

FÜR DEN KROCKET-WETTBEWERB GELTEN DIE REGELN DES DEUTSCHEN KROCKET BUNDES

(Übersetzung der international geltenden Regeln der englischen Croquet Association)

Teil 1

1. Der Standardplatz und die Ausrüstung

- (a) *Der Standardplatz.* Der Standardplatz ist eine rechteckige Fläche mit den Maßen von 35 mal 28 yards. Ihre Grenzen müssen deutlich gekennzeichnet sein, die Innenseite der endgültig festgelegten Grenzlinien. Bilden die tatsächliche Grenze. Wo mehr als eine Markierung sichtbar ist, definiert die zuletzt angebrachte Markierung die Grenze.
- (b) *Diagramm 1.* Das Diagramm stellt den Aufbau des Standardplatzes dar und ist zusammen mit den Anlagen Bestandteil dieser Regeln.
- (c) *Benennung des Platzes.* Die vier Grenzlinien werden ohne Rücksicht auf die tatsächliche Orientierung des Platzes als Süd-, West-, Nord und Ost-Grenzlinie bezeichnet. Den Ecken des Platzes werden die Nummern 1, 2, 3 und 4 zugeordnet.
- (d) *Yard-Linie, Yard-Linien-Zone, Eckpunkt, Ecken-Quadrat.* Der Umfang eines inneren Rechteckes, das parallel und in einer Entfernung von einem yard zur Grenzlinie verläuft, wird als Yard-Linie bezeichnet. Der Raum zwischen der yard-Linie und der Platzgrenze bildet die Yard-Linien-Zone. Das Yard-Quadrat, das in jeder Ecke durch die Zwei Eckmarkierer, die Eckpunkte und die Eckfahnen gebildet wird, wird Eck-Quadrat genannt (s. Diagramm 2).
- (e) *Startlinien.* Die Bereiche der Yard-Linie, die von den Eckpunkten 1 und 3 beginnend nach innen auf einer gedachten Linie zwischen den Mitten der Tore 5 und 6 verlaufen, und infolgedessen 13 Yards lang sind, bezeichnet man als A-Startlinie beziehungsweise B-Startlinie.
- (f) *Der Standardaufbau.* Der Stab (s. Paragraph 2 (a)) wird in die Mitte des Platzes gesetzt. Es gibt 6 Tore (s. Paragraph 2 (b)), die parallel zu der Nord- und Süd-Grenze gesetzt werden. Die Mitte der beiden inneren Tore ist jeweils 7 Yards nach Norden und Süden vom Pflock entfernt. Die Mitte der 4 äußeren Tore ist jeweils 7 Yards von den jeweiligen rechtwinklig verlaufenden Grenzlinien entfernt.
- (g) *Erlaubte Abweichungen.* Alle Platzabmessungen von 7 Yards und mehr dieser Regeln sind Gegenstand einer Toleranz von 6 inches. Voraussetzung ist, daß sich der Stab in der Mitte der jeweils zwischen den Toren 1 und 3, 2 und 4 bzw. 5 und 6 verlaufenden Linien befindet. Auch müssen die Startlinien durch eine Linie welche durch die Mitte der Tore 5 und 6 sowie durch den Stab verläuft und auf der Nord- und Südgrenze endet begrenzt sein.

2. Spielmaterial

- (a) *Der Stab.* Der Stab besteht aus zwei Teilen. Der untere Teil hat einen einheitlichen Durchmesser von 1 ½ inches und eine Höhe von 18 inches über dem Boden und besteht aus Holz oder Metall. Er muss senkrecht und fest in der Erde stehen. Bis zu einer Höhe von mindestens 6 inches über dem Boden ist er weiß lackiert. Der obere Teil hat einen Durchmesser von ½ inch und ist 6 inch lang und ist aus jedem geeigneten Material gefertigt. Er ist so beschaffen, dass er Klipps halten kann (s. Regel 2 (d)). Die Spitze kann vom unteren Teil abgenommen werden wenn sie den Spieler behindert.
- (b) *Tore.*
- (1) Jedes Tor ist aus rundem Metall mit einem über dem Boden einheitlichen Durchmesser von 5/8 inch gefertigt und weiß lackiert. Es ist über den Boden gemessen bis zur Oberkante der Querstange 13 inches hoch. Es muss fest im Boden stehen. Die Querstange ist gerade und rechtwinklig zu den Beinen, die innen parallel stehen und einen Abstand von nicht weniger als ¾ oder mehr als 4 inches aufweisen (s. aber Regel 50 (d) für Turnierspiele). Jedes Tor auf

dem Platz muss innerhalb einer Toleranz von plus oder minus 1/32 inch gesetzt sein. Die Querstange des ersten Tores (Tor 1) ist blau bemalt, die des letzten Tores (Rover) rot.

