

## 5. EDITION DER REGELN FÜR DAS GOLFKROCKET (GOLF CROQUET) DER WORLD CROQUET FEDERATION VOM 8. JULI 2018

Inhaltsverzeichnis:

### TEIL 1

#### EINFÜHRUNG

1. BESCHREIBUNG DES SPIELES	2
2. DAS SPIELFELD	3
3. AUSRÜSTUNG	4
4. NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE UND ZUBEHÖR	7

### TEIL 2

#### ALLGEMEINE SPIELREGELN

5. DER SPIELBEGINN	8
6. DER SPIELZUG, DER SCHLAGZEITRAUM, DER SCHLAG	9
7. PUNKTE ERZIELEN	11
8. ABSEITS	13

### TEIL 3

#### UNREGELMÄßIGKEITEN

9. BEEINFLUSSUNG (INTERFERENZ)	14
10. SPIELEN EINER FALSCHEN KUGEL	18
11. FEHLER	21
12. ÜBERLAPPENDES SPIEL	23
13. SPIEL NACH UNTERBRECHUNG	24

### TEIL 4

#### SONSTIGE REGELN

14. INFORMATION, BERATUNG UND VERWENDUNG VON MARKERN	24
15. SCHIEDSRICHTER	25
16. VERHALTEN	26
17. GLEICHZEITIG ZWEI SPIELE AUF EINEM SPIELFELD	29
18. STRAFRÄUME UND STRAFRAUMFORTSETZUNG	29
19. HANDICAP SPIEL	29

### ANHANG

GLOSSAR	33
Bild 1	34
Bild 2	35
Bild 3	36
1. TOLERANZEN UND METRISCHE ÄQUIVALENTE DER STANDARDABMESSUNGEN	37
2. EXTRASCHLÄGE IN HANDICAP-SPIELEN	38

## TEIL 1 EINLEITUNG

### 1. BESCHREIBUNG DES SPIELES

#### 1.1 SPIELVORGANG

Zwei gegnerische Seiten schlagen abwechselnd, in aufeinanderfolgenden Spielzügen, mit einem Schläger, auf eine Kugel (*vorbehaltlich der in diesen Regeln festgelegten Ausnahmen*). Das Spiel kann entweder als Einzel, mit einem Spieler oder als Doppel, mit je zwei Spielern auf jeder Seite gespielt werden. Eine Seite spielt mit der blauen und der schwarzen Kugel, die gegnerische Seite mit der roten und der gelben Kugel (*vorbehaltlich Regel 17 zur Benutzung alternativer Farben*).

#### 1.2 REIHENFOLGE, SPIELKUGEL UND SCHLAGBERECHTIGTER SPIELER

Die Kugeln werden in der Reihenfolge blau, rot, schwarz und gelb gespielt (*beachte Regel 17 zur Benutzung alternativer Farben*). Nach Beendigung eines Spielzuges wird -egal welche Kugel zuvor gespielt wurde- die nächste Kugel in der Reihenfolge zur Spielkugel für den nächsten Schlag und der Besitzer dieser Kugel wird zum schlagberechtigten Spieler. Das gilt vorbehaltlich der Regeln 10 (*Spielen einer falschen Kugel*) und 19.4.2 (*Spielen eines Extraschlages in Handicap-Spielen*)

#### 1.3 ZIEL DES SPIELES

Das Ziel des Spieles besteht für jede Seite darin, Punkte zu erzielen, indem eine ihrer Kugeln, in der Reihenfolge, wie im Bild 1, Seite 34 beschrieben, durch Tore laufen. Ein Punkt wurde von derjenigen Seite erzielt, deren Kugel als erste das aktuelle Tor in der Reihenfolge gemäß Regel 7 passiert. Beide Seiten versuchen nun den Punkt am nächsten Tor in der Reihenfolge zu erzielen. Wurden ein oder mehrere Tore nicht in der vorgegebenen Reihenfolge bespielt, gilt Regel 7.5.

#### 1.4 SPIEL

- 1.4.1 Ein Spiel ist der Wettbewerb um die meisten Punkte eines 7-,13- oder 19-Punkte-Spieles und endet sobald die Mehrzahl der zu erzielenden Punkte erreicht wurde. Alternativ kann sich ein Ende eines Spieles durch vorherige Vereinbarung der Spieler ergeben, wenn für Spiele vereinbart wurde, dass sie mit zwei Punkten Unterschied enden sollen oder bei Spielen, in denen ein Zeitlimit vereinbart wurde. Verlassen die beteiligten Spieler das Spielfeld oder beginnen ein anderes Spiel, endet das Spiel mit dem von beiden Seiten anerkannten Ergebnis,
- 1.4.2 Wurden in einem 7-Punkte-Spiel die ersten sechs Tore gespielt, wird für den siebten Punkt erneut Tor 1 gespielt.  
Sind in einem 13-Punkte-Spiel die ersten 12 Tore gespielt, wird für den dreizehnten Punkt erneut Tor 3 gespielt.

Wurden in einem 19-Punkte-Spiel die ersten 12 Tore und danach die Tore 3, 4, 1, 2, 11 und 12 gespielt, wird der neunzehnte Punkt erneut am Tor 3 ausgespielt.

### **1.5 DIE BEGEGNUNG („MATCH“)**

Eine Begegnung ist der Wettbewerb um den Gewinn eines Spieles, oder das Gewinnen der Mehrzahl von drei oder fünf Spielen. Die Begegnung endet, sobald eine der Seiten die Mehrzahl der Spiele einer Begegnung gewonnen hat.

### **1.6 MAßE**

Alle Abmessungen in diesen Regeln sind in Metrischen Einheiten angegeben aber auf dem Imperialen System beruhenden Größen, wie im Anhang 1, Seite 37 beschrieben, sind zulässig. Bei der Einrichtung eines Spielfeldes darf nur ein Maßsystem verwendet werden.

## **2. DAS SPIELFELD**

### **2.1 DAS STANDARDSPIELFELD („Full Size Lawn“)**

2.1.1 Das Standardspielfeld ist ein Rechteck mit den Maßen 32 Meter mal 25,6 Meter. Dessen Ecken werden mit den römischen Ziffern I bis IV gekennzeichnet. Siehe Bild 1, Seite 34.

2.1.2 Die Länge und Breite des Platzes unterliegen jeweils einer Toleranz von +/-15 cm.

### **2.2 SPIELFELDGRENZEN**

2.2.1 Die Spielfeldgrenzen werden als Nord-, Süd-, Ost- und Westgrenze bezeichnet, unabhängig davon wie die geografische Ausrichtung des Spielfeldes ist. Siehe Bild 1 im Anhang.

2.2.2 Die Spielfeldgrenzen müssen klar gekennzeichnet werden. Die innere Kante der Markierung definiert die tatsächliche Spielfeldgrenze.

2.2.3 Sind mehrere Markierungen sichtbar und nicht klar erkennbar, welche davon als Grenze zu verwenden ist, gilt die zuletzt angelegte Markierung. Falls diese nicht bestimmt werden kann, gilt die innerste Markierung. Bei nicht gerade verlaufenden Markierungen, liegt die tatsächliche Grenze auf einer geraden Linie, die am geeignetsten ist die Innenkante der Markierung in der Nähe eines Punktes abzubilden.

### **2.3 STANDORTE DES STABS („PEGS“) UND DER TORE**

2.3.1 Der Stab steht in der Mitte des Spielfeldes

2.3.2 Es gibt sechs Tore, die parallel zur Nord- bzw. der Südgrenze gesetzt sind. Vorbehaltlich der Regel 2.3.3 befinden sich die Mitten der zwei inneren Tore 9,6 m nördlich bzw. südlich des Stabs; Die Mitten der vier anderen Tore sind 6,4 m von den angrenzenden Spielfeldgrenzen entfernt.

2.3.3 Die Positionen des Stabs und der Tore können bis zu 30 cm von den genannten Maßen abweichen, unter der Voraussetzung, dass die Linien durch die Mitten der Tore 1 und 2, 3 und 4, 5 und 6 augenscheinlich parallel zur Ost- bzw. Westgrenze verlaufen und der Stab genau auf der Linie durch die Mitten der Tore 5 und 6 und in der Mitte der gedachten Verbindungslinien der Mitten von Tor 1 und 3 und Tor 2 und 4 steht.

## **2.4 KLEINERE SPIELFLÄCHEN**

Ist die zur Verfügung stehende Fläche nicht ausreichend, um eine Standardspielfeld anzulegen, können auch kleinere Spielfelder eingerichtet werden, wobei das Verhältnis der Länge des Spielfeldes zu seiner Breite fünf Längeneinheiten zu vier Längeneinheiten betragen sollte. Eine Längeneinheit ist dann kürzer als 6,4 m. Es können auch andere Proportionen und Längen zugelassen werden.

## **2.5 UNZULÄNGLICHE EINRICHTUNG DES STABS UND DER TORE**

Wird während eines Spiels festgestellt, dass der Stab oder Tore fehlen oder falsch gesetzt wurden, wird das Spiel gestoppt. Nachdem die Unzulänglichkeiten beseitigt wurden, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der es angehalten wurde.

## **3. AUSRÜSTUNG**

### **3.1 STAB („Peg“)**

#### **3.1.1 Beschreibung**

Der Stab ist ein starrer Zylinder mit einer Höhe von 45 cm über dem Grund und einem gleichförmigen Durchmesser von 3,8 cm. Die Toleranz für die Höhe beträgt +/-2,5 cm. Die Toleranz für den Durchmesser beträgt +/-6 mm.

#### **3.1.2 Farbgebung**

Der Stab sollte die letzten 15 cm über dem Grund weiß und Bänder in den Farben Blau, Rot, Schwarz, gelb und/oder Grün, Pink, Braun und weiß, absteigend in dieser Reihenfolge vom oberen Ende des Stabes aufweisen.

#### **3.1.3 Ordnungsgemäßer Zustand**

- (a) Der Stab muss senkrecht stehen und fest verankert sein.
- (b) Sollte, auch während eines Spieles festgestellt werden, dass der Stab falsch ausgerichtet oder lose ist, sind die Spieler berechtigt dies zu korrigieren. Jede Korrektur ist unverzüglich, unter Aufsicht beider Seiten (und des Schiedsrichters, falls vorhanden) durchzuführen, außer wenn eine Kugel Kontakt zum Stab hat oder durch die Korrektur in Stabkontakt gebracht wird. In diesem Fall wird die Korrektur so lange nicht vorgenommen, bis die Kugel vom Stab weg gespielt wurde. Nach einer solchen Korrektur sind die Positionen der Kugeln gegebenenfalls anzupassen, um sicherzustellen, dass ein Spieler dadurch keinen Vorteil erlangt.

## **3.2 TORE**

### **3.2.1 Beschreibung**

- (a) Jedes Tor ist aus massivem Metall hergestellt und besteht aus zwei mit einer Krone verbundenen senkrechten Torstangen. Die Krone soll gerade sein und im rechten Winkel mit den senkrechten Torstangen verbunden sein. Ein Tor hat eine Höhe von 30,5 cm,

+12,7 mm bis -25,4 mm, über dem Boden, gemessen bis zur Oberkante der Krone. .

- (b) Die senkrechten Torstangen und die Krone haben einen gleichmäßigen Durchmesser über dem Boden zwischen 16 mm und 19 mm mit einer Toleranz von 1,6 mm, kleinere Abweichungen an der Ober- oder Unterseite sind zulässig. Alternativ dazu kann die Krone auch aus Vierkantmaterial mit den entsprechenden Maßen bestehen. Die Kanten sollten abgerundet sein.
- (c) Die inneren Oberflächen der senkrechten Torstangen sind annähernd parallel und haben nicht weniger als 93,7 mm und nicht mehr als 101,6 mm Abstand. Jedoch kann ein Organisator einer Begegnung einen kleineren inneren Abstand der senkrechten Torstangen einstellen, entweder als Abstand zwischen den Torstangen oder als Freiraum zwischen einer Kugel, die zur Hälfte in das Tor eingeführt ist und den senkrechten Torstangen. Jedes Tor eines Spielfelds muss, bis auf eine Toleranz von 0,8 mm, die gleiche Weite aufweisen.

### **3.2.2 Farbgebung**

Die Tore können ohne Farbe oder in weiß ausgeführt sein. Zusätzlich kann die Krone des ersten Tores blau und die Krone des letzten Tore rot ausgeführt sein.

### **3.2.3 Ordnungsgemäßer Zustand**

- (a) Jedes Tor muss senkrecht stehen und fest verankert sein.
- (b) Wird festgestellt, dass ein Tor falsch ausgerichtet oder lose ist, ist der schlagberechtigte Spieler jederzeit berechtigt für Abhilfe zu sorgen. Jede Korrektur ist unverzüglich unter Aufsicht beider Seiten (oder eines Schiedsrichters, falls vorhanden) vorzunehmen, außer wenn eine Kugel in Kontakt mit dem Tor liegt oder durch die Korrektur in Kontakt mit dem Tor gebracht wird. In diesem Fall wird die Korrektur so lange nicht vorgenommen, bis die Kugel vom Tor weg gespielt wurde. Nach einer solchen Korrektur sind die Positionen der Kugeln gegebenenfalls anzupassen, um sicherzustellen, dass kein Spieler dadurch keinen Vorteil erlangt.
- (c) Die Breite und Höhe eines Tores kann auf Antrag einer der beiden Seiten vor Spielbeginn und, vorbehaltlich der Regel 9.5 (Störungen durch fehlerbehaftetes Spielmaterial), mit Zustimmung beider Seiten während eines Spiels überprüft werden.

## **3.3 KUGELN („Balls“)**

### **3.3.1 Beschreibung**

Eine Kugel hat einen Durchmesser von 92 mm mit einer Toleranz von +/-0,8 mm. Ihr Gewicht beträgt 454 g mit einer Toleranz von +/-7 g.

