

Golf-Croquet-Regeln

1. Der Standard-Platz

a. Der Platz ist rechteckig mit den Seitenlängen 35 auf 28 Yards (32 auf 25.6 Meter). Die Grenzlinie ist deutlich zu markieren, die Innenkante der Grenzlinie stellt die tatsächliche Begrenzung dar. Das Diagramm 1 zeigt den Aufbau des Spielfeldes.

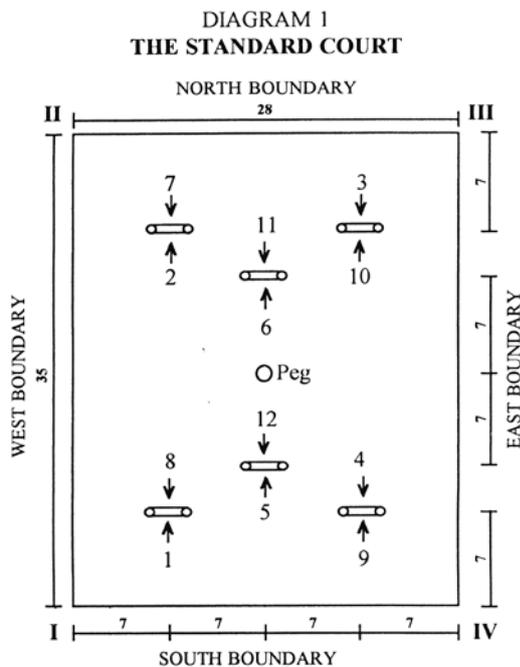


DIAGRAMM 1
Der Standard-Platz

(siehe linkseitiges Diagramm in der englischen Textspalte)

Die vier Ecken sind als I, II, III und IV bezeichnet und die Grenzlinien als Süd, West, Nord und Ost, unabhängig von der tatsächlichen geographischen Ausrichtung. Der Stab (peg) steht in der Mitte des Platzes.

Die Tore sind parallel zur Nord- und Südabgrenzung ausgerichtet, die Mitte der beiden inneren Tore ist jeweils 7 Yards (6.4 Meter) von der Nord- bzw. Südseite des Zielstabs und die Mitte der vier äußeren Tore 7 Yards (6.4 Meter) von den Randlinien entfernt.

2. Ausrüstung

c. Es gibt vier Bälle, jeweils in blau, rot, schwarz und gelb, jedoch sind alternative Farben zugelassen (*blau=grün, rot=rosa, schwarz=braun, gelb=weiß (Anm. d. Übersetzers)*).

4. Das Spiel

a. Das Spiel wird entweder als Doppel mit vier Spielern oder als Einzel mit zwei Spielern gespielt. Beim Doppel spielt eine Seite mit dem blauen und schwarzen, die andere Seite mit dem roten und gelben Ball, jeder Spieler dabei eine Farbe.

Beim Einzel spielt jeder Spieler beide Bälle seiner Seite.

b. Das Spiel wird so gespielt, daß ein Ball mit dem Schläger geschlagen wird. Der Schlagende darf niemals den Ball des Gegners oder Partners schlagen.

c. Die Bälle werden in der Reihenfolge blau, rot, schwarz, gelb gespielt. Nachdem Gelb gespielt hat, führt Blau den folgenden Spielzug aus.

d. Alle Bälle werden jeweils auf dasselbe Tor gespielt und der Punkt zählt für die Partei, die zuerst dieses Tor erzielt. Wenn das betreffende Tor von einem Ball erzielt worden ist, wird auf das nächste Tor gespielt.

f. Die Tore werden - wie in Diagramm 1 gezeigt - angespielt. Beim 7-Punkte-Satz werden die ersten sieben Tore gespielt. Beim 13-Punkte-Satz werden alle zwölf Tore gespielt, Der letzte Punkt wird durch erneutes Spielen von Tor 3 erzielt. Beim 19- Punkte-Satz werden alle zwölf Tore gespielt, dann Tor 3, 4, 1, 2, 11 und 12. und der letzte Punkt durch erneutes Spielen des Tores drei erzielt.

5. Der Spielbeginn

a. Die Seite, die die Auslosung gewinnt, spielt Blau und Schwarz und beginnt mit Blau.

b. Alle Bälle werden erstmalig auf einer Strecke innerhalb eines Yards (0.9 Meter) von Ecke IV (*soll demächst von der WCF spezifiziert werden: eingelegt an der Grenzlinie Ost (Anm. d. Übers.)*) in richtiger Reihenfolge gespielt und die Abfolge bleibt fortan bestehen.

c. Wenn ein Match aus mehr als einem Satz besteht, behalten die Spieler ihre Bälle und der Verlierer beginnt das nächste Spiel mit seinem nächsten Ball in der Abfolge der Farben.

6. Der Spielzug

a. Jeder Spielzug besteht grundsätzlich aus einem einzigen Schlag.

b. Während des Schlages kann der gespielte Ball ein Tor erzielen und er kann andere Bälle in Bewegung setzen, die ein Tor erzielen.

c. Wenn die Bälle zur Ruhe gekommen sind, wird jeder ins Aus gegangene Ball so eingelegt, daß seine Mitte auf der Innenkante der Außenlinie liegt. Ein Ball liegt im Aus, wenn er zur Hälfte über der Außenlinie liegt.

d. Wenn ein solcher Ball nicht so plaziert werden kann, weil ein anderer Ball an gleicher Stelle liegt, sollte er eingelegt werden, nachdem der andere Ball gespielt worden ist. Wenn er das Spielen eines anderen Balls behindert, wird er zeitweilig entfernt.