- (2) Die Öffnung eines Tores ist der Raum, der durch die Innenkanten der Beine, der Querstange sowie der Oberfläche des Bodens zwischen den Innenkanten der Beine umfasst wird.
- (3) **Bälle.** Es gibt vier Bälle in den Farben blau, schwarz, rot und gelb. Alternative Farben sind grün, braun, rosa und weiß, die ebenfalls erlaubt sind. Ein Ball muss einen Durchmesser von 3 5/8 inches, plus oder minus 1/32 inch und ein Gewicht von 16 Unzen, plus oder minus 1/4 Unze aufweisen. Wenn der Ball aus einer Höhe von 60 inches auf eine Stahlplatte von 1 inch Dicke, die fest in Beton eingelassen ist, fallen gelassen wird, muss der Ball mindestens 30 inches und höchstens 45 inches hoch zurückspringen.
Die Rücksprunghöhe aller in einem Spiel eingesetzten Bälle darf um nicht mehr als 3 inches voneinander abweichen. Fehlerhafte oder beschädigte Bälle dürfen jederzeit im Spiel ausgetauscht werden.

(d) **Klipps.**

In jedem Spiel werden vier Klipps, die aus Plastik oder Metall oder anderem geeignetem Material sind verwendet. Sie haben die gleiche Farbe wie die Bälle, die im Spiel eingesetzt werden. Sie dienen zum Anzeigen des Spielstandes (Regel 4 (e)) und können vorübergehend entfernt werden, wenn sie den Spieler beim Schlag behindern.

(e) **Schläger.**

- (1) Die Stirnseiten des Schlägerkopfes müssen parallel und identisch sein, und entsprechend Absatz (2) aus Holz oder jedem anderen nichtmetallischen Material gefertigt sein. Abgeschrägte Ecken sind nicht Bestandteil der Stirnseiten.
- (2) Die beiden Enden des Kopfes müssen identischen Spieleigenschaften haben und dürfen keinen Spielvorteil gegenüber einem Kopf, der vollkommen aus Holz gefertigt ist, haben.
- (3) Ein Schläger darf während eines Spielzuges nicht gewechselt werden (s. Regel 4 (d)) außer, wenn er während des Spielzuges Schaden genommen hat.

3. Zubehör auf dem Platz

Das folgende Zubehör darf zur Durchführung und Erleichterung des Spieles und zur Ausgestaltung des Platzes herangezogen werden. Es ist nicht notwendiger Bestandteil des Platzes. Einvernehmlich darf jedes Zubehör, wenn es den Spieler bei Ausführung eines Schlages stört, vorübergehend entfernt werden.

- (a) **Eckfahnen.** Fahnen in den Farben Blau, Rot, Schwarz und Gelb, dürfen jeweils an den Ecken 1, 2, 3 und 4 aufgestellt werden. Wenn nötig, sollten die Fahnen an Stöcken mit ungefähr 12 inches Höhe befestigt werden. Sie dürfen die Grenzen berühren, aber nicht in den Platz hineinragen.
- (b) **Eckmarkierer.** Acht weiße Eckmarkierer mit einem 3/4 inch im Durchmesser und 3 inches Höhe über dem Boden, dürfen auf der Grenze ein Yard von jeder Eckfahne entfernt aufgestellt werden (s. Diagramm 2). Wenn sie verwendet werden, sollten die Eckmarkierer die Grenzen berühren und nicht in den Platz hineinragen.
- (d) **Startlinien-Markierer.** Ein Markierer kann auf die Grenze gesetzt werden, um die Ostgrenze der A-Startlinie und die Westgrenze der B-Startlinie zu kennzeichnen. Die Markierungen dürfen nicht in den Platz hineinragen.
- (e) **Hemmzaun.** Ein Hemmzaun, der gerade so hoch ist, um die aus dem Platz herausrollenden Bälle aufzuhalten, kann neben die Grenzen im Abstand von einem yard aufgestellt werden.