### **3.3.2 Zusätzliche Anforderungen**

Im Turnier- und Spielbetrieb kann der Veranstalter zusätzliche Anforderungen festlegen.

### **3.4 SCHLÄGER („Mallet“)**

#### **3.4.1 AUFBAU**

Ein Schläger besteht aus einem Kopf mit einem in der Mitte im rechten Winkel, zumindest für die unteren 30 cm, fest verbundenen Schaft, so dass sie während des Spiels eine Einheit bilden. Alternative, aber gleichwertige Anordnungen sind ebenfalls zulässig, sofern die Spieleigenschaften des Schlägers nicht davon abhängen, mit welcher Stirnseite des Kopfes eine Kugel geschlagen wird.

#### **3.4.2 GRIFF**

Am Schaft darf ein Griff aus beliebigem Material angebracht werden, aber weder er noch der Schaft dürfen mit einem Abdruck eines Teils der Hände des Spielers geformt werden.

#### **4.3.3 KOPF**

Der Kopf muss starr sein und kann aus jedem geeigneten Material bestehen. Es soll im wesentlichen identische Spieleigenschaften haben, unabhängig davon, mit welcher Stirnseite des Kopfes die Kugel geschlagen wird. Die Schlagflächen sollten parallel, nach Möglichkeit identisch und flach sein, feine Rillen sind erlaubt. Die Kanten jeder Stirnfläche sollten eine Form oder ein Material aufweisen, die bzw. das die Kugeln wahrscheinlich nicht beschädigt, und wie auch immer sie geformt oder abgeschrägt sind, sie sind nicht Teil der Stirnfläche.

#### **3.4.4 ZIELEINRICHTUNGEN**

Spiegel, Laser oder andere Einrichtungen, die das Zielen oder Ausführen eines Schlages unterstützen dürfen am Schläger nicht angebracht sein. Der Schaft muss jedoch nicht gerade sein und auf dem Schlägerkopf dürfen Visierlinien angebracht sein.

#### **3.4.5 BEHINDERTE SPIELER**

Ein behinderter Spieler darf einen Schläger mit einem entsprechend modifizierten Schaft oder künstliche Hilfsmittel verwenden, vorausgesetzt, dass dadurch kein Vorteil gegenüber einem Spieler ohne diese Behinderung, der einen herkömmlichen Schläger verwendet, erzielt wird.

#### **3.4.6 SCHLÄGERTAUSCH**

Ein Schläger darf während eines Spiels nicht gegen einen anderen getauscht werden, es sei denn, er ist nicht mehr verfügbar oder seine Verwendung wird dadurch erheblich beeinträchtigt:

(a) durch versehentliche Beschädigung; oder

(b) ein mechanischer oder struktureller Defekt, der während des Spiels aufgetreten ist oder entdeckt wurde. Ein beschädigter Schläger darf nur verwendet werden, wenn der Spieler dadurch keinen Vorteil erlangt. Die Spieleigenschaften eines Schlägers dürfen während eines Spiels niemals verändert werden, es sei denn, um nach einer

Veränderung des Schlägers seinen ursprünglichen Zustand wiederherzustellen. Wenn der Kopf vom Schaft abnehmbar ist, darf keiner von beiden ausgetauscht werden, wenn kein Ausnahmefall nach dieser Regel vorliegt.

#### **4. NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE UND ZUBEHÖR**

##### **4.1 NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHEN („Outside Agencies“)**

4.1.1 Nicht zum Spiel gehörende Sachen sind alle nicht mit dem Spiel verbundenen Dinge, außer:

- (a) ein lockeres Hindernis (*siehe Regel 9.6*)
- (b) die Witterung (*siehe Regel 9.7*)
- (c) eine Zählklammer aus einem anderen Spiel, welche an einem Tor angebracht ist

4.1.2 Beispiele hierfür können Tiere, Zuschauer, ein anderer Schiedsrichter als die Spieler, die Spieler oder die Ausrüstung eines anderen Spiels, Zubehör und andere bewegliche Gegenstände sein.

4.1.3 Eine Kugel wird vorübergehend als nicht zum Spiel gehörend betrachtet wenn sie:

- (a) das Spielfeld verlässt (*siehe Regel 6.5.1*) oder
- (b) in den Strafraum beordert wird (*siehe Regeln 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 und 12.1.4*) oder
- (c) aus dem Spiel genommen wird (*siehe Regeln 5.3.2 und 17.2.1*)

##### **4.2 ZUBEHÖR**

###### **4.2.1 ZWECK**

4.2.1 Zubehör, welches in den Regeln 4.2.2 bis 4.2.6 beschrieben wird, kann zur Orientierung, Bequemlichkeit und Dekoration bereitgestellt sein. Jedes Zubehörteil, eingeschlossen eine Zählklammer, die an einem Tor angebracht ist, kann von jedem der Beteiligten vorübergehend entfernt werden, wenn es das Spiel oder den nächsten Schlag beeinträchtigen könnte.

###### **4.2.2 Pfosten mit Hinweis auf Reihenfolge alternativer Farben**

Ein Pfosten mit alternativen Farbfolgen kann sich direkt neben dem Spielfeld befinden.

###### **4.2.3 Kugelfang**

Zäune oder andere Einrichtungen, die geeignet sind, Kugeln aufzuhalten, die das Spielfeld verlassen haben, können rund um das Spielfeld angeordnet werden. Falls sie nicht bewegt werden können, sollten sie so weit von den Spielfeldgrenzen entfernt angelegt sein, dass ein Spieler seinen Schläger frei schwingen kann.

###### **4.2.4 Eckfahnen**

Eckfahnen in den Farben Blau, Rot, Schwarz und Gelb können an den Ecken I, II, III und IV platziert werden. Sie sind an etwa 30 cm hohen Pfosten anzubringen, entweder bis zu 30 cm außerhalb des Spielfeldes oder an der Begrenzungslinie, aber nicht in das Spielfeld hineinragend.

#### **4.2.5 Markierung für Halbwegelinien**

An den Spielfeldgrenzen oder bis zu 30 cm außerhalb des Spielfeldes können weiße, von weitem gut sichtbare Markierungen, an den Enden der Linien, die den halben Weg zum nächsten zu bespielenden Tor markieren (Halbwegelinien), gesetzt werden.

#### **4.2.6 Zählklammern („clips“)**

Zwei Sätze von Zählklammern können zur Verfügung gestellt werden. Ein Satz ist blau oder schwarz, der andere rot oder gelb (oder andere Farben, falls alternative Kugeln verwendet werden. Zählklammern sind nicht „nicht zum Spiel gehörend“, wenn sie an einem Tor oder der Kleidung eines Spielers angebracht wurde, aber sie wird „nicht zum Spiel gehörend“, sobald sie auf der Oberfläche des Spielfeldes liegt. Ist die Klammer an einem Spieler z.B. seiner Kleidung angebracht, ist sie wie ein anderer Gegenstand in seinem persönlichen Gewahrsam zu behandeln.

## **TEIL 2**

### **ALLGEMEINE SPIELREGELN**

#### **5. DER SPIELBEGINN**

##### **5.1 SPIELREIHENFOLGE**

Den ersten Schlag mit der blauen Kugel oder dem Äquivalent der alternativen Farben führt (vorbehaltlich der Regel 5.4.2) derjenige Spieler aus, der das Los mittels Münzwurfs oder eines entsprechenden Verfahrens gewonnen hat.

##### **5.2 WIE UND WANN EIN SPIEL BEGINNT**

5.2.1 Jede Kugel wird als erstes von einer Position auf dem Spielfeld innerhalb eines Bogens von 91 cm Abstand (etwa die Schaftlänge des eines Schlägers) zur Ecke IV oder von einem angrenzenden Gebiet, welches der Organisator des Spieles bestimmt, gespielt.

5.2.2 Ein Spiel beginnt, sobald der erste Schlag ausgeführt ist.

##### **5.3 FEHLER IN DEN ERSTEN VIER SCHLÄGEN DES SPIELS**

5.3.1 Wurde, bevor der Schlag im fünften Spielzug eines Spieles ausgeführt wird, entdeckt, dass in irgendeinem Spielzug vorher eine falsche Kugel gespielt wurde, wird die Regel 10.5.3 angewandt.

5.3.2 Begeht ein Spieler in den ersten vier Spielzügen einen Fehler, der entsprechend der Regeln geahndet wird, gilt die von ihm gespielte Kugel als ins Spielfeld gebracht. Wird die Kugel jedoch ersetzt oder in einer Position belassen in der sie eine andere Kugel gemäß der Regel 5.2.1 behindert, kann sie vorübergehend entfernt werden, nachdem ihre Position markiert wurde.

##### **5.4 BEGEGNUNGEN MIT MEHR ALS EINEM SPIEL**

5.4.1 Vorbehaltlich der Regel 10.5.2 behält jede Seite die selben Kugeln und im Doppel behält jeder Spieler die selbe Kugel



5.4.2 Die Seite, die das Spiel verloren hat, beginnt das nächste Spiel mit einer ihrer beiden Kugeln. Wenn jedoch in einen Wettkampf oder einer Begegnung mehrere Spiele der gleichen Gegner stattfinden, kann die Turnierleitung bestimmen, wer mit dem nächsten Spiel beginnt.

## **6. DER SPIELZUG, DER SCHLAGZEITRAUM, DER SCHLAG**

### **6.1 SPIELZUG**

6.1.1 Ein Spielzug ist der zeitliche Ablauf in der ein einziger Schlag gespielt, als ausgeführt deklariert oder wiederholt wird.

6.1.2 Der erste Spielzug beginnt, wenn das Spiel beginnt (siehe Regel 5.2.2) Alle folgenden Spielzüge beginnen, wenn der vorherige Spielzug endet.

6.1.3 Vorbehaltlich der Regel 6.1.4 endet ein Spielzug, wenn alle durch einen Schlag bewegten Kugeln angehalten oder den Platz verlassen haben oder wenn ein Schlag als gespielt erklärt wurde.

6.1.4 Wenn ein Spieler einen Schlag nach Regel 8.4.5 wiederholen muss oder, wenn er dazu berechtigt ist und sich dazu entscheidet, endet der Spielzug erst, wenn alle Kugeln, die durch den wiederholten Schlag bewegt wurden, angehalten oder das Spielfeld verlassen haben oder wenn der wiederholte Schlag als gespielt erklärt wird.

### **6.2 DER SCHLAGZEITRAUM**

6.2.1 Vorbehaltlich der Regel 6.2.2 beginnt der Schlagzeitraum, sobald ein Spieler eine Stellung, in der offensichtlichen Absicht einen Schlag auszuführen, einnimmt und endet mit dem, kontrollierten Verlassen der Stellung. Verlässt der Spieler die eingenommene Stellung nicht, endet der Schlagzeitraum wenn der Spielzug endet.

6.2.2 Sollte ein Spieler, der eine Stellung zum Schlagen eingenommen, diese kontrolliert verlassen, ohne einen Schlag auszuführen oder ohne dass ein Fehler aufgetreten wäre, wird der Schlagzeitraum annulliert, und beginnt nicht, bevor der Spieler erneut die Stellung zum Schlagen eingenommen hat.

### **6.3 DER SCHLAG**

6.3.1 Ein Schlag ist eine Handlung eines Spielers, die in der Regel darauf abzielt, eine Kugel durch Berührung mit einem Schläger in Bewegung zu versetzen. Vorbehaltlich der Regeln 8 bis 12 darf sich eine Kugel als Folge eines Schlags bewegen und eine andere Kugel entweder durch direkte oder indirekte Stöße zwischen ihnen oder anderen Kugeln oder durch Kräfte, die durch Tore oder den Peg übertragen werden, in Bewegung setzen.

6.3.2 Ein Schlag wird durch denjenigen Spieler, der an der Reihe ist (schlagberechtigter Spieler), ausgeführt, indem dieser seine Kugel gem. Regel 1.2. schlägt. Sollte eine andere Kugel geschlagen worden sein, wird Regel 10 (*Spielen einer falschen Kugel*) angewandt.

6.3.3 Ein Schlag ist ausgeführt und ein Spieler spielt eine Kugel wenn:

(a) der Schläger eines Spielers die Kugel, die er zu spielen beabsichtigte, während des

Schlagzeitraums berührt, sei es absichtlich oder versehentlich; oder

(b) ein Spieler verursacht einen Fehler unter Regel 11; oder

(c) ein Spieler erklärt eine Kugel als gespielt, in diesem Fall gilt der Schlag als mit der von ihm benannten Kugel gespielt.

6.3.4 Hat ein Spieler, während des Schlagzeitraums, versehentlich Kontakt zwischen seinem Schläger und einer anderen Kugel verursacht, so hat er einen Fehler nach der Regel 11.2.8 begangen.

6.3.5 Ein Schlag ist nicht ausgeführt, falls der Spieler die Kugel mit dem Schläger verfehlt, ohne dabei einen Fehler zu begehen.

#### **6.4 KUGELPOSITIONEN**

6.4.1 Am Ende eines Spielzuges wird das Spiel mit den Kugeln an den Positionen, wo sie zur Ruhe gekommen sind, fortgesetzt, außer den Kugeln, die "nicht zum Spiel gehörend" wurden.

6.4.2 Die Position, die eine Kugel am Ende einer Spielzugs einnimmt, ist diejenige, in der sie für mindestens fünf Sekunden zum Halten gekommen zu sein scheint, oder, falls seine Position überprüft werden muss, die Position, die von den Spielern (oder einem Schiedsrichter, falls vorhanden) vereinbart oder entschieden wurde.

