bis er abgemacht werden kann, was das Ziel der Gegner, Fänger und Abmacher ist. Wenn es dem Gegner gelingt das Meggeli zu Fangen ist der Jätter ab. Kann der Gegner das Meggeli bodenauf-fangen so hat er das Recht 3 Schritte gegen das Bott zu machen um den Jätter abzumachen.

Ab ist, wenn der Stecken der dazu auf den Boden beim Bott (Stein) gelegt wird, mit dem Meggeli getroffen wird. Beim Abmachen darf das Meggeli nicht mehr als 3 Meter hinter das Bott geworfen werden. Ansonst der Jätter das Recht hat bis an 1,5 Meter das Meggeli an das Bott heran zu bringen. Jedoch darf es nicht mit der Hand auf den Boden gelegt werden, sondern muss aus Gürtelhöhe des Spielers fallen gelassen werden.

Ein Jätter versucht nun mit dem Meggeli Punkte zu machen, indem er mit dem Stecken auf den Spitz des Meggeli schlägt und das aufspringende Meggeli mit dem Stecken in Richtung Spielfeld spediert. 1 Punkt entspricht einer Steckenlänge. Kann vom Gegner das Meggeli beim Punktemachen gefangen werden gibt es keine Punkte.

Das verpönte „Scharren“ ist strengstens verboten. Fliegt das Meggeli an einen unbespielbaren Ort so kann es unter Verlust eines Schlages wieder ins Spielfeld zurückgebracht werden, und muss auch hier aus Gürtelhöhe des Spielers fallen gelassen werden.

Kann ein Jätter seine 3 Versuche zum Punktemachen beenden, so muss er umgehend die Länge schätzen, denn der Gegner hat das Recht das Meggeli nach dem 3.Versuch zum Bott zurückzuspielen und so dem Jätter keine Gelegenheit geben, seine Punkteschätzung herauszuzögern Sollte jedoch die Schätzung des Jätters zu hoch sein, so kann der Gegner das Nachzählen der Stecken verlangen. War die Angabe zu hoch, so ist der Jätter ab.

Gewonnen hat die Mannschaft die am meisten Punkte (Stecken) auf ihrem Konto buchen kann.

Das Tenu sollte sportlich und wenn nötig soll mit Kopfschutz und Brille gespielt werden. Verboten sind jegliche Fanghilfsmittel. Zum Fangen dürfen nur die blossen Hände verwendet werden.

## **Spiel Utensilien**

Es wird mit dem Meggeli und einem passenden Stecken gespielt.

Das Meggeli ist 11,3 cm lang und an beiden Enden zugespitzt. Die Spitzen werden abgerundet damit die Verletzungsgefahr nicht zu hoch ist.

Der Stecken ist 33.9 cm lang was dem dreifachen des Meggeli entspricht.

Das Meggeli sowie der Stecken sollen aus einem schweizerischen Hartholz hergestellt werden.

Weiter gehört ein Stein in der Grösse eines Hühnerei dazu, der bildet zusammen mit dem Stecken das Bott.

## **Geschichte**

Das Spiel wurde ursprünglich von Kelten erfunden und diente zur Landverteilung an die Erben eines Verstorbenen. Im Spiel konnten somit die geschicktesten Sippen sich die grössten Flecken Ackerland erspielen. Der Begriff Meggelen, wurde aus dem keltischen „Eggen“ was so viel bedeutet wie Grundstück abgrenzen, abgeleitet.

Leider konnten trotz ausgiebiger Nachforschungen keine geschichtlichen Aufzeichnungen in unserer Region ausfindig gemacht werden, aber an der Form und Grösse der Grundstücke in unserem Dorf kann nicht daran gezweifelt werden, dass die Landverteilung so stattgefunden hatte.