Teil 2

Normales Einzelspiel

4. Kurzfassung des Spieles

- (a) *Umfang dieser Regel.* Diese Regel gibt einen kurzen Umriss über das Spiel und die Regeln des Vereinskrockets. Diese allgemeinen Bestimmungen sind Gegenstand der später folgenden detaillierten Regeln.
- (b) *Ziel des Spiels.* Das Spiel wird zwischen 2 Spielern ausgetragen, von denen einer den blauen und den schwarzen, der andere den roten und den gelben Ball (oder grün und braun gegen rosa und weiß) spielt. Das Ziel des Spieles besteht für jedem Spieler darin, mit seinen beiden Bällen als erster 12 Torpunkte und einen Stabpunkt zu erreichen, zusammen also 26 Punkte. Ein Ball erzielt einen Torpunkt (s. Regel 14), indem er einwandfrei die Tore in der Reihenfolge von 1 bis 6 durchläuft, dann in der Reihenfolge 1-zurück, 2-zurück, 3-zurück, 4- zurück, vorletztes Tor und dann Rover, wie im Diagramm 1 aufgezeigt. Ein Ball, der alle 12 Torpunkte erzielt hat, wird als Rover bezeichnet. Er darf dann den Stabpunkt durch Treffen des Stabes erzielen. Nach Erzielen des Stabpunktes (s. Regel 15 und für das Handicapspiel Regel 39) wird er aus dem Spiel genommen.
- (c) *Spielablauf.* Ein Ball wird mit dem Schläger geschlagen (Regel 31 und 32). Derjenige Spieler, der am Spielzug ist (siehe (d) unten), wird als Schläger bezeichnet. Der Ball, den er schlägt, ist der Schlägerball, sein anderer Ball ist der Partnerball. Der Schläger darf nie den Ball eines Gegners schlagen und er darf nur einen seiner zwei Bälle während eines Spielzuges spielen (Regel 28 und für das Doppel Regel 40). Mit dem Schlag des Schlägerballes darf jeder andere Ball bewegt werden und einen Torpunkt erzielen (s. Regel 14 (e)). Wenn der Schlägerball ein Rover ist, kann damit jeder andere Rover einen Stabpunkt erzielen und anschließend aus dem Spiel genommen werden (Regel 15).
- (d) *Der Spielzug.*
- (1) Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Wenn er am Zug ist, legt ein Spieler fest, welchen seiner Bälle er spielen wird (s. Regel 8). Er ist zunächst berechtigt, einen Schlag auszuführen, nach dem sein Spielzug endet, wenn nicht bei diesem Schlag der Schlägerball für sich einen Torpunkt erzielt oder einen anderen Ball trifft.
 - (2) Wenn der Schlägerball für sich einen Torpunkt erzielt, erhält der Schläger die Berechtigung, einen zusätzlichen Schlag auszuführen, der als Fortsetzungsschlag bezeichnet wird (s. Regel 4 (g) und 21).
 - (3) Wenn der Schlägerball einen anderen Ball trifft, hat er diesen Ball rocketiert. Er ist dann berechtigt, zwei weitere Schläge auszuführen. Der erste Zusatzschlag ist der Krocketschlag (s. Regel 4 (f) und 20) und wird, nachdem der Schlägerball an den rocketierten Ball gelegt wurde (s. Regel 19). Bei einem Krocketschlag wird der rocketierte Ball zum krocketierten Ball. Der zweite Zusatzschlag ist der Fortsetzungsschlag (s. Regel 4 (g) und 21).
 - (4) Am Beginn eines Spielzuges darf der Schlägerball jeden der anderen drei Bälle einmal berühren. Jedoch darf der Schlägerball nach jedem für sich erzielten Torpunkt jeden anderen der drei Bälle erneut rocketieren. Der Schläger kann daher eine Serie von Spielzügen auszuführen, in der der Schlägerball einen oder mehrere Punkte für sich erzielen kann.
- (e) *Der Spielstand.* Der Spielstand wird durch die korrekte Position der Klipps angezeigt. Zu Beginn eines jeden Spielzuges steckt auf dem Tor oder dem Pflock, der als nächster angespielt wird, von jedem Ball ein Klipp in seiner Farbe. Wenn ein Ball durch das nächste zu spielende Tor läuft, entfernt der Schläger den Klipp und steckt ihn am Ende seines Spielzuges auf das dann nächste Tor oder auf den Stab. Bei den ersten sechs Toren werden die Klipps auf die Querstange des nächsten Tores gesteckt, für die letzten sechs Tore an ein Bein des

Tores. Wenn ein Stabpunkt erzielt wird, wird der entsprechende Klipp aus dem Spiel genommen.