6.4.3 Falls eine Kugel sich bewegt oder bewegt wurde, nachdem beide Parteien Übereinkunft zur Lage der Kugel getroffen haben, wird sie auf die vereinbarte Position gelegt.

6.4.4 Beide Seiten sind dafür verantwortlich, dass vor dem nächsten Schlag die Kugeln korrekt positioniert sind (außer Kugeln, die nicht zum Spiel gehören)

6.4.5 Wurde erkannt, dass eine Kugel falsch positioniert war, diese jedoch auf den eben ausgeführten Schlag keinen Einfluss hatte, wird die Kugel anschließend auf die richtige Position gelegt. Keine Abhilfe gibt es, wenn die falsch positionierte Kugel den Lauf der anderen Kugeln beeinflusst hat.

6.4.6 Eine Kugel berührt die Spielfeldgrenze, wenn nur eine Stelle des Kugelumfangs die Grenze berührt.

#### **6.5 KUGELN „NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE“ (inaktive Kugel)**

6.5.1 Eine Kugel wird dann inaktive Kugel, wenn

(a) sie das Spielfeld verlässt. Dies tritt ein, wenn auch nur ein Punkt des Kugelumfangs, bei rechtwinkliger Aufsicht von oben auf die Kugel, den inneren Rand der Spielfeldgrenze berührt; oder

(b) für die Kugel bestimmt wurde, dass sie vom Strafraum gespielt werden muss (*siehe Regeln 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 und 12.1.4*)

6.5.2 Eine Kugel wird dann wieder zum Spiel gehörend (aktiv), sobald sie von der Stelle, an der sie das Spielfeld verlassen hat oder vom Strafraum in das Spielfeld gespielt wird

6.5.3 Vorbehaltlich der Regel 9.4, soll eine Kugel von der Stelle gespielt werden an der sie das Spielfeld verlassen hat. Sie muss so an die Spielfeldgrenze gelegt werden, dass, sie von oben, im rechten Winkel betrachtet, gerade eben mit einem Punkt ihres Umfanges die Innenlinie der Grenze berührt.

## **6.6 KUGELN PLATZIEREN**

6.6.1 Eine Kugel, die durch Verlassen des Spielfeldes inaktiv wird, wird solange außerhalb des Spielfeldes positioniert, bis sie gespielt werden soll und die Stelle an der sie das Spielfeld verlassen hat wird markiert. Es obliegt dem Spieler, der wünscht, dass eine Kugel platziert oder ihre Position markiert wird, dies zu tun. Sind sich die Seiten jedoch nicht über die Position einig, hat der Spieler, dessen Schlag die Kugel aus dem Spielfeld hat laufen lassen (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden), das Recht zu entscheiden, wo die Kugel platziert oder ihre Position markiert werden soll.

6.6.2 Sollte eine Kugel, die an die Spielfeldgrenze (*unter Regel 6.6.1*) gelegt wurde, das Spielen einer anderen Kugel behindern, kann sie zeitweilig, nach Markierung ihrer Position, an eine andere Stelle gelegt werden

6.6.3 Wenn eine Kugel nicht gemäß Regel 6.5.3 platziert werden kann, weil sich eine andere Kugel auf dem Spielfeld befindet, ist sie zu platzieren, nachdem die andere Kugel gespielt wurde. Wenn die zu platzierende Kugel jedoch vor der anderen Kugel gespielt wird, ist sie nach Wahl seines Besitzers so zu legen, dass sie die Begrenzung berührt und mit der anderen Kugel auf einer der beiden Seiten in Kontakt kommt.

## **6.7 SPIELEN EINER KUGEL, WELCHE DIE SPIELFELDGRENZE BERÜHRT**

Eine Kugel, die die Spielfeldgrenze berührt wird mit dem nächsten Schlag in das Spielfeld gespielt. Wird eine solche Kugel nicht in das Spielfeld gespielt, ist der Schlag zwar ausgeführt, aber jede durch den Schlag bewegte Kugel ist in die Position zu bringen, die sie vor dem Schlag eingenommen hat, und alle durch den Schlag erzielten Punkte werden annulliert.

## **7. PUNKTE ERZIELEN**

### **7.1 WANN WURDE EIN PUNKT ERZIELT**

7.1.1 Um einen Punkt zu erzielen, muss sich eine Kugel als Ergebnis eines Schlags bewegen, entweder direkt oder indirekt.

7.1.2 Eine Kugel erzielt einen Punkt für die Seite, der sie gehört, indem sie das richtige Tor in der in Bild 1 des Anhangs dargestellten Reihenfolge und Richtung durchläuft. Dies wird als Torlauf bezeichnet.

7.1.3 Ein Torlauf ist in Bild 2 des Anhangs dargestellt. Eine Kugel beginnt den Torlauf sobald ein Teil der Kugel die der Spielseite abgewandten Seite des Tores passiert hat. Eine Kugel vervollständigt den Torlauf, sobald sie die der Spielseite zugewandte Seite des Tores passiert hat.

## **7.2 EIN TOR IN EINEM ODER MEHREREN SPIELZÜGEN DURCHLAUFEN**

7.2.1 Eine Kugel kann in einem oder mehreren Spielzügen einen Punkt erzielen. Der Punkt ist erzielt, wenn die Kugel den Torlauf für das in der Reihenfolge aktuell zu bespielende Tor vollständig vollzogen hat.

7.2.2 Tritt eine Kugel in ein, in der Reihenfolge aktuell zu bespielendes, Tor von der Seite ein, die der Spielseite abgewandt ist, also entgegen der Spielrichtung, wie sie in Bild 1, Seite 34 beschrieben ist, kann sie keinen Punkt im gleichen Spielzug erzielen. Die Kugel kann so lange keinen Punkt erzielen, bis sie vollständig die der Spielseite des Tores abgewandte Seite klar passiert hat.

7.2.3 Eine Kugel, die aus Spielrichtung in ein Tor gelangt und im Tor liegen bleibt und nach Behebung einer Störung oder eines Fehlers eines späteren Spielzuges wieder in das Tor gelegt wird, kann den Punkt aus dieser Position erzielen.

## **7.3 MEHRERE KUGELN DURCHLAUFEN EIN TOR IN EINEM SPIELZUG**

7.3.1 Durchlaufen mehrere Kugeln ein Tor in einem Spielzug erzielt diejenige Kugel den Punkt, die vor dem Schlag näher am Tor lag.

7.3.2 Mehr als ein Punkt in einem Spielzug kann erzielt werden, entweder mit der selben oder einer weiteren Kugel. Dies setzt eine Übereinstimmung mit Regel 7.3. zum Zeitpunkt der Torläufe voraus.

## **7.4 PUNKTEZÄHLUNG**

Beide Spielparteien sind für die Punktezahl verantwortlich. Nach jedem Punkt soll die Seite, für die der Punkt erzielt wurde (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden), das Ergebnis bekannt geben oder, falls verwendet, eine Zählklammer am Tor anbringen oder dafür sorgen, dass eine Anzeigetafel aktualisiert wird.

## **7.5 TORLAUF AUßERHALB DER REIHENFOLGE**

7.5.1 Kein Punkt wird erzielt, falls ein Torlauf außerhalb der vorgeschriebenen Reihenfolge stattfindet, es sei denn, die Spieler haben das Spielfeld verlassen oder ein neues Spiel begonnen, und haben sich geeinigt, wer das vorherige Spiel gewonnen hat.

7.5.2 Wurde vor dem Ende eines Spieles festgestellt, dass ein oder mehrere Tore von beiden Seiten in der falschen Reihenfolge bespielt wurden, wird das Spiel angehalten und festgestellt, welches das zuletzt korrekt gespielte Tor war, die richtige Punktzahl ermittelt und die falsch gesetzten Wertungsklammern werden entfernt.

7.5.3 Bei Spielen mit Zeitlimit wird die Zeit nicht zurückgesetzt.

7.5.4 Im Handicapspiel werden alle Extraschläge ab dem zuletzt korrekt gespielten Tor zurückgesetzt.

7.5.5 Das Spiel geht mit einer Strafraumfortsetzung weiter.

## 8. ABSEITSKUGELN

### 8.1 HALBWEGELINIEN

Die parallel zu den jeweiligen Spielfeldgrenzen verlaufende Linie zwischen dem Tor, welches gerade erzielt wurde, und dem nächsten Tor in der Reihenfolge, wird Halbwegelinie genannt.

8.1.1 Die Halbwegelinien für jedes der Tore sind im Bild 3 des Anhangs eingezeichnet, sind wie folgt definiert:

- „BG“ durch die Mitte der Tore 5 und 6
- „AF“ die Linie auf dem halben Weg zwischen „BG“ und der Linie durch die Mitte der Tore 1 und 2.
- „CH“ Die Linie auf dem halben Weg zwischen „BG“ und der Linie durch die Mitte der Tore 3 und 4.
- „DE“ die Linie durch den Peg, die im rechten Winkel auf der Ost- und Westgrenze steht.

8.1.2 Die Halbwegelinien werden wie folgt angewandt:

Nächstes Tor	Halbwegelinie
7 oder 17	„AF“
3,9 oder 15	„BG“
5 oder 11	„CH“
das siebte Tor in einem 7-Punkte-Spiel	„DE“
alle anderen Tore	„DE“

### 8.2 WANN WIRD EINE KUGEL ZUR ABSEITSKUGEL?

8.2.1 Liegt eine Kugel am Ende eines Spielzuges, bei dem ein Punkt erzielt wurde, ganz hinter der Halbwegelinie zum nächsten, in der Reihenfolge befindlichen Tor, wird sie vorbehaltlich der Regel 8.3 zur Abseitskugel.

8.2.2 Hat eine Kugel das Spielfeld verlassen und wurde noch nicht wieder in das Spielfeld zurückgesetzt, wird zur Beurteilung einer Abseitsstellung die Stelle herangezogen, an der sie das Spielfeld verlassen hat.

### 8.3 KEINE ABSEITSKUGEL

Eine Kugel („spezifizierte Kugel“) hinter der Abseitslinie ist dann keine Abseitskugel, wenn ihre Position das Ergebnis:

8.3.1 des soeben ausgeführten Schlages; oder

8.3.2 eines durch einen gegnerischen Schlages vermittelten Laufs; oder

8.3.3 eines vorausgehenden Spielzuges gelangte, bei dem sie eine gegnerische Kugel so berührte, dass diese sich bewegte; oder

8.3.4 eines Schlages aus dem Strafraum war.

## 8.4 STRAFRAUMAUSWAHL

- 8.4.1 In dieser Regel ist der *Abseitsspieler* derjenige, dessen Kugel im Abseits liegt, die Gegenseite ist der *Abseitsgegner*.
- 8.4.2 Bevor ein Abseitsgegner seinen nächsten Schlag ausführt, kann er bestimmen, in welchen der beiden Strafräume die Abseitskugel gelegt werden muss, aus dem sie gespielt werden soll, sobald sie wieder an der Reihe ist.
- 8.4.3 Bevor ein Abseitsspieler seinen nächsten Schlag ausführt, kann er die Gegenseite fragen, was mit der Abseitskugel geschehen soll. Der Abseitsgegner hat prompt zu antworten (siehe Regel 16.2.8). Hat der Abseitsgegner eine Anweisung zum Strafraum gegeben oder erklärt, dass die Abseitskugel liegen bleiben darf, darf er diese Entscheidung nicht mehr ändern.
- 8.4.4 Wenn eine Kugel von einem Strafraum aus gespielt werden soll, wird sie inaktiv und kann, bevor sie wieder gespielt wird, nicht nochmals zu einer Abseitskugel werden. Darf, nach Entscheidung des Abseitsgegners, die Abseitskugel im Abseits liegen bleiben, kann sie erneut zu einer Abseitskugel werden, wenn ein weiterer Punkt erzielt wird, bevor sie wieder gespielt wird.
- 8.4.5 Führt ein Abseitsspieler einen Schlag mit seiner Abseitskugel aus, bevor der Abseitsgegner eine Anweisung gemäß Regel 8.4.2 gegeben hat, oder nachdem der Abseitsspieler eine solche Anweisung, die in einer Weise gegeben wurde, dass sie jemandem mit normalem Gehör erreichen konnte, nicht befolgt hat, und bevor der Abseitsgegner seinen nächsten Schlag ausgeführt hat, kann der Abseitsgegner verlangen, dass alle durch den Schlag bewegten Kugeln in die Positionen zurückversetzt werden, die sie vor dem Ausführen des Schlages eingenommen hatten, dass alle durch den Schlag erzielten Punkte annulliert und der Schlag nach Anwendung von Regel 8.4.2 von einem Strafraum aus wiederholt wird.
- 8.4.6 Ein Abseitsspieler der einen Schlag gemäß Regel 8.4.5 wiederholen muss, ist nicht berechtigt, eine Anweisung gemäß Regel 8.4.2 zu geben, bis der nächste Punkt erzielt wurde.

## 9. BEEINFLUSSUNG (INTERFERENZ)

### 9.1 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH EINEN SPIELER

- 9.1.1 Außerhalb des Schlagzeitraums, in der ein Spieler einen Schlag spielt oder zu spielen beabsichtigt, beeinflusst er eine Kugel, wenn er diese mit seinem Schläger oder einem Körperteil, seiner Kleidung oder seinem persönlichen Eigentum bewegt, schüttelt oder berührt, entweder direkt oder durch Kontakt mit einem Tor oder dem Stab.
- 9.1.2 Die absichtliche Beeinflussung einer Kugel durch einen Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt stellt einen Verstoß gegen Regel 16.1 dar (siehe Regel 16.2.7(a)), es sei denn
- (a) es handelt sich um eine inaktive Kugel; oder
  - (b) dass er die Kugel in Übereinstimmung mit diesen Regeln bewegt oder berührt wurde;

oder

(c) die Kugel mit Erlaubnis der gegnerischen Seite oder des Schiedsrichters zu zum Zwecke der Markierung oder Reinigung verlegt worden war; oder

(d) eine Kugel, die eindeutig im Begriff ist, das Spielfeld zu verlassen, wird gestoppt, um Zeit zu sparen, vorausgesetzt, dass der Position der Kugel, beim Platzieren an der Grenze, an der sie das Spielfeld verlassen hätte, keine taktische Bedeutung zukommt.

