

1. OFFIZIELLES BICYCLECROQUET REGLEMENT

und Terminologie

v 2.1

© 2004 Bicycle Croquet Club Graz

§1 Für jedes Spiel muss ein unabhängiger Schiedsrichter bestimmt werden.

§2 Außerdem sollte ein Schiedsrichterassistent, zum Assistieren des Schiedsrichters, bestimmt werden, und zugegen sein.

§3 Der Schiedsrichter hat die Aufgabe das Spiel wenn möglich mit einem Pfiff, sonst mit einer weithin wahrnehmbaren Wortmeldung im Sinne der Ankündigung des Spielbeginns, zu beginnen, für alle Anwesenden hörbar zu kommentieren, durch lautstarke Bekanntgabe des Namens des Siegers, bei gleichzeitigem und eindeutigen Hand- oder Fingerzeig auf den Sieger, zu beenden.

§4 Es müssen mindestens drei Personen (2 Spieler, ein Schiedsrichter) für ein ordnungsgemäßes Spiel anwesend sein.

§5 Für ein Turnier mit Vergabe von Weltcuppunkten müssen mindestens fünf Spieler anwesend sein und das Turnier auch zu Ende spielen.

§6 Stützräder sind nicht erlaubt. Das Blech darf höchstens zwei, und muss mindestens ein Rad haben. Allerdings gibts bei der Wahl eines Einrades keine Extrawürsteln in der Auslegung des Reglements.

§7 Vor Spielbeginn knobeln die Kontrahenten den ersten Schlag des Spiels aus. Dies geschieht vorzugsweise mit dem bekannten und beliebten Spiel "Schere-Stein-Papier". Es wird hierbei auf einen oder auf zwei Siege gespielt, keinesfalls auf mehr. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter über den Modus.

§8 Je nach regionalen oder lokalen Traditionen können auch andere lustige Spiele von statten gehen um den ersten Schlag zu ermitteln. Wichtig dabei ist, dass die Regeln des Spieles klar und einfach sind, allen Anwesenden die Regeln klar sind, das Spiel schnell vorbei ist. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter über den Modus.

§9 Der Spieler der den ersten Schlag durchführt, darf sich das Rund aussuchen.

§10 Hindernisse (baulich, botanisch, o.ä.) dürfen nicht zur Abstützung verwendet werden, ebenso wenig wie das Holz.

§11 Die Gates müssen in der vorgeschriebenen Richtung durchspielt werden.

§12 Das Rund muß mit vollen Umfang das Gate passieren, um "Duach!" zu sein. In diesem Fall muss der Schiedsrichter, oder der Assistent, laut, und vor allem für die Spieler hörbar, "Duach!" rufen. Wird das Rund nur knapp nicht durch das Gate geschlagen kann, soll, muss aber nicht, der Schiedsrichter, oder der Assistent, ein "Nay!" (sprich: Näi!) rufen.

§13 Falls das Rund in der falschen Richtung durch das Gate gespielt wird, wird es an die Position vor dem Schlag zurückgelegt. Der Schlag wird nicht wiederholt.

§14 Nach dem "Duach!" des Schiedrichters oder des Assistenten, darf das Rund auch in der falschen Richtung durch das Gate gespielt werden.

§15 Nach dem Stoß des Gegners hat ein Spieler maximal 10 Sekunden Zeit (gerechnet ab dem Stoss – nicht ab dem Zustillstandkommen des Rundes) seinen Stoß zu vollbringen. Überschreitet der Spieler dieses Limit verliert er den Schlag. Es wird keine Verwarnung ausgesprochen.

§16 Die Gates dürfen nicht berührt werden von: Holz, Blech, oder vom Spieler selbst. Bei Regelverstoß wird eine Verwarnung ausgesprochen.

§17 Trifft ein Spieler mit seinem Rund den anderen Spieler wird eine Verwarnung ausgesprochen für den Schlagenden sofern sich der Getroffene außerhalb des direkten Weges zwischen Rund und Gate (bzw. einer für das Spiel nachvollziehbaren anderen Stelle des Courts) befindet für den Getroffenen sofern er sich innerhalb des oben beschriebenen Weges befindet.

§18 Trifft ein Spieler sein eigenes Blech wird eine Verwarnung ausgesprochen.

§19 Mit der dritten Verwarnung verliert der Spieler durch technisches K.O.

§20 Verwarnungen werden außerdem ausgesprochen bei:

* Dreimaligem Auferbauer hintereinander: 2 (!) Verwarnungen.

* Stoßen des gegnerischen Rund: 1 Verwarnung und beide Rund werden in die Position vor dem Stoß gebracht. Der Stoß geht verloren.