- (f) *Krocketschlag*. Bei einem Krocketschlag muss der Schläger den krocketierten Ball bewegen (ohne zwingenderweise den Standort zu verändern). Geschieht dies nicht, ist der Schlag fehlerhaft, und der Spielzug ist beendet (s. Regel 32). Der Spielzug endet ebenfalls bei einem Krocketschlag, wenn der krocketierte Ball außerhalb des Platzes geschlagen wird, es sei denn, er berührt vorher den Stab. Der Spielzug endet auch, wenn der Schlägerball aus dem Platz geschlagen wird, ohne einen anderen Ball rocketiert oder einen Torpunkt erzielt zu haben (s. Regel 20 (c)).
- (g) *Fortsetzungsschlag* Ein Fortsetzungsschlag ist ein gewöhnlicher Schlag, bei dem z.B. ein weiterer Rocketschlag gemacht oder ein Punkt erzielt wird. Fortsetzungsschläge können nicht in folgender Weise angesammelt werden,
 - (1) wenn der Schlägerball für sich einen Torpunkt erzielt und durch denselben Schlag einen Ball rocketiert. In diesem Fall muss er den Krocketschlag sofort ausgeführt werden.;
 - (2) wenn der Schlägerball beim Krocketschlag einen anderen Ball rocketiert. In diesem Fall muss der Krocketschlag sofort ausgeführt werden;
 - (3) wenn der Schlägerball mit einem Schlag für sich zwei Torpunkte erzielt. In diesem Fall hat er nur einen Fortsetzungsschlag;
 - (4) wenn der Schlägerball für sich bei einem Krocketschlag einen Torpunkt erzielt, hat der Schläger nur einen Fortsetzungsschlag.
- (h) *Zwei gleichzeitig stattfindende Spiele*. Auf demselben Platz können gleichzeitig zwei Spiele ausgetragen werden. Der blaue, schwarze, gelbe und rote Ball werden in einem Spiel eingesetzt, der grüne, braune, rosa und weiße im anderen Spiel. Für die Spieler und das Spielmaterial des einen Spieles wird das andere Spiel so behandelt, als wenn es auf einem anderen Platz stattfände (s. Regel 34 (b) (2) und Regel 50 (e) für Turnier- und Match-Spiel).

B. Allgemeine Spielregeln

5. Die Auslosung vor dem Beginn des Spieles

Der Gewinner der Auslosung (Münzwurf) entscheidet, ob er das Spiel beginnen will. Die Wahl schließt ein, als zweiter zu spielen oder die Bälle (Farben) auszuwählen. Wenn er beginnen will, hat der Gegner das Recht der Wahl der Bälle. Wenn eine Spielrunde aus mehr als einem Spiel besteht, wechselt das Recht der Wahl nach dem ersten Spiel.

6. Der Beginn des Spieles

Zu Beginn des Spieles spielt der Spieler, der zuerst spielen darf, einen seiner Bälle von einem beliebigen Punkt auf einer der Startlinien. Nach dem Ende seines Spielzuges verhält sich der Gegner entsprechend. Im dritten und vierten Spielzug werden die verbleibenden beiden Bälle auf gleiche Weise in das Spiel gebracht (aber siehe Regel 36 (d) für fortgeschrittenes und halbfortgeschrittenes Spiel und Regel 38 (c) für Handicap-Spiel).

7. Ball im Spiel

Ein Ball, der nach Regel 6 gespielt wird, kann sofort Punkte erzielen und rocketieren. Er wird als "Ball im Spiel" bezeichnet. Außer wenn er ein "Ball-in-der-Hand" ist (s. Regel 9), wird er weiterhin als Ball im Spiel bezeichnet, bis der Spielzug beendet wird oder er nach dem Stabpunkt aus dem Spiel genommen wird.

8. Option des Schlägers bei der Ballauswahl

- (a) Nachdem alle 4 Bälle entsprechend Regel 6 ins Spiel gebracht worden sind, darf der Schläger vor Beginn eines Spielzuges auswählen, mit welchem Ball er in dem Spielzug spielen will (beachte Regel 38 (a) für das Handicapspiel).
- (b) Die Wahl wird vorgenommen durch

- (1) Bewegen eines Balles vor der Platzierung zum Krocketschlag (s. Regeln 16 (c) (1) und 18 (b)); oder
 - (2) aufheben eines Balles nach Regel 13 (oder Regel 36 in fortgeschrittenen Spiel oder halbfortgeschrittenen Spiel); oder
 - (3) Ausführung eines Schlages.
- (c) In jedem Fall wird der so gewählte Ball zum Schlägerball für jenen Spielzug, und der Schläger darf nicht mit dem Partnerball im selben Spielzug spielen. Wenn er es dennoch tut und die Auswahl des Balls erfolgte gem. (b) (1), kommt Regel 28 (a) zur Anwendung. Erfolgte die Wahl unter (b) (2), kommt Regel 28 (b) zur Anwendung.