9.1.3 Eine unbeabsichtigtes Beeinflussung einer Kugel durch einen Spieler, der einen Schlag spielt oder zu spielen beabsichtigt, der während der Schlagzeitraums erfolgt, ist ein Fehler, wenn es eine Kugel betrifft, die weder inaktiv noch die Kugel ist, die er spielt oder zu spielen beabsichtigt.

9.1.4 Alle anderen versehentlichen Beeinflussungen einer Kugel durch einen Spieler werden wie Beeinflussung der Kugeln durch eine nicht zum Spiel gehörende Sache behandelt, und es gilt Regel 9.2.

## **9.2 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH EINE NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE**

### **9.2.1 Kein Punkt wird erzielt**

Eine Kugel, die durch die Bewegung, Ablenkung durch eine nicht zum Spiel gehörende Sache ein Tor erzielt, erzielt keinen Punkt.

### **9.2.2 Beeinflussung durch eine stationäre Kugel**

(a) Wird eine stationäre Kugel von einer nicht zum Spiel gehörende Sache, einschließlich einer Kugel oder eines Spielers aus einem anderen Spiel, oder von einer sich bewegenden Kugel, der von einer nicht zum Spiel gehörende Sache, behindert wurde, bewegt, so ist die stationäre Kugel vor dem nächsten Schlag wieder in ihre ursprüngliche Position zu legen.

(b) Ein Spieler darf eine stationäre Kugel jederzeit, mit oder ohne Erlaubnis seines Besitzers, anheben, um zu verhindern, dass sie von einer nicht zum Spiel gehörende Sache, getroffen wird.

### **9.2.3 Beeinflussung einer sich bewegenden Kugel durch eine stationäre Sache, die nicht zum Spiel gehört**

(a) Trifft eine sich bewegende Kugel auf eine nicht zum Spiel gehörende Sache, einschließlich einer Kugel oder Spielers aus einem anderen Spiel, der vom Zeitpunkt des Schlags bis zur Kollision stationär war, wird der Schlag nicht wiederholt

(b) Die gegnerische Seite (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden) entscheidet, ob die Kugel dort liegen bleibt, wo sie zur Ruhe kam, oder ob die Kugel dorthin gelegt wird, wo sie nach Meinung der gegnerischen Seite, ohne die Beeinflussung, liegen müsste.

#### **9.2.4 Andere Beeinflussungen einer sich bewegenden Kugel**

- (a) Wird eine sich bewegende Kugel von einer nicht zum Spiel gehörende Sache so beeinflusst, dass, nach Meinung der Spieler (oder eines Schiedsrichters, falls vorhanden) das beabsichtigte Ziel des Schlages nicht annähernd erreicht wurde, ist die Kugel an die Stelle zurückzulegen, die sie vor dem Schlag eingenommen hat, und der Schlag ist zu wiederholen.
- (b) Andernfalls ist die Kugel dort zu platzieren, worauf die Seiten (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) der Meinung sind, dass sie ohne die Beeinflussung liegen geblieben wäre.

#### **9.2.5 Beeinflussung und Fehler im gleichen Schlag**

- (a) Wenn ein Fehler in einem Schlag begangen wird, der gleichzeitig durch eine nicht zu dem Spiel gehörende Sache beeinflusst wird, wird der Fehler zuerst behandelt.
- (b) Wenn alle von dem Fehler betroffenen Kugeln in die Positionen gesetzt werden, die sie vor dem Ausführen des Schlages eingenommen haben, wird die Beeinflussung ignoriert. Andernfalls gilt Regel 9.2.3(b) oder 9.2.4(b), je nach Fall, und es erfolgt keine Wiederholung.

### **9.3 BEEINFLUSSUNG DURCH DIE SPIELFELDOBERFLÄCHE**

9.3.1 Bevor ein Spieler einen Schlag spielt, hat er gemäß Regel 9.3.2 Anspruch auf Abhilfe bei Unebenheiten auf der Spielfläche, die auf:

- (a) eine unbewegliche nicht zum Spiel gehörende Stelle (wie z.B. ein Sprinklerkopf); oder
- (b) Schäden im Durchgang oder in der unmittelbaren Umgebung eines Tores; oder
- (c) Schäden, die auf dem betreffenden Spielfeld nicht weit verbreitet sind und auch nicht darauf zurückzuführen sind, dass eine Kugel in die Spielfeldoberfläche geschlagen wurde, wenn sie nach Ansicht beider Seiten (oder eines Schiedsrichters, falls vorhanden) das Spiel beeinträchtigen könnten.

9.3.2 Wenn Regel 9.3.1(b) Anwendung findet, ist der Schaden zu beheben, und eine andere Abhilfe ist nicht zulässig. Wenn Regel 9.3.1(c) Anwendung findet, ist der Schaden, wenn möglich, zu beheben. In anderen Fällen darf jede Kugel, die von dem zu spielenden Schlag betroffen sein könnte, um die Mindestdistanz bewegt werden, der zur Vermeidung der Beeinträchtigung erforderlich ist, so dass dem Spieler kein Vorteil entsteht. Eine auf diese Weise bewegte, aber nicht vom Schlag betroffene Kugel ist unmittelbar nach Beendigung der Runde wieder in ihre ursprüngliche Position zu bringen.

### **9.4 BEEINTRÄCHTIGUNG DES SPIELENS EINES SCHLAGES**

9.4.1 Ein Zubehörteil oder eine bewegliche nicht zum Spiel gehörende Sache, die das Spiel oder den Ausgang eines Schlages stören könnte, darf von beiden Seiten entfernt werden, bevor der Schlag gespielt wird. Eine andere Abhilfe ist nicht möglich.



9.4.2 Ein Spieler hat vor dem Ausführen eines Schlages Anspruch auf Abhilfe, wenn ein festes Hindernis außerhalb der Spielfläche seinen Schwung behindert oder wenn unebener Boden außerhalb der Spielfläche ihn daran hindert, eine ebene Fußstellung einzunehmen. Unter diesen Umständen darf der Spieler vorbehaltlich der Regel 9.4.3 die Kugel, die er zu schlagen beabsichtigt ("die betreffende Kugel"), zu einem Punkt auf der Linie zwischen dem Punkt, an dem die Kugel liegt, und dem beabsichtigten Ziel bewegen. Die relevante Kugel darf jedoch nur die von der gegnerischen Seite (oder einem Schiedsrichter, falls vorhanden) vereinbarte Mindestentfernung bewegt werden, um dem festen Hindernis oder dem unebenen Boden auszuweichen.

9.4.3 Wenn Regel 9.4.2 zutrifft und:

(a) der Spieler beabsichtigt, die betreffende Kugel kräftig mit einer anderen Kugel treffen zu lassen, die innerhalb von fünfeinhalb Meter von der ursprünglichen Position der betreffenden Kugel liegt, muss die andere Kugel vorbehaltlich der Zustimmung seines Besitzers so bewegt werden, dass ihre Position relativ zur betreffenden Kugel gleich bleibt; oder

(b) eine andere Kugel innerhalb von 0,9 Meter von der ursprünglichen Position der betreffenden Kugel liegt und deren Lauf voraussichtlich behindert, ist eine solche Kugel so zu bewegen, dass ihre Position relativ zur anderen Kugel gleich bleibt.

Eine auf diese Weise bewegte, aber nicht vom Schlag betroffene Kugel ist unmittelbar nach Beendigung des Zuges wieder in ihre ursprüngliche Position zu bringen.

## **9.5 STÖRUNGEN DURCH DEFEKTE ODER NICHT KORREKT EINGESTELLTE TORE**

9.5.1 Eine klemmende Kugel im Sinne dieser Regelung ist gegeben, wenn eine Kugel beide senkrechten Torstangen eines Tores gleichzeitig auf irgendeiner Höhe berührt.

9.5.2 Wenn ein Spieler vermutet, dass das Ergebnis eines gerade gespielten Schlages durch eine klemmende Kugel beeinträchtigt wurde, hat er das Recht, das Tor und die Kugel überprüfen zu lassen und, falls nötig, anzupassen oder auszutauschen. Verweise in Regel 9.5.3 auf alle Kugeln, die ersetzt werden oder dort liegen bleiben, wo sie zur Ruhe kamen, sind so zu behandeln, als gälten sie für eine Kugel, die gegen eine blockierte Kugel ausgetauscht wurde, die nicht Regel 3.3.1 entsprach.

9.5.3 Vorbehaltlich der Regel 9.5.4 hat der Spieler, wenn es sich bei einer Kugel um eine klemmende Kugel handelt, das Recht, den Schlag zu wiederholen, nachdem alle durch den Schlag bewegten Kugeln in die Positionen zurückversetzt worden sind, die sie vor dem Schlag eingenommen hatten. Andernfalls werden vorbehaltlich der Regel 9.5.5 alle durch den Schlag bewegten Kugeln dort gelassen, wo sie angehalten haben.

9.5.4 (a) Eine Wiederholung ist gemäß Regel 9.5.3 nur dann erlaubt, wenn der Spieler versucht hat, die blockierte Kugel in das Tor laufen zu lassen.

(b) Eine Wiederholung ist gemäß Regel 9.5.3 nicht erlaubt, wenn der Spieler beim Ausführen des Schlags einen Fehler begangen hat, es sei denn, die Spieler (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden) sind sich einig, dass der Fehler nur begangen wurde, weil das Spielmaterial defekt war.

9.5.5 Wenn eine klemmende Kugel in einem Tor vom Boden über einer anderen Kugel liegen bleibt, ist der Schlag gemäß Regel 9.5.3 erneut zu spielen.

## **9.6 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH EIN LOSES HINDERNIS**

9.6.1 In dieser Regel ist ein lockeres Hindernis ein kleiner, beweglicher Gegenstand auf der Spielfläche. Beispiele können Wurmgüsse, Blätter, Nüsse, Zweige, Abfälle oder ähnliches Material sein.

9.6.2 Ein loses Hindernis kann jederzeit von der Spielfläche entfernt werden.

9.6.3 Wenn eine bewegte Kugel von einem losen Hindernis betroffen wird, gibt es keine Abhilfe.

## **9.7 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH DAS WETTER**

9.7.1 Wetter im Sinne dieser Regel schließt Wind, Regen und jede andere Form von Niederschlag ein.

9.7.2 Wenn eine stationäre Kugel durch das Wetter bewegt wird, muss sie vor dem nächsten Schlag in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden.

9.7.3 Wenn eine sich bewegende Kugel vom Wetter beeinflusst wird, gibt es keine Abhilfe.

## **10. SPIELEN EINER FALSCHEN KUGEL**

### **10.1 GENERELL**

10.1.1 Vorbehaltlich der Regel 10.1.5 wurde dann eine falsche Kugel gespielt, wenn der Spieler, der in der Reihenfolge zu spielen berechtigt ist, eine andere Kugel als die von ihm zu spielende Kugel spielt oder ein anderer Spieler als der im Augenblick Spielberechtigte eine beliebige Kugel spielt.

10.1.2 Wenn ein Spieler (oder Schiedsrichter, falls vorhanden) glaubt, dass eine falsche Kugel gespielt wird, soll er dem Schlag zuvorkommen und verlangen, dass die richtige Kugel gespielt wird.

10.1.3 Ist ein Spieler (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden) der Ansicht, dass beim letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt worden sein könnte, muss er das Spiel unterbrechen, bis feststeht, wie das Spiel gemäß dieser Regel fortgesetzt werden soll.

10.1.4 In dieser Regel ist der vorherige Schlag der dem letzten Schlag unmittelbar vorausgegangene Schlag.

### **10.1.5 Besondere Umstände**

Die Regeln 10.2 und 10.3 werden in folgenden Fällen nicht angewandt:

(a) Unbeabsichtigter Kontakt bei der Absicht, eine andere Kugel zu schlagen (siehe Regel 10.5.1)

- (b) Tausch der Farben in den ersten vier Schlägen des Spiels (siehe Regel 10.5.2)
- (c) Falsche Kugel gespielt bei den ersten vier Schlägen des Spiels (siehe Regel 10.5.3)
- (d) Der vorherige Schlag wurde mit einer gegnerischen Kugel ausgeführt (siehe Regel 10.5.4)
- (e) Eine Partei spielt aufeinanderfolgende Schläge (siehe 10.5.6)
- (f) Falsche Kugel und Fehler im gleichen Schlag (siehe 10.5.7)

## **10.2 Status früherer Schläge**

Wenn das Spiel unterbrochen wird, nachdem beim letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt wurde:

10.2.1 werden alle Schläge vor dem letzten Schlag als gültig behandelt; und

10.2.2 alle bei diesen Schlägen erzielten Punkte werden für die Besitzer der Kugeln gezählt, die die Punkte erzielt haben.

## **10.3 VERFAHREN NACHDEM EINE FALSCHGEKUGEL GESPIELT WURDE**

10.3.1 Der in der Reihenfolge spielberechtigte Spieler spielt die Partnerkugel oder der Partner spielt die eigene Kugel:

Die Gegenseite wählt entweder Zurücklegen und erneut (jetzt mit der richtigen Kugel) spielen (siehe Regel 10.4.1) *oder* einen Kugeltausch (siehe Regel 10.4.2). Die Gegenseite muss ihre Wahl sofort äußern (siehe Regel 16.2.8) und darf sie nicht mehr ändern.