* Nachschlagen, falls der Spieler beim ersten Stoßversuch das Rund nicht erwischt hat. Wird das Rund beim Nachschlagen erwischt, wird es wieder in die Position vor dem unerlaubten Stoß zurückgelegt.

* Grober Unfug. Liegt im Ermessen des Schiedsrichters: 1 Verwarnung.

§21 Kommt ein Spieler der Schiedsrichteraufforderung, den Bekleidungs Vorschriften nachzukommen, nicht nach, kann eine Verwarnung ausgesprochen werden. Dem Spieler obliegt es danach, sich Regelkonform zu kleiden.

§22 Befindet sich ein Spieler im Weg des Spielers der gerade an der Reihe ist, und a) zwingt ihn durch seine lokale Präsenz zum Absteigen, oder b) behindert den Spieler in einer Weise die ihn zwingt Umwege zu fahren die zur unweigerlichen Überschreitung der 10-Sekunden-Regel führen: 1 Verwarnung. Allerdings: Unmittelbar nach seinem Schlag hat der Spieler Vorrang. Behindert er in dieser Zeit den Gegenspieler so, dass jener absteigen oder eine Umweg fahren muss, der zur Überschreitung des Zeitlimits führt, verliert der Gegenspieler den Stoß und/oder kann auch darüberhinaus mit einer Verwarnung belohnt werden.

§23 Steigt ein Spieler von seinem Blech ab, bzw. berührt er mit einem oder beiden Füßen dem Boden hat er das Spiel verloren.

§24 Ausnahmen zu §22: Wenn eine eindeutige Behinderung durch Aussenstehende (Menschen, Tiere) oder den Gegenspieler vorliegt. In dem Fall erhält der Gegenspieler eine Verwarnung und das Spiel wird unter ausser acht Lassung des Zeitlimits (falls es den Behinderten betrifft) fortgesetzt.

§25 Weitere Ausnahme zu §22: Man kann aufgrund plötzlich auftretender, körperlicher Probleme eine "Auszeit" vor Ablauf des 10 Sekunden Limits beim Schiedsrichter beantragen. Der Spieler muss spätestens nach einer Minute das Spiel wieder fortsetzen, ansonsten ist das Spiel verloren. Pro Spiel kann ein Spieler 2 Mal von dieser Ausnahme Gebrauch machen.

§26 Liegt eine botanische oder technische Behinderung am Blech vor, kann der Spieler nach Ankündigung beim Schiedsrichter einen Assistenten beanspruchen, der die Behinderung entfernen bzw. reparieren kann. In diesem Fall ist das Zeitlimit ausser Kraft gesetzt und der Spieler verliert seinen Stoß nicht. Hierbei darf der Spieler allerdings nicht vom Blech absteigen.

§26a Liegt eine botanische oder technische Behinderung vor, hat der Spieler die Möglichkeit, die Behinderung zu entfernen, bzw, zu beheben, indem er, sich auf das Holz stützend, anhält (ohne abzusteigen). In diesem Fall ist das Zeitlimit ausser Kraft gesetzt, und der Spieler verliert nicht seinen Stoß. Das Manöver muss rechtzeitig beim Schiedsrichter angemeldet

werden und darf nicht länger als 1 Minute dauern. Bei Überschreiten dieses Zeitlimits gibt es eine Verwarnung und das Spiel wird fortgesetzt.

§27 Das Rund muss mit den Stirnseiten des Holz gestossen werden. Schieben scheidet von vornherein aus.

§28 Wenn beide Spieler durch das erste Inner Gate duach sind, kann ein jeder das gegnerische Rund mit seinem Eigenem gegen den Peak stossen und dadurch vorzeitig gewinnen (litschauern).

§29 Das Spiel ist beendet wenn einer der Spieler den Peak mit seinem Rund berührt, nachdem er alle Gates regelkonform durchspielt hat.

§30 Berührt das Rund, das Holz oder das Blech eines Spielers, bevor dieser alle Gates regelkonform passiert hat, den Peak, hat der Spieler verloren. Der Peak ist unantastbar.

§31 Arbeitsteilung oder Teambildung ist nicht erlaubt, ein Spieler ist für sein gesamtes Spiel verantwortlich. Das schliesst die Benutzung von Tandems nicht aus, wenn der das Blech lenkende auch das Holz bedient.

§32 Am Peak muss von der Spielrichtung aus links vorbeigespielt werden.

§33 Die Gates könne von jeder beliebigen Richtung angespielt werden, solange sie in der richtigen Richtung duachspielt werden.