9. Ball-in-der-Hand

- (a) Der Schlägerball wird zum "Ball-in-der-Hand" und hört auf, "Ball-im-Spiel" zu sein,
- (1) wenn er den Platz verlässt (s. Regel 10);
 - (2) am Ende eines Spielzuges, wenn er in den Rest des Yard-Linien-Gebietes kommt (s. Regel 11);
 - (3) wenn er nach Regel 13 oder Regel 36 im fortgeschrittenen oder halbfortgeschrittenen Spiel aufgehoben wird;
 - (4) am Ende eines Schlages, in dem er einen Rocket erreicht (s. Regel 18 (a) (3));
 - (5) vor einem Krocket-Schlag, wenn ein Rocket als ausgeführt betrachtet werden kann (s. Regel 16 (c));
- (b) Irgendein anderer Ball wird Ball in der Hand und hört auf Ball im Spiel zu sein,
- (1) wenn er den Platz verlässt (s. Regel 10);
 - (2) am Ende eines Spielzuges, wenn er in den Rest des Yard-Linien-Gebietes kommt (s. Regel 11);
 - (3) wenn er nach Regel 19 (b) bewegt wird.
- (c) Ein Ball hört auf, Ball-in-der-Hand zu sein und wird wieder Ball im Spiel, wenn der nächste Schlag ausgeführt wird (s. Regel 31).

10. Ball außerhalb des Platzes

Ein Ball ist außerhalb des Platzes sobald ein Teil von ihm eine Linie, die senkrecht von der Grenze errichtet ist (s. Regel 1 (a)) berührt. Er wird dann ein Ball in der Hand und steht außerhalb des Spieles (s. Regel 34 (b) (2)).

11. Ball in der Yard-Linien-Zone

Nach jedem Schlag wird jeder Ball im Yard-Linien-Gebiet der kein Schlägerball ist, ein "Ball in der Hand". Erst am Ende eines Spielzuges wird der Schlägerball im Yard-Linien-Gebiet ein "Ball in der Hand".

12. Zurücklegen eines Ball außerhalb des Platzes oder in der Yard-Linien-Zone

- (a) Vor dem nächsten Schlag wird
- (1) jeder Ball außerhalb des Platzes, außer dem Schlägerball der einen Krocketschlag ausführen darf, auf die Yard-Linie zurück gelegt, und zwar auf den Punkt, der am nächsten zu jenem liegt, wo er über die Grenzlinie überschritt; und
 - (2) jeder "Ball in der Hand" im Yard-Linien-Gebiet, außer dem Schlägerball der einen Krocketschlag ausführen darf, wird auf die Yard-Linie gelegt, und zwar auf den Punkt, der am nächsten zu seine Position im Yard-Linien-Gebiet liegt. Ein auf die Yard-Linie platzierter Ball wird "Yard-Linien-Ball" genannt. Ein auf einen Eckplatz gelegter Ball wird "Eckenball" genannt.
- (b) Wenn ein Ball nicht auf diese Weise wegen der Gegenwart von einem oder mehrerer Yard-Linien-Bälle zurückgelegt werden kann, wird er unter Berührung mit dem einen oder mit einem anderen auf der anderen Seite aus der Sicht des Schlägers platziert. Wenn einer von diesen beiden Yard-Linien-Bällen ein Eckenball ist, wird der zu platzierende Ball unter Berührung mit dem Eckenball auf seiner unbesetzten Seite auf die Yard-Linie gelegt.

- (c) Wenn ein Ball wegen der Gegenwart des Schlägerballes innerhalb oder jeden anderen Balles außerhalb des Yard-Linien-Gebietes nicht hingelegt werden kann, wird er auf die Yard-Linie unter Berührung mit jenem anderen Ball hingelegt. Wenn der hinzulegende Ball andererseits ein Eckenball ist, muss er darüber hinaus auf die Yard-Linie so nah wie möglich an die Ecke gelegt werden.
- (d) Wenn zwei oder mehr Bälle zurückgelegt werden müssen und die Platzierung des einen die des anderen stört, hat der Schläger die Wahl wohin er welchen Ball legt.

13. Wiring Lift

- (a) Der Schläger darf zu Beginn eines Spielzuges einen seiner Bälle aufheben und von jedem Punkt der beiden Start-Linien spielen (sog. "wiring-lift"), wenn er
 - (1) er keinen anderen Ball rocketieren kann; und
 - (2) der Gegner für seine Position verantwortlich ist; und
 - (3) er nicht in Berührung mit einem anderen Ball ist.
- (b) Ein Ball ("betroffener Ball") ist daran gehindert einen anderen Ball ("Zielball") zu treffen ("Wired"), wenn
 - (1) irgendein Teil eines Tores oder des Stab die direkte Spiellinie des betroffenen Balles auf dem Wege zum Zielball behindern würde; oder
 - (2) irgendein Teil eines Tores oder des Stabes den Schwung des Schlägers vor der Berührung des betroffenen Balls behindern; oder
 - (3) irgendein Teil des betroffenen Balles liegt zwischen den Beinen eines Tores (s. Regel 2 (b)(2)).