10.3.2 Der in der Reihenfolge spielberechtigte Spieler oder sein Partner spielt die gegnerische Kugel:

Kugel zurücklegen und mit der richtigen Kugel spielen (siehe Regel 10.4.1)

10.3.2 Der Partner des in der Reihenfolge spielberechtigten Spielers spielte dessen Kugel:

Kugel zurücklegen und mit der richtigen Kugel spielen (siehe Regel 10.4.1)

## **10.4 ABHILFEN**

### **10.4.1 Zurücklegen und Schlagwiederholung**

- (a) Der letzte Schlag wird annulliert, und alle Punkte, die durch den Schlag erzielt wurden, werden gestrichen.
- (b) Alle Kugeln, die infolge des letzten Schlages bewegt wurden, werden auf die Positionen gesetzt, die sie vor dem letzten Schlag eingenommen hatten.
- (c) Der Spieler des letzten Schlages wiederholt dann diesen Schlag mit der Kugel, die an der Reihe gewesen wäre

### **10.4.2 Austausch von Kugeln**

- (a) Der letzte Schlag wird als gültig behandelt, und alle beim letzten Schlag erzielten Punkte werden für die Besitzer der Kugeln, die die Punkte erzielt haben, gezählt.
- (b) Alle Kugeln, die durch den letzten Schlag bewegt wurden, bleiben dort liegen,

wo sie sich befinden, mit der Ausnahme der beim letzten Schlag gespielten Kugel und zu der zu tauschenden Partnerkugel. Eine ausgetauschte Kugel nimmt ggf. die Abseitsposition der Kugel ein, mit der sie ausgetauscht wurde.

(c) Als nächstes spielt dann die Kugel, die in der Reihenfolge nach der Partnerkugel der im letzten Schlag gespielten Kugel zu spielen ist.

(Beispiel: blau/schwarz spielt blau Gegner spielt gelb (falsche Kugel), blau/schwarz will Kugeltausch, rot und gelb tauschen die Plätze, schwarz spielt als nächstes).

## **10.5 BESONDERE SITUATIONEN**

### **10.5.1 Versehentlicher Kontakt beim Spielen einer anderen Kugel**

Berührt ein Spieler versehentlich eine andere Kugel (siehe Regel 6.3.4), während er seine Kugel spielen will, handelt es sich hierbei nicht um das Spielen einer falschen Kugel.

### **10.5.2 Tausch der Farben in den ersten vier Schlägen eines Spiels.**

Bei richtiger Reihenfolge der gespielten Kugeln (Regel 1.2) behält jeder Spieler während des gesamten Matches diese Kugel, selbst dann, wenn er zunächst mit der anderen Kugel spielen wollte.

### **10.5.3 Falsche Kugel in den ersten vier Schlägen eines Spiels**

Vorbehaltlich der Regel 10.5.2 gilt: Wenn vor dem Spielen eines Schlags in der fünften Spielzug festgestellt wird, dass in einem der ersten vier Schläge eine falsche Kugel gespielt wurde, gilt Regel 11 nicht. Die Kugeln werden auf die Positionen zurückgesetzt, die sie am Ende der Runde besetzt haben, in der der letzte gültige Schlag gespielt wurde, und die Punktzahl in dieser Phase wird wieder hergestellt. Das Spiel wird dann fortgesetzt, indem der in der Reihenfolge spielberechtigte Spieler die Kugel spielt, die nach der Kugel folgt, die im letzten gültigen Schlag gespielt wurde.

### **10.5.4 Vorhergehender Schlag mit der gegnerischen Kugel ausgeführt**

Wurde der vorherige Schlag mit einer Kugel gespielt, die nicht der Seite gehörte, die sie gespielt hat, und wurde der letzte Schlag von der anderen Seite ausgeführt, so werden vorbehaltlich der Regel 10.5.3 alle Punkte, die durch die letzten beiden Schläge erzielt wurden, annulliert und das Spiel durch eine Strafraumfortsetzung fortgesetzt.

## **10.6 Eine Partei führt mehrere aufeinanderfolgende Schläge aus**

10.6.1 Wenn dieselbe Seite die letzten zwei oder mehr Schläge gespielt hat, dann wurde beim letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt, es sei denn:

(a) unmittelbar vor dem Schlag, hat die gegnerische Seite gemäß Regel 6.3.3 (c) ihren Schlag für gespielt erklärt ; oder

(b) es handelt sich um einen Schlag, der gemäß den Regeln 8 bis 14 wiederholt wird; oder

(c) es handelt sich um einen Extraschlag im Handicap-Spiel (siehe Regel 19); oder

(d) es handelt sich um den ersten Schlag einer Strafraumfortsetzung.

10.6.2 Für eine Kugel, die nach dem letzten gültigen Schlag von der falsch spielenden Seite gespielt wurde, werden keine Punkte erzielt.

10.6.3 Die Gegenpartei entscheidet, ob die Kugeln dort liegen bleiben, wo sie sich befinden oder ob alle Kugeln auf die Positionen gesetzt werden, die sie vor einem ungültigen Schlag der falsch spielenden Seite eingenommen haben. Die Gegenpartei spielt dann eine der beiden Kugeln ihrer Seite.

### **10.7 Falsche Kugel und Faul im selben Schlag**

Vorbehaltlich der Regeln 10.5.3, 10.5.4 und 10.6, wenn eine falsche Kugel gespielt wurde und im letzten Schlag ein Fehler erkannt wurde, wird die falsche Kugel ignoriert und Regel 11 angewandt. Das Spiel wird von der Gegenpartei weitergeführt in der Reihenfolge nach der Kugel, die im letzten Schlag gespielt wurde.

## **11. FEHLER**

### **11.1. DEFINITION**

Ein Fehler ist eine nach Regel 11.2 verbotene Handlung, die von einem Spieler begangen wird, der während des Schlagzeitraums einen Schlag spielt oder zu spielen beabsichtigt. Einen Fehler zu begehen bedeutet auch, einen Schlag mit der Kugel zu spielen, die der Spieler zu schlagen beabsichtigte. (siehe Regel 6.3.4).

### **11.2 FEHLERARTEN**

Vorbehaltlich der Regel 11.3 wurde ein Fehler von einem Spieler während des Schlagzeitraums verursacht, welcher:

11.2.1 den Kopf des Schlägers mit der Hand berührt; oder

11.2.2 die Kugel schlägt als Folge des Tretens, Schlagens, Fallenlassens oder Werfen des Schlägers; oder

11.2.3 Schlagen der Kugel mit irgendeinem Teil des Schlägers, außer mit der dafür vorgesehenen Schlagflächen, entweder absichtlich oder versehentlich, speziell bei einem Schlag, welcher eine besonders vorsichtige Ausführung erfordert („hampered shot“) z.B. in der Nähe eines Tores, dem Stab oder einer anderen Kugel.; oder

11.2.4 mehrmaliges Berühren der Kugel mit dem Schläger im selben Schlag oder einer Kugel erlauben den Schläger erneut zu berühren; oder

11.2.5 die Kugel zu Schieben, indem man eine Zeitlang den Kontakt zwischen Schläger und Kugel aufrecht erhält; oder

11.2.6 bewirkt, dass eine Kugel, während sie noch in Kontakt mit dem Schläger ist, ein Tor, den Stab oder, sofern die Kugeln vor dem Schlag nicht in Kontakt waren, eine andere Kugel berührt; oder

11.2.7 schlägt eine Kugel, die sich in Kontakt mit einem Tor oder dem Stab befindet, anders als

weg von ihnen schlägt; oder

11.2.8 berührt eine andere Kugel als diejenige, die er Schlagen will mit dem Schläger oder irgend eine andere Kugel mit einem Teil seines Körpers, Kleidung oder dem persönlichen Eigentum; oder

11.2.9 bewegt oder schüttelt eine stationäre Kugel durch einen Schlag auf das Tor oder dem Stab mit dem Schläger oder irgend einem Teil seines Körpers, Kleidung oder dem persönlichen Eigentum; oder

11.2.10 beschädigt die Oberfläche des Spielfeldes so sehr, dass eine Kugel, bevor die Beschädigung beseitigt wurde in ihrem Lauf signifikant beeinträchtigt werden könnte.

### **11.3 ANMELDEN VON FEHLERN**

11.3.1 Ein Fehler ist zu erklären, wenn der Spieler (oder ein Schiedsrichter oder ein anderer Beobachter, der gebeten wurde, den Schlag zu beobachten) der Ansicht ist, dass es wahrscheinlicher ist, dass das betreffende Ereignis eingetreten ist, als nicht.

11.3.2 Die Regel 11.2.1 wird nur dann angewendet, wenn der Kopf des Schlägers während des letzten Vorwärtsschwunges des Schlägers mit den Händen berührt wird.

11.3.3 Schlägt der Spieler auf eine Kugel, die vor dem Schlag mit einer anderen Kugel in Berührung war, dürfen die folgenden Fehler nur erklärt werden, wenn der Beobachter, unterstützt durch nichts anderes als eine Brille, Kontaktlinsen oder ein Hörgerät, dies tut,  
(a) gemäß Regel 11.2.4 eine Trennung zwischen Schläger und Kugel sieht, gefolgt von einem zweiten Kontakt zwischen Schläger und Kugel; oder  
(b) nach Regel 11.2.5 einen Kontakt zwischen Schläger und Kugel sieht oder hört, der wesentlich länger ist als der, der notwendigerweise bei einem Schlag der gleichen Art auftritt.

11.3.4 In anderen Fällen kann die Verursachung eines Fehlers aus anderen Beobachtungen, einschließlich des Geräusches und der Bewegung der Kugel, abgeleitet werden.

### **11.4 FEHLERFOLGEN**

11.4.1 Wenn ein Fehler begangen wird, das Spiel aber nicht wegen dieses Fehlers unterbrochen wird, bevor

(a) der Schlag, von der den Fehler begangenen Partei, unter den Regeln 8 bis 14 wiederholt; oder

(b) ein Extraschlag von der Seite, welche den Fehler verursachte, unter Regel 19 ("Handicap"-Spiel) ausgeführt wurde; oder

(c) bevor die nicht den Fehler gemachten Seite einen gültigen oder ungültigen Schlag ausgeführt hat, gibt es keine Abhilfe und das Spiel wird fortgesetzt, als ob der Fehler nicht begangen worden wäre.

11.4.2 Andernfalls kann die Seite, die den Fehler nicht begangen hat, wählen, ob die Kugeln liegen

bleiben, wo sie sich befinden oder ob sie sie zum jeweiligen Ausgangspunkt, an dem die Kugeln lagen, bevor der fehlerhafte Schlag ausgeführt wurde, zurückzulegen sind. Der entsprechende Wunsch muss sofort angemeldet werden und die getroffene Entscheidung darf nicht mehr geändert werden (siehe Regel 16.2.8).

11.4.3 Sollen die Kugeln liegen bleiben, zählt ein errungener Punkt nur für die Seite die den Fehler nicht begangen hat. Wurden Die Kugeln zurückgelegt, wird kein Punkt gezählt, egal welche Kugel möglicherweise durch ein Tor durchlaufen hat.

11.4.4 Die Partei, die den Fehler nicht begangen hat, setzt das Spiel mit der nächsten zu spielenden Kugel fort.

#### **11.4.5 MEHR ALS EIN FEHLER BEI DER AUSFÜHRUNG EINES SCHLAGES**

Sollte ein Spieler mehr als einen Fehler begangen haben, gibt es keine zusätzliche Ahndung.

### **12. ÜBERLAPPENDES SPIEL**

#### **12.1 BEIDE PARTEIEN SPIELEN ÜBERLAPPENDE SCHLÄGE**

12.1.1 Werden zwei oder mehr Kugeln zur gleichen Zeit in Bewegung gebracht, als Ergebnis von Schlägen beider Seiten, ist, vorbehaltlich der Regeln 10 und 11, nur der Schlag desjenigen Spielers gültig, der mit seinem Spielzug an der Reihe war. Der Schlag des Gegners ist ungültig.

12.1.2 War der Schlag des Spielers, der an der Reihe war, gültig:

(a) werden alle Kugeln, die durch den ungültigen Schlag bewegt wurden, auf die Plätze zurückgelegt, die sie vor dem ungültigen Schlag inne hatten; und

(b) der nächste Schlag des Gegners wird so behandelt als wäre er nach Regel 6.3.3 (c ) als gespielt deklariert worden .

12.1.3 Kommt Regel 12.2.2 zur Anwendung, und der ungültige Schlag beeinflusst das Ergebnis des gültigen Schlages, ist das zu behandeln, wie die Beeinflussung durch eine nicht zum Spiel gehörende Sache, es wird Regel 9.2 angewendet.

12.1.4 Führt die aktive Spielpartei einen ungültigen Schlag aus, wird das Spiel durch eine Strafraumfortsetzung weitergeführt.

#### **12.2 EINE DER PARTEIEN SPIELT ÜBERLAPPENDE SCHLÄGE (DOPPEL)**

Werden in einem Doppel zwei oder mehr Kugeln als Ergebnis von Schlägen beider Spieler einer der Parteien überlappend gespielt, können keine Punkte erzielt werden. Der Gegner kann nun entscheiden, ob die Kugeln an den Stellen, an denen sie zur Ruhe gekommen sind, liegen bleiben oder an die Stellen zurückgelegt werden, die sie vor dem überlappenden Spiel innehatten und spielt dann mit einer seiner Kugeln weiter.