7. Punktgewertetes Tor

a. Ein Ball erzielt einen Punkt, indem er in richtiger Reihenfolge von der richtigen Seite das richtige Tor durchquert, siehe Diagramm 1.

d. Wenn der Ball des Spielers einen anderen Ball durch das Tor schießt, bekommt der andere Ball den Punkt zugerechnet, auch wenn der Ball des Schlagenden ebenfalls das Tor passiert. Man sagt, der andere Ball wird durchgeschoben (gepeelt). Wenn zwei andere Bälle mit einem Schlag durchgeschoben werden, erhält der von den beiden anderen Bällen, der vor dem Schlag dem Tor am nächsten lag, den Punkt.

11. Spielen Auf Das Nächste Tor

a. Der Spieler kann bereits in Richtung des übernächsten Tores spielen, aber nur die halbe Strecke.

**b. Ein Ball jenseits der Halbstrecke-
linie ist auf einen Strafpunkt zurück-
zulegen, nachdem ein reguläres Tor
regulär erzielt wurde und die Bälle
ausgerollt sind. Er kann zu jedem
Zeitpunkt, bevor ein erneuter Spielzug
ausgeführt wird, nach Wahl des
Ballbesitzers entweder auf dem
Strafpunkt D oder E des Diagramms 3
plaziert werden.**

c. Ausnahmen von dieser Regel sind:

1. Wenn der Ball seine Position wie folgt erreicht hat:

I. Nach Treffen eines gegnerischen Balls,

II. angestoßen durch einen gegnerischen Ball,

III. erzielen des vorigen Tors, sei es durch aktives durchspielen oder passives durchgeschoben werden (gepeelt) oder durch schieben (peelen) eines anderen Balls, oder

IV. getroffen vom Partnerball, der dabei einen Punkt erzielt, oder

2. wenn der Ball weiter vom nächsten Tor entfernt liegt als der nächste Strafpunkt, oder

3. wenn der Gegner entscheidet, daß der Ball liegen bleiben soll, wo er liegt.

12. Nicht schlagbedingte Fehler

a. Es ist immer ein Fehler, wenn ein Spieler einen der Bälle mit irgendeinem Körperteil, einem Kleidungsstück oder dem Schläger berührt, sei der Ball in Ruhe oder Bewegung. (Ausnahmen: der Spielball wird in richtiger Reihenfolge gespielt, ein ausgegangener Ball wird zurückgelegt, ein Ball wird gereinigt oder auf den Halbstreckenpunkt gelegt). In falscher Reihenfolge spielen ist jedoch entschuldigt (siehe Regel 10 b).

b. Wenn ein Spieler einen solchen Fehler begeht, verliert der nächste Spieler der falsch spielenden Seite seinen nächsten Schlag.

c. Das Spiel wird wie in Regel 10 vorgesehen fortgesetzt.

13. Schlagfehler

Es ist ein Fehler, wenn der Schlagende beim Schlag:

1. den Schlägerkopf mit der Hand berührt;

2. den Schläger an den Ball schlagen läßt, indem er den Schläger mit dem Fuß antritt oder mit der Hand anschlägt;

3. den Schlägerstiel, die Hand oder den Arm auf dem Boden abstützt;

4. unmittelbar in Zusammenhang mit dem Schlag den Schlägerschaft, die Hand oder den Arm irgendwo an Füßen oder Beinen abstützt.

5. den Spielball mit einem anderen Teil des Schlägers als einer der beiden Stirnflächen schlägt (siehe Definition eines Schlägers, Regel 2d); ein versehentlicher Fehlschlag ist nach diesem Unterparagraphen kein Fehler, solange der Schlag nicht behindert ist (ein Schlag gilt als behindert, wenn er besondere Vorsicht wegen der Nähe eines Tors, des Stabs (peg) oder eines anderen Balls erfordert);

6. absichtlich versucht, mit dem Spielball einen eingelegten Ball oder einen Ball auf einem der Strafpunkte zu treffen;

7. spielt, bevor alle durch den vorangegangenen Schlag in Bewegung geratenen Bälle zum Stillstand gekommen und alle ausgegangenen Bälle eingelegt sind, es sei denn, der Schiedsrichter weist ihn anders an;

9. den Spielball doppelt berührt, indem er ihn während des gleichen Schlags zweimal hintereinander trifft oder den Spielball noch einmal trifft, nachdem dieser einen anderen Ball getroffen hat;

10. einen ruhenden Ball bewegt, indem er entweder mit dem Schläger ein Tor oder den Stab trifft oder mit seinem Körper oder seiner Kleidung streift.

11. den Spielball so schlägt, daß dieser ein Tor oder den Stab bereits berührt, während er sich noch in Kontakt mit dem Schläger befindet;

12. seinen im Kontakt mit einem Tor oder dem Zielstab stehenden Spielball nicht eindeutig davon wegschlägt;

13. einen anderen als den Spielball mit dem Schläger berührt oder zuläßt, daß Schläger und Spielball sich mehrfach berühren (außer Regel 10b);

14. einen der Bälle mit der Kleidung oder dem Körper irgendwie berührt;

15. absichtlich so spielt, daß der Schläger wahrscheinlich den Rasen ernstlich beschädigt und dies auch tut; ernstlicher Schaden ist ein Schaden, der einen nachfolgenden Schuß über diese Stelle beeinflussen könnte, also normalerweise das Aufreißen der Grasnarbe.

16. den Partnerball oder einen gegnerischen Ball spielt.