Der oben unter (b)(2) erwähnte Schwung ist dann behindert, wenn der Schläger daran gehindert ist, mit irgendeinem Teil der Stirnseiten seines Schlägers die Mitte des relevanten Balles schlagen zu können, um ihn ohne Behinderung auf jeden Teil des Zielballs zu lenken. Der Schwung ist allerdings nicht behindert, wenn ein Tor oder der Pfahl nur den Stand ("stance") des Spielers beeinträchtigt.

- (c) Ein Spieler ist für jede Position eines im Rahmen seines Spiels berührten oder erschütterten Balles verantwortlich, einschließlich des Balls, der nach einem Fehlschlag zurück gelegt worden ist (s. Regel 32) oder der unter Regel 31 (d) für gespielt gehalten wird.

Er ist nicht verantwortlich für die Position eines Balles, der nach einem ungültigen Spielzug (s. Regeln 27, 28, 30 und 35) zurück gelegt wird, es sei denn, er würde nach diesen Regeln vor einem solchen Spielzug verantwortlich gewesen sein oder danach werden.

14. Tor-Punkt

- (a) Gegenstand der Regel 18 (a)(1) ist: Ein Ball erzielt einen Tor-Punkt, wenn er in richtiger Reihenfolge und Richtung gem. Diagramm 1 durch das Tor spielt. Dieser Vorgang wird Durchlaufen / Passieren des Tores genannt ("Running a hoop").
- (b) Die Vorderseite des Tores, der sich der Ball mit der Absicht des Durchlaufens nähert, wird die Spielseite genannt, und die Rückseite die Nicht-Spielseite. Der Ball hat ein Tor in seinem vollen Umfang noch nicht durchlaufen und den Tor-Punkt (noch) nicht erzielt, weil
 - (1) der Ball noch nicht begonnen hat das Tor zu passieren weil von der Ball von der Nicht-Spielseite Tores mit einer senkrecht gegen die Nicht-Spielseite geführten Kante eines Gegenstandes berührt werden kann; und
 - (2) weil der Ball den Durchlauf durch ein Tor nicht beendet hat, weil er in einer Position zum Liegen kommt (s. Regel 22), bei der die Rückseite des Balles mit einer senkrecht gegen die Spielseite des Tores geführten Kante eines Gegenstandes nicht berührt werden kann.

- (c) Ein Ball darf den Durchlauf durch ein Tor in einem oder mehreren Spielzügen beenden, muss den Durchlauf jedoch erneut beginnen wenn er zwischenzeitlich "Ball-in-der-Hand" wird.
- (d) Wenn ein Ball krocketiert werden soll und zwischen den Beinen des Tores liegt, dass der Schlägerball zu durchlaufen hat, darf der Schlägerball mit einem Krocketschlag durch das Tor laufen, es sei denn der Durchlauf kann nicht beginnen weil der Spielball in eine Position gem. (b) (1) gelegt werden müsste.
- (e) Wenn der Schlägerball einem anderen Ball zu einem Tor-Punkt verhilft, wird gesagt, dass sich der Ball durch das Tor gepeelt ("peeled") hat.

15. Stab-Punkt

- (a) Gemäß Regel 18 (a)(1) erzielt ein Ball einen Stab-Punkt indem er in richtiger Reihenfolge den Stab trifft. Nur wenn der Schlägerball alle 12 Tor-Punkte passiert hat und so dadurch "Rover" wird, kann er einen Stab-Punkt erzielen (aber s. Regel 39 für das Handicap-Spiel) oder einen anderen "Rover" direkt oder mittelbar durch einen anderen Ball zum Stab-Punkt bringen.
- (b) Wenn der Schlägerball Stab und gleichzeitig einen anderen Ball rocketiert, wird ein Stab-Punkt gezählt, es sei denn, der Schläger beansprucht den Rocketschlag (aber s. Regel 39 für das Handicapspiel).
- (c) Wenn zu Beginn eines Spielzuges der Schläger einen Rover der in Kontakt mit dem Stab liegt spielt, wird dieser Ball aus dem Spiel genommen, es sei denn, er wird in eine Richtung weg vom Stab geschlagen (aber s. Regel 39 für das Handicapspiel). Ebenso gilt, dass der Schlägerball, der "Rover" ist und einen anderen Rover trifft, oder einen anderen Ball dazu veranlasst einen anderen Rover zu treffen der Stabkontakt hat, diesen anderen Rover zum Stab-Punkt veranlasst, es sei denn, dass der andere Rover wird in Richtung von dem Stab weg getroffen.
- (d) Ein Ball der an sich durch einen Schlag gegen den Pfahl aus dem Spiel genommen wird, bleibt als Ball im Spiel während des gesamten Schlages und - auch wenn er anderen Bällen zu Torpunkten oder Stab-Punkten verhelfen kann - darf nur aufgenommen und aus dem Spiel genommen und/oder in seinem Lauf behindert werden um Zeit zu gewinnen und sofern der Verlauf des Spieles dadurch nicht beeinflusst wird.
- (e) Wenn ein Ball den Stab berührt hat, muss der Schläger den Ball und den entsprechenden Clip vor dem nächsten Schlag entfernen (s. Regel 30 (d)).