### **13. SPIELEN, NACHDEM SPIELUNTERBRECHUNG GEWÜNSCHT WURDE**

Führt ein Spieler einen Schlag aus, nachdem die gegnerische Seite für das Spiel

berechtigterweise eine Spielunterbrechung in einer Art und Weise gewünscht hat, die von einer Person mit normalen Gehör verstanden worden wäre, so wird der Schlag annulliert, und alle durch den Schlag bewegten Kugeln werden auf die Positionen zurückgesetzt, die sie vor der Ausführung des Schlags eingenommen hatten. Die der Unterbrechung zugrunde liegende Angelegenheit ist zu klären, und der spielberechtigte Spieler muss dann spielen. Siehe auch Regel 16.2.9.

## **TEIL 4**

### **SONSTIGE REGELN**

#### **14. INFORMATION, BERATUNG UND BENUTZEN VON MARKERN**

##### **14.1 VON DER GEGNERISCHEN SEITE ANGEFORDERTE INFORMATIONEN**

14.1.1 Wenn er darum gebeten wird und dazu in der Lage ist, muss ein Spieler die gegnerische Seite unverzüglich über die Spielregeln in Bezug auf alle Angelegenheiten und alles, was den Stand des Spiels betrifft, informieren. Dazu gehören insbesondere Auskünfte betreffend den Spielstand, welches Tor das nächste ist, welche Kugel zuletzt gespielt wurde, die Farbe der Kugeln auf dem Spielfeld, wie eine Kugel hinter der Halbwegelinie ihre Position erreicht hat, wie viel Zeit in einem zeitlich limitierten Spiel noch bleibt, oder wie viel Extraschläge in einem Handicapspiel noch verbleiben.

14.1.2 Spielt eine Seite einen Schlag, infolge einer unkorrekten Auskunft der Gegenseite, den sie sonst nicht gespielt hätte, und entdeckt, bevor sie die betreffende Kugel erneut spielt, dass sie falsch informiert wurde, kann sie verlangen, dass alle Kugeln, die bewegt wurden, auf die Stellen zurückgelegt werden, die sie innehatten, bevor der Schlag ausgeführt wurde. Erzielte Punkte werden gestrichen. Andernfalls ist der entsprechende Schlag und alle folgenden Schläge gültig. Siehe auch Regel 19.9 für die Wiederherstellung der Zahl der Extraschläge in einem Handicapspiel.

##### **14.2 KEINE BENUTZUNG SCHRIFTLICHER INFORMATION**

Während eines Spieles darf kein Spieler gedrucktes, handgeschriebenes, elektronisches oder anderes vorbereitetes Material verwenden. Nur zum Zweck der Klärung von Regeln ist deren Verwendung in einem bevorstehenden oder bereits gegebenen Fall zulässig.

##### **14.3 KEINE TAKTISCHEN ANWEISUNGEN AN DEN GEGNER**

Eine Seite sollte dem Gegner keine taktischen Anweisungen geben. Der Gegner darf eine solche Anweisung ausführen.

###### **14.3.1 KEINE TAKTISCHEN ANWEISUNGEN VON AUßERHALB**

Taktische Ratschläge sollten beiden Seiten von niemandem außerhalb des Spiels erteilt werden. Mannschaften sind jedoch berechtigt, solche Ratschläge zu befolgen, vorausgesetzt, sie wurden bei einer Mannschaftenveranstaltung von einem Mitglied oder Offiziellen ihrer Mannschaft erteilt.



#### **14.5 BERATUNG IM DOPPEL**

Im Doppel können sich die Partner gegenseitig beraten, und ein Partner kann bei der Vorbereitung auf das Spielen eines Schlages helfen, indem er dem Spieler die Richtung angibt, in die der Spieler schlagen soll. Wenn der Schlag gespielt wird, muss der Partner jedoch abseits vom Spieler oder einer Position stehen, die dem Spieler bei der Einschätzung der Stärke oder Richtung des Schlags helfen könnte.

#### **14.6 BENUTZEN VON MARKERN**

Innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes dürfen keine Markierungen oder Marker hergestellt oder angebracht werden, um einem Spieler bei der Einschätzung der Stärke oder Richtung eines Schlages zu helfen. Ausnahmsweise gilt:

14.6.1 Bevor der Schlag ausgeführt wird, kann der Schläger des Spielers oder des Partners im Doppelspiel, zum Markieren benutzt werden; oder

14.6.2 Kugelmarkierungen für vorübergehend entfernte Bälle sind erlaubt.

#### **15. SCHIEDSRICHTER**

##### **15.1 AN EINEM SPIEL BETEILIGTE SCHIEDSRICHTER**

15.1.1 Alle Spieler in einem Spiel sind gemeinsame Schiedsrichter des Spiels und für die faire und korrekte Anwendung dieser Regeln verantwortlich.

15.1.2 Ein Schiedsrichter kann mit der Leitung eines Spiels beauftragt werden, er kann zur Unterstützung herangezogen werden, oder er kann in bestimmten Fällen eingreifen, um sicherzustellen, dass das Spiel gemäß diesen Regeln abläuft, aber die Anwesenheit eines solchen Schiedsrichters entbindet den Spieler nicht von seiner Verantwortung gemäß Regel 15.1.1.

15.1.3 Wenn ein Schlag gespielt werden soll, der dazu führen kann, dass ein Fehler gemacht wird oder ein Ball das Spielfeld in einer kritischen Position verlässt, sollte der Spieler zuerst die gegnerische Seite (oder einen Schiedsrichter, falls vorhanden) auffordern, den Schlag zu beobachten. Stellt der Spieler diese Aufforderung nicht, kann die gegnerische Seite dem Spiel zuvorkommen und verlangen, dass der Schlag beobachtet wird.

15.1.4 In Abwesenheit eines Schiedsrichters oder wenn die Regel 15.1.3 nicht angewendet wird, soll bei Meinungsverschiedenheiten die Entscheidung des Spielers mit der besseren Sicht gelten, bei gleicher Sicht soll die Meinung des Spielers gelten, der den Schlag ausgeführt hat.

15.1.5 Ein Spieler muss den Gegner oder den Schiedsrichter, falls vorhanden, vor einem kräftigen Schlag warnen, insbesondere, wenn die Gefahr besteht, dass sich die Kugel in ihre Richtung bewegen könnte.

##### **15.2 BESTIMMUNGEN**

Die Bestimmungen über die Ernennung, Befugnisse und Pflichten von Schiedsrichtern sind in

der WCF-Schiedsrichterordnung enthalten.

### **15.3 OBERSTE REGEL**

Erscheint eine Situation durch diese Regeln nicht ausreichend abgedeckt oder scheint ihre Auslegung in Bezug auf eine Situation unsicher zu sein, wird die Frage von den Spielern (oder einem Schiedsrichter, falls vorhanden) auf eine Weise entschieden, die der Besonderheiten des Falles im Sinne einer fairen Lösung am besten gerecht wird.

## **16. VERHALTEN**

### **16.1 ALLGEMEINES**

Die Spieler sind für die Einhaltung eines hohen Verhaltensstandards im Sinnen guten und sportlichen Benehmens gegenüber anderen Spielern, Offiziellen, Ausrüstung, Plätzen und Zuschauern verantwortlich.

### **16.2 INAKZEPTABLES VERHALTEN**

Ein Spieler verstößt gegen Regel 16.1, indem er sich inakzeptabel verhält. Beispiele für inakzeptables Verhalten, wofür Spieler bestraft werden können, sind unter anderem Fälle, in denen ein Spieler:

- 16.2.1 die Umgebung des Spielfeldes während einer Begegnung verlässt, ohne Erlaubnis der Gegenseite oder, in einem Wettkampf und Spiel, des Schiedsrichters (falls vorhanden) oder des Organisators.
- 16.2.2 gegen irgendeinen Teil von Regel 14 verstößt.
- 16.2.3 ihren Schläger oder andere Geräte physisch missbraucht oder die Spielfläche absichtlich oder wiederholt beschädigt.
- 16.2.4 andere Spieler während des Spiels durch Gespräche, Geräusche, Stehen oder Bewegungen vor einem Spieler, der gerade einen Schlag ausführt, stört, sofern dies nicht durch die Regeln erlaubt oder vorgeschrieben ist.
- 16.2.5 sich aggressiv oder kontinuierlich mit einem anderen Spieler streitet oder aggressiv gegenüber einem anderen Spieler ist.
- 16.2.6 eine Entscheidung eines Schiedsrichters in einer Tatsachenfrage nicht akzeptiert oder mangelnden Respekt vor einem Schiedsrichter zeigt.
- 16.2.7 absichtlich oder wiederholt:
  - (a) Kugeln berührt.
  - (b) falsche Kugeln spielt oder versucht den Gegner zum Spielen einer falschen Kugel zu bringen.
  - (c) Fehler begeht oder versucht den Gegner zu Fehlern zu animieren.
  - (d) mit einem falschen Schläger spielt.
- 16.2.8 auf eine Anfrage nicht umgehend antwortet (siehe Regeln 8.4.3, 14.1.1 und 19.5.3) eine Entscheidung nicht umgehend bekannt gibt (siehe Regeln 10.3.1 und 11.4.2) Zeit

verschwendet oder Spielzüge nicht angemessen zügig ausführt (siehe Regel 16.3).

16.2.9 weiterspielt nachdem der Gegner Fragen stellt, das Spiel angehalten ist, um einen Schlag zu beobachten, eine Kugel platziert wird oder eine Handlung untersucht wird.

16.2.10 ein Tor oder den Stab berührt, wenn eine Kugel in Kontakt liegt oder während ein Spieler einen Schlag ausführt.

16.2.11 außer mit Erlaubnis der gegnerischen Seite (oder eines Schiedsrichters, falls vorhanden) versucht, einen tätigen Test durchzuführen, um festzustellen, ob ein Punkt erzielt wurde oder erzielt werden kann oder ob eine Kugeln die Spielfläche verlassen hat (siehe Regel 6.5.1).

16.2.12 eine zuvor beschädigte Stelle des Rasens repariert, bevor der Gegner die Stelle unter der Regel 11.2.10 begutachten konnte (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden).

16.2.13 sich in einer Weise verhält, die das Spiel in Verruf bringen kann.

### **16.3 ZÜGIGES SPIEL**

16.3.1 Im Turnier- oder Spielbetrieb kann ein Spiel an die Bedingung geknüpft werden, dass jeder Spieler innerhalb einer Minute nach Ende der letzten Runde einen Schlag ausführen oder erklären muss, dass ein Schlag ausgeführt wurde, es sei denn, das Spiel wird angehalten, während eine Kugel zurückgeholt wird, oder wenn ein Schiedsrichter gerufen wird oder wenn ein anderes Beispiel für eine gerechtfertigte Verzögerung vorliegt.

16.3.2 Wenn es eine Anforderung gemäß Regel 16.3.1 des Veranstalters gibt, die während des gesamten Spiels gelten soll, sind die Spieler vor Spielbeginn über solche Anforderungen zu informieren. i

16.3.3 In Ausnahmefällen kann ein für ein Spiel verantwortlicher Schiedsrichter oder ein gemäß Regel 16.5.2 berufener Schiedsrichter

(a) nach Spielbeginn eine Auflage gemäß Regel 16.3.1 machen; oder

(b) Verstöße gegen Regel 16.2.8 verlorene Zeit auszugleichen.

16.3.4 Wenn ein Spiel einer Bedingung gemäß Regel 16.3.1 unterliegt, so erlaubt dies den Spielern nicht, vor der Ausführung des Schlags eine Minute zu warten.

### **16.4 AHNDUNG VON VERSTÖßEN DURCH SCHIEDSRICHTER**

16.4.1 Wenn ein Schiedsrichter ein Spiel leitet und ein Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters gegen Regel 16.1 verstoßen hat, muss der Schiedsrichter den Spieler auf den Verstoß aufmerksam machen und ihn warnen, nicht noch einmal in irgendeiner Weise gegen Regel 16.1 zu verstoßen.

16.4.2 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters eine Partei zum zweiten Mal im gleichen Match gegen Regel 16.1 verstoßen hat, verliert diese Partei das Recht auf den nächsten Spielzug.

16.4.3 Bei einem dritten Verstoß gegen Regel 16.1 kann der Schiedsrichter das Match abbrechen und den Sieg der gegnerischen Partei zusprechen, wobei die 4, 7 oder 10 Punkten dem

erklärten Sieger zugesprochen werden und der gegen die Regel verstoßenden Partei die bis dahin erzielten Punkte zugesprochen werden. Eventuell weitere Spiele einer Begegnung werden zu Null gegen den die Verstöße begangenen Spieler gewertet.

16.4.4 Entscheidet der Schiedsrichter, dass ein Verstoß gegen Regel 16.1 schwerwiegend genug ist, auch wenn es sich um den ersten Verstoß im Spiel handelt, hat er das Recht, das Spiel zu unterbrechen und entweder zu entscheiden, dass die anstößige Seite den nächsten Schlag verliert, oder das Spiel der gegnerischen Seite zuzusprechen.

#### **16.5 AHNDUNG VON VERSTÖSSEN OHNE SCHIEDSRICHTER**

16.5.1 In Abwesenheit eines Schiedsrichters, der das Spiel leitet, sind die Spieler für die Überwachung des Verhaltens während des Spiels verantwortlich. Wenn ein Spieler nach Ansicht der gegnerischen Seite gegen Regel 16.1 verstoßen hat, muss die gegnerische Seite ihn auf den Verstoß aufmerksam machen und den Spieler verwarnen, in keiner Weise mehr gegen Regel 16.1 zu verstoßen.

16.5.2 Können sich die Spieler nicht darauf einigen, dass der erste Spieler gegen Regel 16.1 verstoßen hat, ist das Spiel zu unterbrechen, bis ein Schiedsrichter gerufen wurde, um über die Situation zu entscheiden. Der Schiedsrichter sollte entscheiden, ob ein Verstoß gegen Regel 16.1 vorliegt, und wenn ja, verfügt er über alle in Regel 16.4 festgelegten Befugnisse eines für ein Spiel verantwortlichen Schiedsrichters.

