

Golf-Croquet-Regeln des WCF

6. Version - Februar 2022

INHALTSVERZEICHNIS:

GLOSSAR	2
BILD 1	4
EINFÜHRUNG	
1. BESCHREIBUNG DES SPIELES	5
2. DAS SPIELFELD	6
3. AUSRÜSTUNG	7
4. NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE UND ZUBEHÖR	10
ALLGEMEINE SPIELREGELN	
5. DER SPIELBEGINN	12
6. DER SPIELZUG, DER SCHLAGZEITRAUM UND DER SCHLAG	12
7. PUNKTE ERZIELEN	17
8. KUGELN IM ABSEITS	20
UNREGELMÄßIGKEITEN	
9. BEEINFLUSSUNG (INTERFERENZ)	23
10. SPIELEN EINER FALSCHEN KUGEL	27
11. FEHLER	30
12. ÜBERLAPPENDES SPIEL	32
13. SPIEL NACH UNTERBRECHUNG	32
SONSTIGE REGELN	
14. INFORMATION, BERATUNG UND VERWENDUNG VON MARKERN	32
15. SCHIEDSRICHTER	33
16. VERHALTEN	35
17. STRAFRÄUME UND STRAFRAUMFORTSETZUNG	38
18. ALTERNATIVE FARBEN UND GLEICHZEITIG ZWEI SPIELE AUF EINEM SPIELFELD	38
19. ZEITLICH BEGRENZTE SPIELE	39
20. HANDICAP SPIEL	40
21. VORTEIL SPIELE	44
ANHANG	
1. BEURTEILUNG UNKLARER SITUATIONEN	45
2. TOLERANZEN UND METRISCHE ÄQUIVALENTE DER STANDARDABMESSUNGEN	46
2. EXTRASCHLÄGE IN HANDICAP-SPIELEN	47
INDEX	48

GLOSSAR

Die im Folgenden aufgeführten 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.

Abseitskugel (Offside ball) Eine Kugel, bei der eine Abseitsstellung vorliegen kann.

Abseitsgegner (Offside opponent) die Seite, die dem *Abseitskugeleigentümer* gegenübersteht (siehe Regel 8.4.1).

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

Abseitsanweisung (Offside direction) durch den Abseitsgegner an den Abseitskugeleigentümer, seine Abseitskugel aus dem ihm zugewiesenen Strafraum zu spielen, sobald sie zu Spielen an der Reihe ist (siehe Regel 8.4).

Berühren einer Spielfeldgrenze (Touching the boundary) 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 6.6.1).

Empfänger (Receiver) Der Spieler, der berechtigt ist, in einem Handicapspiel, einen Extraschlag auszuführen (siehe Regel 20).

Fehler (Error) 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).

Eine nicht zum Spiel gehörende Sache (Outside Agency) Eine Sache, die das Spiel nicht rechtmäßig beeinflussen darf (siehe Regel 4.1).

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

Körper (Body) Verweise auf Berührungen oder andere Kontakte mit dem Körper eines Spielers schließen die Berührung oder den Kontakt mit einem Gegenstand ein, den der Spieler trägt oder mit sich führt, mit Ausnahme eines Schlägers.

Loses Hindernis (Loose impediment) Ein kleines bewegliches Objekt auf der Oberfläche des Spielfeldes. Beispiele hierfür sind Wurmreste, Blätter, Nüsse, Zweige, Müll oder ähnliches Material.

Partnerkugel (Partner Ball) Diejenige Kugel, der Seite, die mit ihrem Spielzug an der Reihe ist, welche jedoch gerade nicht dran ist, gespielt zu werden.

Schlagzeitraum (Striking period) Eine Zeitspanne, die beginnt, wenn ein Spieler mit der offensichtlichen Absicht, einen Schlag auszuführen, eine Stellung eingenommen hat, und die endet, wenn der Spieler die Stellung kontrolliert verlässt oder, wenn dies früher der Fall ist, wenn der Spielzug endet (siehe jedoch Regel 6.2.2).