§34 Die Kleiderordnung sieht kurzes Beinkleid, Pollunder und keine Socken vor. Sofern langes Beinkleid getragen wird, müssen die Socken darüber gestülpt werden. Langes Beinkleid kann, als historisch verbürgte Alternative, auch zu einer $\frac{3}{4}$ Hose raufgestülpt werden. Kurze Frotteehöschen sind erwünscht.

§35 Nehmen an einem Turnier weniger als 7 Spieler teil, spielt jeder gegen jeden. Bei mehr Spielern werden andere Turniermodi angewandt. Es ist dabei in jeden Fall darauf zu achten, dass ein Spieler ein Turnier gewinnen kann, auch wenn er im Zuge des Turniers auch einmal ein Spiel verloren hat.

§36 Der Sieger des Turniers erhält den offiziellen Turniersiegpokal. Dieser Pokal ist ein Wanderpokal, und der jeweilige Besitzer hat dafür Sorge zu tragen, dass der Häfen beim nächsten Turnier wieder da ist.

§37 Das Feld, auch der Court genannt, hat die Maße 20x20 Meter. Dies ist ein Annäherungswert, muß also nicht komplett präzise eingehalten werden.

§38 An den 4 Ecken des Courts sind die outer Gates positioniert.

§39 Der Peak steht genau in der Mitte des Courts.

§40 Die beiden Inner Gates werden jeweils 5 Meter vom Peak entfernt gesetzt. Sie befinden sich somit 10 Meter entfernt voneinander auf der imaginären Linie welche parallel zu der imaginären Linie zwischen 1. Und 2., bzw. 3. und 4. Gate liegt.

§41 Alle Gates müssen parallel zu einander angeordnet sein.

§42 Die Rund müssen für den ersten Schlag 1 Holzlänge vom ersten outer Gate, und ca. eine Holzbreite voneinander entfernt aufgelegt werden, sodass es den Spielern theoretisch (!) möglich ist, die ersten beiden Gates mit einem geraden Stoß zu passieren. Das dritte und vierte outer Gate werden in genau entgegengesetzter Richtung wie die ersten zwei Gates duachspielt. Die Duachspielrichtung für das erste inner Gate ist die gleiche wie die für das erste und zweite outer Gate. Die Duachspielrichtung für das zweite inner Gate ist die gleiche wie die für das dritte und vierte outer Gate. Man könnte sagen, dass sich das Rund auf spiralförmigen Wege durch die Gates dem Peak nähert.

§43 Es ist die Aufgabe jedes einzelnen Spielers, sich rechtzeitig über das Regelwerk zu informieren.

Das hier veröffentlichte Regelwerk ist als Referenz anzusehen.

Terminologie:

Das Holz - Holzschläger, klassischer Krocketschläger

Das Rund - Holzkugel, ca.8 cm Durchmesser

Das Blech - Blech, auch Einrad

Das Gate - kleines Tor, ca. 22x30cm

Outer Gate - die äußeren vier Gates. Werden nach der vorgeschriebenen, zu durchspielenden Reihenfolge benannt. (Erstes outer Gate, zweites outer Gate, ...)

Inner Gate - Die beiden inneren Gates. Werden nach der vorgeschriebenen, zu durchspielenden Reihenfolge benannt. (Erstes inner Gate, zweites inner Gate)

Der Peak - Holzstaberl

Der Court - des Spielfeld, Rasen

Oxford Style - Der Stoß wird gegen die Fahrtrichtung ausgeführt.

Cambridge Style - Der Stoß wird in Fahrtrichtung ausgeführt.

Ein Auferbauer - der Spieler trifft nicht das Rund, sondern beackert mit dem Holz nur den Rasen unmittelbar davor.

Ein Litschauer - das gegnerische Rund wird mit dem Eigenen gegen den Peak gestossen.

Ein Fehrer - Das Gate wird aus unglaublich spitzem Winkel an- und duachspielt.

Ein Schindler - der Schlag wird über den Lenker hinweg - als Rechtshänder auf der linken, als Linkshänder auf der rechten Seite - ausgeführt.

Ein echter Bill Johnson - Zwei Gates werden mit einem Stoß duachspielt.

Ein unechter Bill Johnson - Ein Gate wird aus sehr langer Distanz duachspielt.

Ein Torhänger - dilettantisches Herumgeschupse des Runds vor einem Gate (ein ganz ein böser T. - mehr als 5 mal)

Ein Golden Gate - Mit einem Stoß wird das zweite inner gate duachspielt und der Peak getroffen.

Rex - dieser Titel wird jedem Spieler verliehen, der ein Turnier mit einem Goldengate gewinnt.