#### **17. GLEICHZEITIG ZWEI SPIELE AUF EINEM SPIELFELD („Double Banked Game“)**

##### **17.1 ALTERNATIVE FARBEN**

17.1.1 Zwei oder mehr Spiele können unter Verwendung andersfarbiger oder gestreifter Kugeln gleichzeitig durchgeführt werden.

17.1.2 Werden die alternativen Standardfarben verwendet, spielt die eine Partei mit grün und braun, die andere Partei mit pink und weiß. Die Reihenfolge der gespielten Kugeln lautet grün, pink, braun, weiß.

17.1.3 Wird ein anderer Satz von Farben gewählt, ist vor dem Spiel festzulegen, welche Farben die Parteien erhalten und in welcher Farbreihenfolge gespielt wird.

##### **17.2 VERMEIDEN VON STÖRUNGEN DER SPIELE**

17.2.1 Werden zwei Spiele gleichzeitig auf der selben Spielfläche ausgetragen, sind alle Spieler aufgefordert Störungen des anderen Spieles zu vermeiden. Aus diesem Grunde können, mit Erlaubnis der Spieler des anderen Spieles, Kugeln entfernt werden, nachdem ihre Position zuvor markiert wurde.

17.2.2 Eine Kugel, die nach Regel 17.2.1 vorübergehend entfernt wurde, wird inaktiv bis sie wieder auf die markierte Stelle zurückgelegt wird.

17.2.3 Wird von den beiden, gleichzeitig auf einem Spielfeld, ausgeführten Spielen das selbe Tor angespielt, wird normaler Weise derjenigen Partei der Vorrang eingeräumt, die als erstes

eine Kugel in die Nähe des Tores gespielt hat.

17.2.4 Wechselwirkungen zwischen Kugeln in unterschiedlichen Spielen werden nach Regel 9.2 behandelt.

### **17.3 ZEITLICH BEGRENZTE SPIELE**

Bei Wettkampf- und Match-Spielen, bei denen eine zeitliche Begrenzung vereinbart wurde und zwei Spiele gleichzeitig auf dem selben Spielfeld ausgeführt werden, ist der Organisator gehalten die Stoppuhr des unterbrochenen Spieles anzuhalten.

## **18. STRAFRÄUME UND STRAFRAUMFORTSETZUNG**

### **18.1 STRAFRÄUME**

Die beiden halbkreisförmigen Flächen, mit dem Radius von einem 91 cm innerhalb des Spielfeldes und dem Mittelpunkt an der Mitte der West- bzw. Ostgrenze, werden Strafräume genannt. Eine Kugel, die vom Strafraum gespielt werden muss (siehe Regeln 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 und 12.1.4) kann von jedem Punkt innerhalb des Strafraumes gespielt werden.

### **18.2 STRAFRAUMFORTSETZUNG**

Wird ein Spiel fortgesetzt durch "Strafraumfortsetzung" (siehe Regeln 7.5.5, 10.5.4 und 12.1.4) werden alle folgenden Schläge vom Strafraum ausgeführt. Die Parteien entscheiden per Münzwurf oder durch eine entsprechende Handlung, wer beginnt. Die Seite, die den Münzwurf verloren hat, entscheidet von welchem der beiden Strafräume weiter gespielt wird. Das Spiel wird dann fortgesetzt, indem die Partei, die den Münzwurf gewonnen hat, eine ihrer Kugeln, von irgendeinem Punkt des gewählten Strafraumes spielt.

## **19. HANDICAP SPIEL**

### **19.1 ALLGEMEINES**

19.1.1 Handicap-Spiele können so gespielt werden, dass Spieler mit unterschiedlichem Können gegeneinander antreten können, damit sie die gleichen Gewinnchancen haben.

19.1.2 Die obigen Regeln 1 bis 18 gelten für Handicap-Spiele, sofern in dieser Regel nichts anderes angegeben ist.

19.1.3 Jedem Spieler wird je nach Können ein Handicap zugeteilt. Der Handicapbereich kann von 20 bis minus 6 reichen, wobei die Extremwerte dieses Bereichs nicht verwendet werden müssen.

19.1.4 Bei dieser Regel ist der Empfänger der Spieler, der in einem Handicapspiel einen Extraschlag spielen darf.

### **19.2 EINZEL**

19.2.1 Im Einzel erhält der Spieler mit dem höheren Handicap Extraschläge vom Spieler mit dem niedrigeren Handicap

19.2.2 In einem 13-Punkte-Spiel wird die Anzahl der erhaltenen Zusatzschläge berechnet, indem das niedrigere Handicap vom höheren Handicap abgezogen wird. Dies ist die "Handicap-

Differenz".

19.2.3 Die Handicapdifferenz wird bei einem 7-Punkte-Spiel nach unten und bei einem 19-Punkte-Spiel nach oben korrigiert. Die Anzahl der Zusatzschläge in 7-, 13- und 19-Punkte-Spielen ist in Anhang 2, Tabelle 1 aufgeführt.

### **19.3 DOPPEL**

19.3.1 Extraschläge im Doppel erhalten die beiden Spieler mit dem höchsten Handicap, die auf der gleichen oder auf gegnerischen Seiten stehen können,.

19.3.2 Der Spieler mit dem niedrigsten Handicap und der Spieler mit dem höheren Handicap auf der gegnerischen Seite werden festgestellt.

(a) Wenn zwei Spieler auf derselben Seite dasselbe Handicap haben und beide zusätzliche Schläge erhalten, müssen sie vor Spielbeginn bekannt geben, welcher von ihnen auf der Grundlage des niedrigsten Handicaps zusätzliche Schläge erhält.

(b) Wenn zwei Spieler das geringste Handicap haben, kann einer von beiden für diesen Zweck bestimmt werden, da dies keinen Einfluss auf die Zuteilung von Zusatzschlägen hat.

19.3.3 In einem 13-Punkte-Spiel wird die Anzahl der Zusatzschläge, die der Spieler mit dem höheren Handicap erhält, berechnet, indem das niedrigere Handicap vom höheren Handicap abgezogen und die Differenz halbiert wird. Dies ist die "halbe Handicap-Differenz" und ist, wenn sie keine ganze Zahl ist, aufzurunden.

19.3.4 Die halbe Handicap-Differenz wird in einem 7-Punkte-Spiel nach unten und in einem 19-Punkte-Spiel nach oben korrigiert. Die Zahl der Extraschläge in 7-, 13 und 19-Punkte-Spielen können der Tabelle 2 im Anhang 2 entnommen werden.

19.3.5 Dieselbe Berechnung wird für die beiden verbleibenden Spieler durchgeführt, um die Anzahl der Zusatzschläge zu bestimmen, die der Spieler mit dem höheren Handicap erhält.

19.3.6 Erhalten beide Spieler einer Mannschaft einen oder mehrere Extraschläge aufgrund einer halben Handicapdifferenz, die vor dem Aufrunden keine ganze Zahl ist, so ist von der halben Handicapdifferenz eines Spielers der Mannschaft 0,5 abzuziehen. Sie haben vor Spielbeginn bekannt zu geben, wer von ihnen von dem Abzug betroffen ist.

### **19.4 WANN DARF EIN EXTRASCHLAG GESPIELT WERDEN**

19.4.1 Ein Empfänger darf, vorbehaltlich der Regel 19.7.1 in jeder Phase des Spiels in einem neuen Spielzug, die auf das Ende eines Spielzugs, in der er einen Schlag gespielt hat folgt einen Extraschlag ausführen.

19.4.2 Der Extraschlag wird mit der Kugel ausgeführt, die im letzten Schlag gespielt wurde. Spielt der Empfänger eine falsche Kugel, wird die Kugel zurückgelegt und mit der richtigen Kugel der Schlag wiederholt (siehe Regel 10.4.1).

19.4.3 Wenn ein Empfänger berechtigt ist, mehr als einen Extraschlag zu spielen, darf er diese

nacheinander spielen.

### **19.5 KOMMUNIKATION MIT DER GEGNERISCHEN SEITE**

19.5.1 Ein Empfänger, der überlegt, ob er einen Extraschlag spielen soll, muss die gegnerische Seite auf eine Weise warnen, die in der Lage ist, ihre mögliche Absicht einer Person mit normalem Gehör zu vermitteln. Die Warnung ist entweder vor oder unmittelbar nachdem der Empfänger den Schlag gespielt hat, der dem Extraschlag vorausgeht, zu erteilen.

19.5.2 Wenn die gegnerische Seite eine Warnung nach Regel 19.5.1 ignoriert und einen Schlag spielt, gilt Regel 13.

19.5.3 Die gegnerische Seite hat das Recht, einen Empfänger zu fragen, ob er erwägt, einen Extraschlag zu spielen. Der Empfänger muss umgehend antworten (siehe Regel 16.2.8).

19.5.4 Vorbehaltlich der Regel 19.8.2 kann ein Empfänger, der die Absicht bekundet, einen Extraschlag zu spielen, diese Entscheidung jederzeit widerrufen, bevor er den Extraschlag spielt.

### **19.6 ERZIELEN EINES PUNKTES ALS ERGEBNIS EINES EXTRASCHLAGS**

Ein Empfänger kann durch einen Extraschlag keinen Punkt für seine Seite, aber einen Punkt für die gegnerische Seite erzielen.

### **19.7 NACH EINER FALSCHEN KUGEL**

19.7.1 Nachdem eine falsche Kugel gespielt wurde, darf kein Extraschlag gespielt werden, es sei denn, der Gegner entscheidet sich für die Lösung, Zurücklegen und Wiederholen (siehe Regel 10.4.1).

19.7.2 Wenn festgestellt wird, dass ein Extraschlag ungültig gespielt wurde, und das Spiel unterbrochen wird, bevor die gegnerische Seite einen gültigen oder ungültigen Schlag ausgeführt hat, wird der Extraschlag wiederhergestellt, und alle versetzten Bälle werden auf die Positionen zurückgesetzt, die sie vor dem Extraschlag eingenommen hatten. Das Spiel wird dann von der gegnerischen Seite fortgesetzt, die den nächsten Ball in Folge spielt.

19.7.3 Wenn dies jedoch erst entdeckt wird, nachdem die gegnerische Seite einen gültigen oder ungültigen Schlag gespielt hat, gibt es keine Abhilfe und der zusätzliche Schlag wird als gültig gespielt behandelt.

### **19.8 NACH EINEM FEHLER**

19.8.1 Wenn ein Empfänger sich entscheidet, einen Extraschlag zu spielen, nachdem er bei seinem letzten Schlag einen Fehler begangen hat, findet Regel 11.4.2 keine Anwendung und die Kugeln sind an den Positionen zu setzen, die sie vor dem Schlag eingenommen haben, bei dem der Fehler begangen wurde.

19.8.2 Werden die Kugeln in Übereinstimmung mit Regel 19.8.1 zurückgelegt, darf der Empfänger seine Entscheidung, einen Extraschlag zu spielen, nicht mehr rückgängig machen.

### **19.9 NACH EINER UNKORREKTEN INFORMATION**

Ein zusätzlicher Schlag wird wiederhergestellt, wenn er gemäß Regel 14.1.2 annulliert wird.

### **19.10 VERWALTUNG**

Die Verwaltung des Handicap-Systems im Bereich eines WCF-Mitglieds liegt in der Verantwortung des WCF-Mitglieds.



## GLOSSAR

Die im Folgenden aufgeführten (englische) Begriffe sind alphabetisch aufgelistet und werden, wenn sie im Text der Regeln 1 bis 19 verwendet werden, in Kursivschrift dargestellt. Eine unten stehende Beschreibung unterliegt einer in den Regeln gegebenen Definition.

**Boundary: Spielfeldgrenze**

Die innere Kante einer Grenzmarkierung (siehe Regel 2.2.2).

**Error: Fehler**

Eine Regelwidrigkeit, die auftritt, wenn ein Spieler eine falsche Kugel spielt, einen Fehler begeht, überlappend spielt oder nach einer angeforderten Spielunterbrechung weiterspielt (siehe Regeln 10 bis 13).

**Jammed Ball: klemmende Kugel )**

Eine Kugel, die gleichzeitig beide senkrechten Torstangen berührt. (siehe Regel 9.5).

**Loose impediment: Loses Hindernis**

Ein kleines bewegliches Objekt auf der Oberfläche des Spielfeldes (siehe Regel 9.5).

**Offside opponent: Abseitsgegner**

Die Seite, die dem *Abseitskugeleigentümer* gegenübersteht (siehe Regel 8.4.1).

**Offsideowner: Abseitsspieler**

Die Seite, die eine Kugel im Abseits liegen hat (siehe Regel 8.4.1).

**Penalty Area: Strafraum**

Eine halbkreisförmige Fläche auf dem Spielfeld mit einem Radius von 91 cm (siehe Regel 18.1).

**Penalty areacontinuation: Strafraumfortsetzung**

Eine Methode das Spiel fortzusetzen (siehe Regel 18.2).

**Previous Stroke: Vorhergehender Schlag**

Der Schlag vor dem zuletzt ausgeführten Schlag (siehe Regel 10.1.4).

**Receiver: Empfänger**

Der Spieler, der berechtigt ist, in einem Handicapspiel, einen Extraschlag auszuführen (siehe Regel 19.1).

**Striker: Der Spieler, der an der Reihe ist, zu spielen, also spielberechtigter Spieler ist oder der Spielberechtigte**

Der *Besitzer der Kugel, die an der Reihe ist, gespielt zu werden* (siehe Regel 1.2).

**Striker's Ball: Spielkugel**

Die Kugel, die nach der im vorherigen Spielzug gespielten Kugel folgt (siehe Regel 1.2).