Rückgängig machen (Annulled) Wird ein Schlag annulliert, wird er behandelt als wäre er nicht ausgeführt worden (siehe Regel 6.3.6).

Spieler, der an der Reihe ist, zu spielen (Striker), spielberechtigter Spieler oder der Spielberechtigte.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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

Spielfeldgrenze (Boundary) Die innere Kante einer Grenzmarkierung (siehe Regel 2.2.2).

Spielkugel (Striker's Ball) Die Kugel, die nach der im vorherigen Spielzug gespielten Kugel folgt (siehe Regel 1.2 und 6.3.4).

Spielunterbrechung (Forestall play) Ein Spieler oder Schiedsrichter unterbricht das Spiel, um seiner Verantwortung für die faire und korrekte Anwendung dieser Regeln nachzukommen, indem er eine Spielunterbrechung verlangt. Die Aufforderung muss in einer Art und Weise erfolgen, von der vernünftigerweise erwartet werden kann, dass die Aufforderung denjenigen, an die sie gerichtet ist, vermittelt wird.

Startbereich (Start area) Jede Position auf dem Spielfeld innerhalb eines Yards von der Ecke IV oder innerhalb eines angrenzenden Bereichs, der von der Spielleitung festgelegt wird.

Störung (Interference) Eine andere Unregelmäßigkeit als ein Fehler, die nicht mit einem Schlag verbunden sein muss (siehe Regel 9).

Strafraum (Penalty Area) Eine halbkreisförmige Fläche auf dem Spielfeld mit einem Radius von 91 cm (siehe Regel 17.1.1).

Strafraumfortsetzung (Penalty area continuation) Eine Methode, das Spiel fortzusetzen (siehe Regel 17.2).

Tor in der Reihenfolge (Hoop in Order) Es ist das nächste Tor, welches durchspielt werden muss, um einen Punkt zu erzielen (siehe Regel 7.4.1).

Torinnenraum (Jaws) der von den Innenflächen der senkrechten Torstangen und den gedachten Flächen, die entstehen, würde man mit einem Lineal, sowohl die der Spielrichtung zugewandten als auch die der Spielrichtung abgewandten Seite des Tores unter gleichzeitiger Berührung der senkrechten Torstangen entlangstreichen, umschlossene Raum (siehe Regel 7.1 und Bild 2).

Unregelmäßigkeit (Irregularity) Ein Fehler oder eine Störung (siehe Regeln 9 bis 13).