16. Rocket

- (a) *Zulässigkeit des Rockets.* Bei Beginn des eines Spielzuges darf der Schlägerball jeden anderen der drei Bälle jeweils einmal rocketieren. Nachdem der Schlägerball einen Torpunkt erzielt, darf er jeden anderen Ball erneut rocketieren.
- (b) *Wann ein Rocket gegeben ist.* Ein Rocket ist gegeben, wenn der Schlägerball einen Ball trifft, der rocketiert werden darf, entweder direkt oder nach dem Durchlaufen eines Tores oder Treffen des Stabs.
Jedoch
 - (1) wenn zwei oder mehr Bälle, die rocketiert werden dürfen mit einem Schlag getroffen werden, wird nur der zuerst getroffene Ball als rocketiert angesehen; wenn zwei oder mehr dieser Bälle gleichzeitig getroffen werden, wird derjenige Ball als rocketiert angesehen, den der Spieler bestimmt, indem er ihn diesen Ball krocketiert;
 - (2) wenn der Schlägerball in richtiger Reihenfolge den Stab trifft und gleichzeitig ein Rocket macht, gilt Regel 15 (b);

- (3) wenn der Schlägerball einen Torpunkt erzielt und danach mit demselben Schlag einen Ball trifft,
von dem er bereits bei Beginn des Schlages Berührung hatte, wird der andere Ball als nicht rocketiert angesehen es sei denn, dass beide Bälle in der Berührung verbleiben. In diesem Falle gilt der Ball nach der unten aufgeführten Regel (c) (2) als rocketiert:
- (4) wenn der Schlägerball einen Ball trifft, der nach Regel 16 (a) oder 17 nicht rocketiert werden kann, anschließend einen Torpunkt erzielt und danach mit demselben Schlag den Ball erneut trifft gilt: Der andere Ball gilt nur als rocketiert wenn die Bälle in Berührung verbleiben. Es gilt Regel (c) (2) unten.
- (c) *Wann ein Rocket als erzielt angenommen wird.* Ein Rocket ist als erzielt anzusehen,
- (1) zu Beginn eines Spielzuges, wenn der Schläger einen Ball zu spielen wählt, der Berührung mit einem anderen Ball hat (aber s. Regel 36 für fortgeschrittenes oder halbfortgeschrittenes Spiel). Wenn der Schläger einen Ball zum Spiel auswählt, der Teil einer Dreier- oder Vierer-Ball-Gruppe ist (s. unter (d)), kann ein Rocket als für irgendeinen der Bälle dieser Gruppe als erzielt angenommen werden.
- (2) während eines Spielzuges den der Spieler fortzusetzen darf, wenn - außer wenn ein tatsächlicher Rocket erzielt worden ist - der Schlägerball rechtmäßig mit einem Ball in Berührung liegt, der rocketiert werden darf. Wenn der Schlägerball Teil einer Dreier- oder Vierer-Ball-Gruppe ist, kann ein Rocket als für irgendeinen der Bälle dieser Gruppe als erzielt angenommen werden.

Wenn als Rocket mit mehr als einem als erzielt angenommen werden könnte, beschränkt sich die Annahme eines Rocket auf nur einen Ball, der von dem Schläger zu benennen ist.

- (d) *Gruppe von Bällen.* Ein Drei-Ball-Gruppe wird durch drei Bälle gebildet, jeder von ihnen ist mindestens mit einem anderen Ball in Berührung und mindestens einer von ihnen ist ein Yard-Linien-Ball. Eine Vier-Ball-Gruppe wird gebildet durch einen Ball, der mit einer Drei-Ball-Gruppe in Berührung ist.