**Touching the boundary: Berühren einer Spielfeldgrenze**

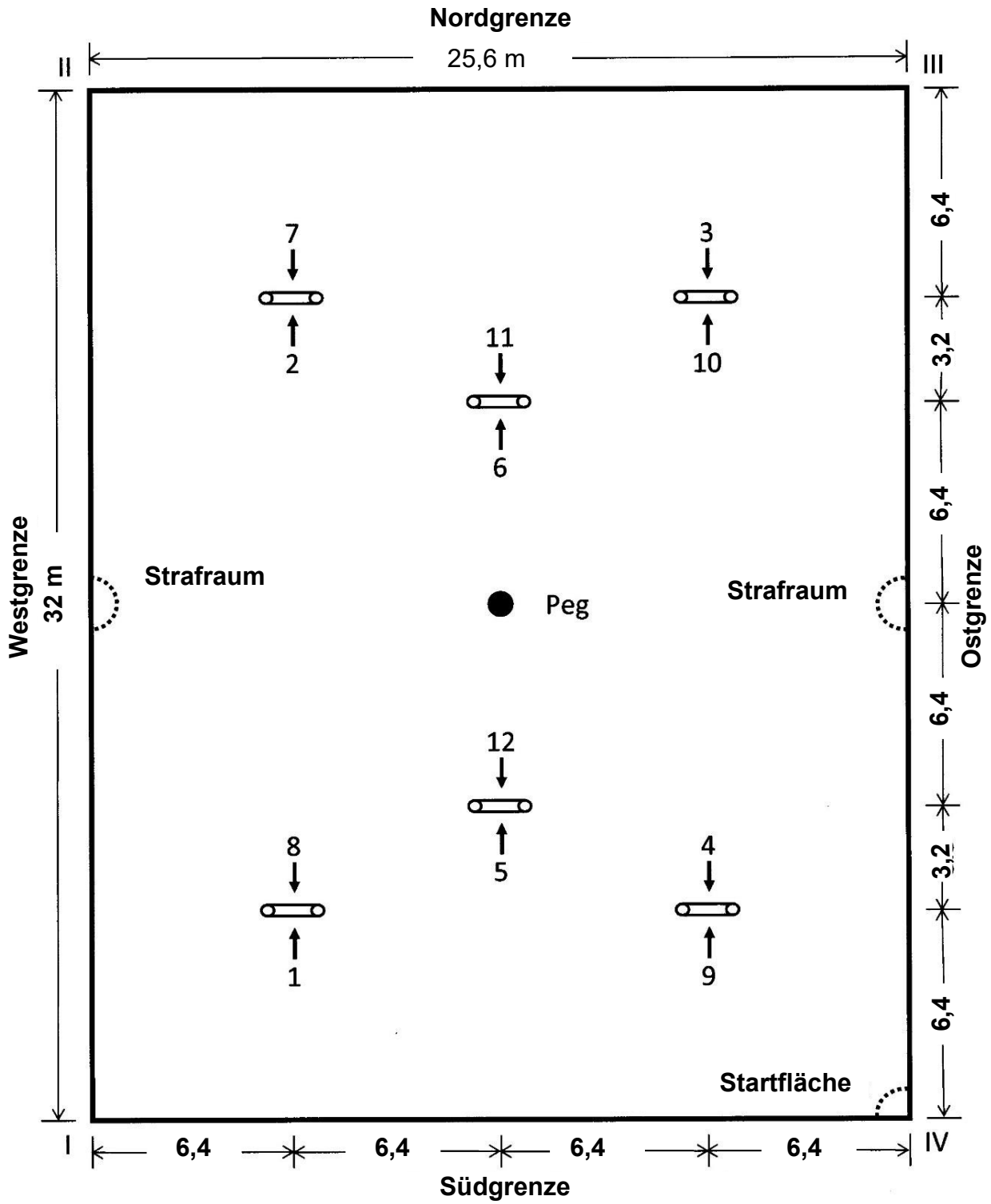
Eine Kugel, die so auf das Spielfeld gelegt wird, dass ein Punkt auf seinem Umfang eine gerade Kante berührt, die *vertikal von der Spielfeldbegrenzung* abgehoben ist (siehe Regel 6.5.3).

**Weather: Wetter**

Wind, Regen und jede andere Form von Niederschlag (siehe Regel 9.7).

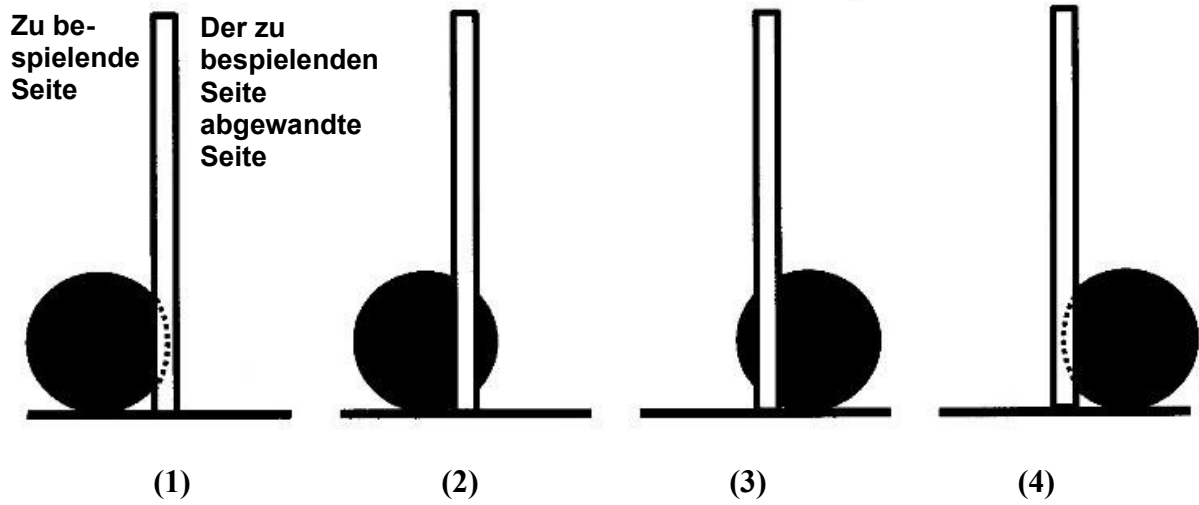
Bild 1

Das Standardspielfeld



Die Ecken sind mit Römischen Ziffern bezeichnet.

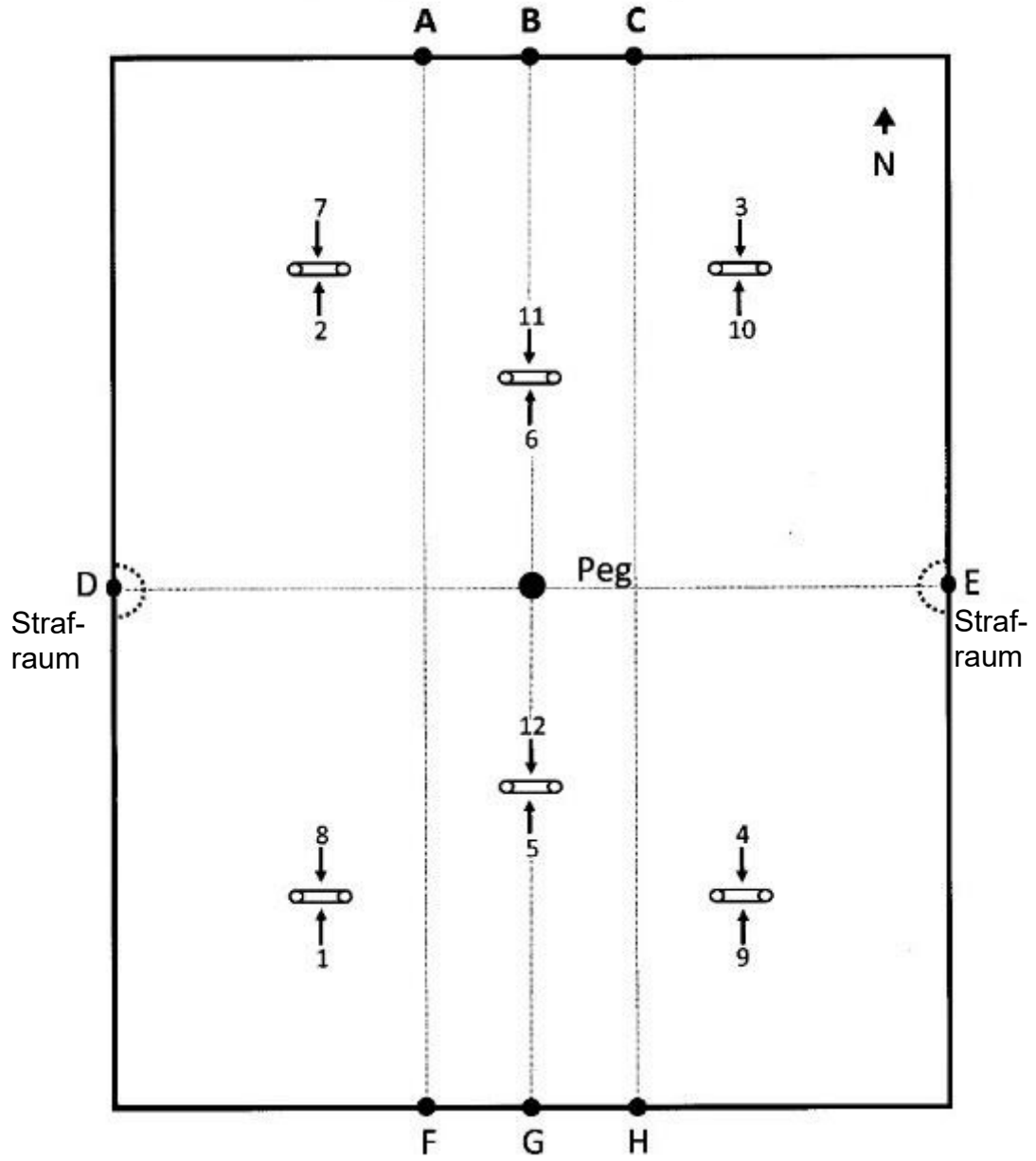
**Bild 2**



Spielrichtung →

- Kugel hat Torlauf**  
(1) noch nicht begonnen  
(2) begonnen  
(3) noch nicht vollendet  
(4) vollendet

**Bild 3**  
**Halbwegelinien und Strafräume**



## ANHANG 1

### TOLERANZEN UND METRISCHE ÄQUIVALENTE DER STANDARDABMESSUNGEN

#### ABMESSUNGEN MIT TOLERANZEN

Regel	Titel der Regel	Imperiale Einheiten	Toleranz	Metrische Einheiten	Toleranz
2.	Das Spielfeld	35 yards	+/- 6 inches	32.0 m	+/- 150 mm
		28 yards	+/- 6 inches	25.6 m	+/- 150 mm
3.1	Peg	18 inches	+/- 1 inch	450 mm	+/- 25 mm
3.2	Tore	12 inches	+/- 1/2 inches	300 mm	+/- 12.5 mm
		4 inches	+/- 1/32 inch	100 mm	+/- 0.8 mm
		3 3/4 inches	+/- 1/32 inch	95 mm	+/- 0.8 mm
3.3	Kugeln	3 11/16 inches	+/- 1/32 inch	94 mm	+/- 0.8 mm
		3 5/8 inches	+/- 1/32 inch	92 mm	+/- 0.8 mm
		16 ounces	+/- 1/4 ounce	454 g	+/- 7 g
3.4	Schläger	12 inches	+/- 1/2 inch	300 mm	+/- 12.5 mm

#### ANDERE MAßE, DIE KEINEN TOLERANZEN UNTERLIEGEN

Imperiale Einheiten	Metrische Einheiten
7 yards	6.4 m
6 yards	5.5 m
1 yard	0.9 m
12 inches	300 mm
6 inches	150 mm
1.5 inches	38 mm
1 inch	25,4 mm
3/4 inch	19 mm
5/8 inch	16 mm
1/2 inch	13 mm
1/16 inch	1.5 mm
1/32 inch	0.8 mm

**ANHANG 2**  
**EXTRASCHLÄGE IN HANDICAP-SPIELEN**

Tabelle 1: Extraschläge in Einzelspielen

Handicap-Differenz	Länge des Spiels			HC Differenz	7 Pkt	13 Pkt	18 Pkt
	7 Pkt	13 Pkt	19 Pkt				
0	0	0	0	13	7	13	19
1	1	1	1	14	8	14	20
2	1	2	3	15	8	15	22
3	2	3	4	16	9	16	23
4	2	4	6	17	9	17	25
5	3	5	7	18	10	18	26
6	3	6	9	19	10	19	28
7	4	7	10	20	11	20	29
8	4	8	12	21	11	21	31
9	5	9	13	22	12	22	32
10	5	10	15	23	12	23	34
11	6	11	16	24	13	24	35
12	6	12	18	25	13	25	37
				26	14	26	38

Tabelle 2: Extraschläge in Doppel-Spielen

Halbe HC-Differenz	Länge des Spiels			Halbe HC-Differenz	7 Pkt	13 Pkt	19 Pkt
	7 Pkt	13 Pkt	19 Pkt				
				6,5	4	7	10
0	0	0	0	7	4	7	10
0,5	0	1	1	7,5	4	8	11
1	1	1	1	8	4	8	12
1,5	1	2	2	8,5	5	9	12
2	1	2	3	9	5	9	13
2,5	1	3	4	9,5	5	10	14
3	2	3	4	10	5	10	15
3,5	2	4	5	10,5	6	11	15
4	2	4	6	11	6	11	16
4,5	2	5	7	11,5	6	12	17
5	3	5	7	12	6	12	18
5,5	3	6	8	12,5	7	13	18
6	3	6	9	13	7	13	19