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

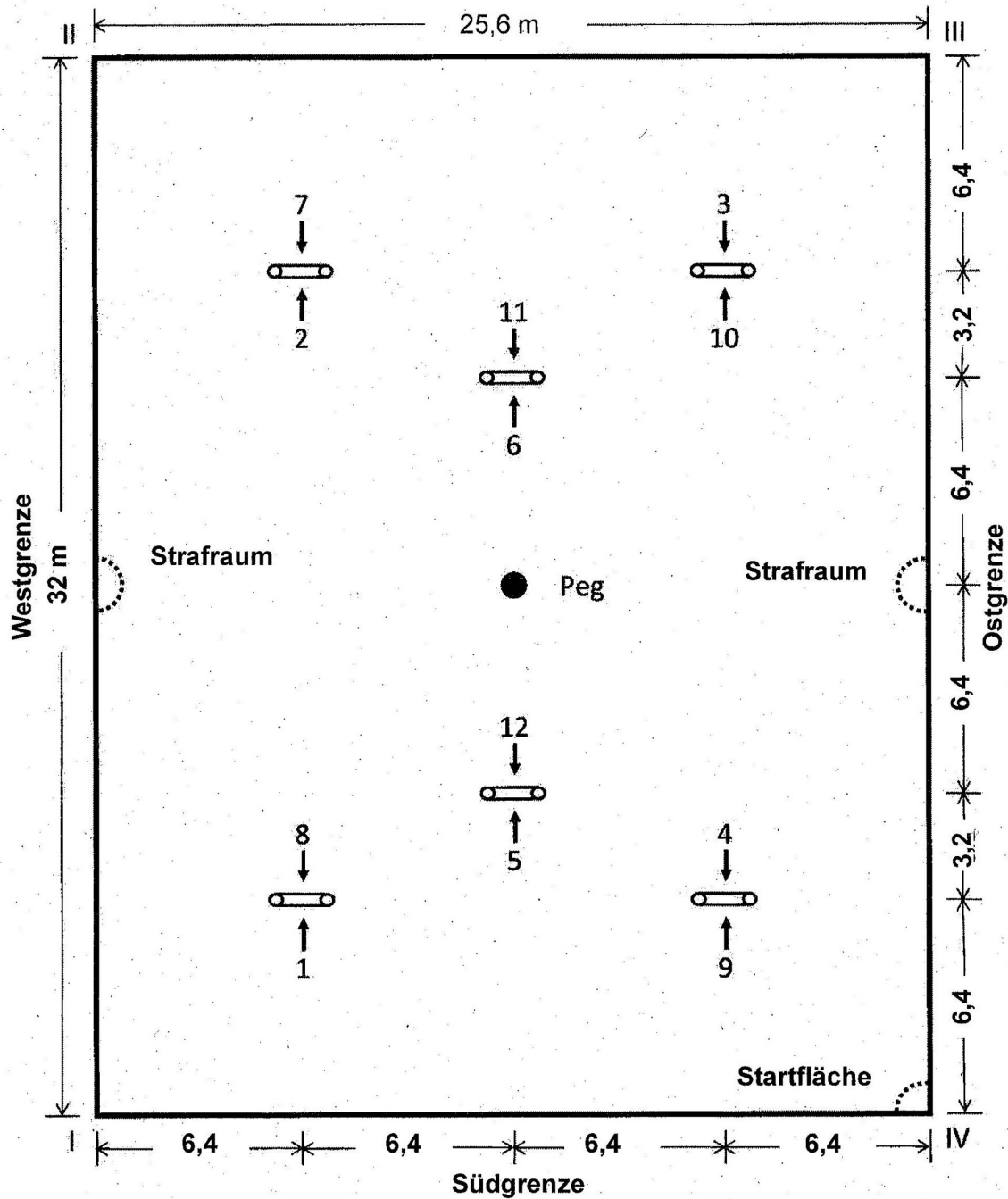
Wettbewerb (Match) zwischen zwei Mannschaften, der aus einem oder mehreren Spielen besteht.

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

Zurückgelegt (Replaced) Sofern die betreffende Regel nichts anderes bestimmt, wird eine Kugel an die Stelle zurückgelegt, an der sie sich befand, bevor sie sich bewegte, sei es als Ergebnis eines Schlags oder aus einem anderen Grund.

Bild 1

Das Standardspielfeld



Die Ecken sind mit Römischen Ziffern bezeichnet.

TEIL 1

EINLEITUNG

1. BESCHREIBUNG DES SPIELES

1.1 SPIELVORGANG

- 1.1.1 Zwei gegnerische Seiten schlagen abwechselnd, in aufeinanderfolgenden Spielzügen, mit einem Schläger, auf eine Kugel (vorbehaltlich der in diesen Regeln festgelegten Ausnahmen).
- 1.1.2 Das Spiel kann entweder als Einzel, mit einem Spieler oder als Doppel, mit je zwei Spielern auf jeder Seite gespielt werden.
- 1.1.3 Eine Seite spielt mit der blauen und der schwarzen Kugel, die gegnerische Seite mit der roten und der gelben Kugel. [Benutzung alternativer Farben: siehe Regel 18.1].

1.2 FARBREIHENFOLGE, SPIELKUGEL UND SCHLAGBERECHTIGTER SPIELER

- 1.2.1 Die Kugeln werden in der Reihenfolge blau, rot, schwarz und gelb gespielt.
- 1.2.2 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. [Benutzung alternativer Farben: siehe Regel 18.1. Handicap-Spiel: siehe Regel 20.5.2]

1.3 ZIEL DES SPIELES

- 1.3.1 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.
- 1.3.2 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.
- 1.3.3 Wurden ein oder mehrere Tore nicht in der vorgegebenen Reihenfolge bespielt, gilt Regel 7.9 und 15.4.