17. Tordurchlauf und Rocket in einem Schlag

Wenn der Schlägerball vor dem ordnungsgemäßen Durchlaufen eines Tores einen anderen Ball trifft, der vor Beginn des Schlages auf der dem Schläger abgewandten Seite des Tores und nicht im Tor liegt und der Schlägerball am Ende des Schlages das Tor entsprechend Regel 14 (b)(2) durchlaufen hat, wird angenommen, dass der Torpunkt erzielt wurde und rocketiert wurde. Ein Ball ist dann nicht im Tor, wenn kein Teil des Balls zwischen den Beinen des Tores liegt (vgl. Regel 2 (b)(2)).

18. Die Folgen des Rocketierens

- (a) Wenn ein Schlägerball entsprechend den Regeln 16 (b) oder 17 rocketiert
- (1) kann er anschließend mit demselben Schlag keinen Torpunkt erzielen oder einen Stabpunkt erzielen (mit Ausnahme von Regel 17)
- (2) bleibt er im Spiel bis an das Ende des Schlages und kann daher andere Bälle veranlassen Torpunkte oder Stabpunkte zu erzielen; dementsprechend darf der Schlägerball nur aufgehoben oder in seinem Lauf gebremst werden, wenn das Spiel im übrigen nicht dadurch berührt wird.
- (3) wird er Ball in der Hand am Ende des Schlages es sei denn, dass der Spielzug des Schlägers gemäß Regel 20 (c) endet oder weil ein rocketierter Ball am Stab ausgeschlagen wird; und
- (4) der Schläger nimmt Krocket gem. Regeln 19 und 20 sofern der Spielzug nicht vorher geendet hat.
- (b) Wenn das Rocketieren gem. Regel 16 (c) angenommen wird, nimmt der Schläger gleichwohl Krocket gem. den Regeln 19 und 20.

19. Das Plazieren der Bälle beim Krocketieren

- (a) Um Krocket zu nehmen platziert der Schläger den Schlägerball auf dem Boden in Kontakt mit dem rocketierten Ball. Er stellt sicher, dass der Ball sich nicht mit irgendeinem anderen Ball befindet. Beachte (b) unten, wonach kein dritter Ball bewegt werden darf.
- (b) Wenn der Schläger das Recht hat einen Ball zu krocketieren, der am Beginn des Zuges Teil einer 3-Ball oder 4-Ball Gruppe ist (siehe Regel 16 (d) oder der in Übereinstimmung mit Absatz (a) Teil einer solchen Gruppe wird, werden alle anderen als der rocketierte Ball (der nicht bewegt werden darf) sofort "Ball in der Hand" und werden vorübergehend entfernt. Sie werden folgendermaßen zurückgelegt:
- (1) **3-Ball-Gruppen.** Der Schläger legt den Schlägerball und den dritten Ball so auf den Boden in Kontakt mit dem rocketierten Ball, dass der Schlägerball ausschließlich Kontakt mit dem rocketierten Ball hat.
- (2) **4-Ball-Gruppen.** Der Schläger muss den Schlägerball und einen der beiden verbleibenden Bälle entsprechend Unterabsatz (1) zurücklegen und den vierten Ball auf den Boden ohne Kontakt mit dem Schlägerball aber in Kontakt mit einem der beiden oder beiden anderen Bällen zurücklegen.
- (c) Wenn der Schlägerball zum Krocketieren platziert wird, darf der Schläger den rocketierten Ball durch Druck mit Hand oder Fuß, nicht aber mit dem Schläger, in eine stabile Position bringen, wobei die ursprüngliche Position des rocketierten Balls und seine Ausrichtung auf dem Boden nicht wesentlich beeinträchtigt werden darf.

20. Krocketschlag

- (a) Beim Krocketschlags wird der rocketierte Ball als krocketierter Ball bezeichnet.
- (b) Der Schläger führt den Schlag aus einer Regel 19 entsprechenden Position der Bälle aus wobei der krocketierte Ball sich bewegen (move or shake) muss (vgl. Regel 32(a)(15)).
- (c) Der Schläger verliert sein Schlagrecht, wenn er in das Aus spielt
- (1) den krocketierten Ball, es sei denn dieser wird bei dem Schlag am Stab ausgeschlagen; oder
- (2) den Schlägerball, es sei denn er rocketiert einen anderen Ball oder erzielt einen Torpunkt bei dem Schlag.

21. Fortsetzungsschlag

Nachdem der Schlägerball für sich selbst einen Torpunkt erzielt hat oder nachdem ein Krocketschlag ausgeführt wurde, hat der Schläger das Recht den Fortsetzungsschlag zu spielen (vgl. Regel 4 (g)) sofern er nicht erneut Krocketieren muß oder er sein Spielrecht gemäß Regel 20 (c) verliert.

Ende der überarbeiteten Fassung