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, vorbehaltlich der Regeln 1.4.5 und 1.4.6 und anderer Maßnahmen unter der Regeln 8 bis 16. [Zeitlich begrenzte Spiele: siehe Regel 19. Vorteilsspiele: siehe Regel 21]
- 1.4.2 Wurden in einem 7-Punkte-Spiel die ersten sechs Tore gespielt, wird für den siebten Punkt erneut Tor 1 gespielt.
- 1.4.3 Sind in einem 13-Punkte-Spiel die ersten 12 Tore gespielt, wird für den dreizehnten Punkt erneut Tor 3 gespielt.
- 1.4.4 Wurden in einem 19-Punkte-Spiel die ersten 12 Tore und danach die Tore 3, 4, 1, 2, 11

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

und 12 gespielt, wird der neunzehnte Punkt erneut am Tor 3 ausgespielt.

1.4.5 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.

1.4.6 Verlassen die beteiligten Spieler das Spielfeld oder beginnen ein anderes Spiel, endet das Spiel mit dem von beiden Seiten anerkannten Ergebnis.

1.5 DIE BEGEGNUNG („MATCH“)

1.5.1 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.

1.5.2 Bei Turnieren und Mannschaftsspielen kann ein Spiel aus zwei Partien bestehen.

1.5.3 Wenn eine Begegnung aus mehr als einem Spiel besteht, gilt Regel 5.3.

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 (LAWN)

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 4.

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.

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 PEGS UND DER TORE

2.3.1 Vorbehaltlich der Regel 2.3.3 steht der Peg in der Mitte des Spielfeldes

2.3.2 Es gibt sechs Tore, die parallel zur Nord- bzw. der Südgrenze gesetzt sind. Vorbehaltlich

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

der Regel 2.3.3 befinden sich die Mitten der zwei inneren Tore 9,6 m nördlich bzw. südlich des Pegs; Die Mitten der vier anderen Tore sind 6,4 m von den angrenzenden Spielfeldgrenzen entfernt.

- 2.3.3 Die Positionen des Pegs 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 Peg 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 PEGS UND DER TORE

- 2.5.1 Wird während eines Spiels festgestellt, dass der Peg 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. Alle in einem ansonsten rechtmäßigen Spiel bereits erzielten Punkte werden gezählt.
- 2.5.2 Befindet sich eine Kugel auf dem Spielfeld, auf dem ein Tor oder ein Peg korrekt platziert werden soll, so ist die Kugel so zu legen, wie sein Besitzer es entscheidet, so dass er den Gegenstand berührt, wenn er korrekt platziert wurde.

3. AUSRÜSTUNG

3.1 Peg

3.1.1 Beschreibung

Der Peg 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 Peg 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 Pegs aufweisen.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

3.1.3 Ordnungsgemäßer Zustand

- (a) Der Peg muss senkrecht stehen und fest verankert sein.
- (b) Sollte, auch während eines Spieles festgestellt werden, dass der Peg 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 Peg hat oder durch die Korrektur in Kontakt mit dem Peg gebracht wird. In diesem Fall wird die Korrektur so lange nicht vorgenommen, bis die Kugel vom Peg 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 Spieler, der mit seinem Spielzug an der Reihe ist, jederzeit berechtigt für Abhilfe zu sorgen. Jede

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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

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 Spielleiter 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

- (a) 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.
- (b) 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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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

- (a) Ein Schläger darf während eines Spiels nicht gegen einen anderen ausgetauscht werden, es sei denn, er ist nicht mehr verfügbar oder seine Verwendung ist durch eine zufällige Beschädigung oder einen mechanischen oder strukturellen Defekt, der während des Spiels auftrat oder entdeckt wurde, erheblich beeinträchtigt. Ein beschädigter Schläger darf nur verwendet werden, wenn der Spieler dadurch keinen Vorteil erlangt. Wenn der Kopf vom Schaft abnehmbar ist, darf keiner von beiden ausgetauscht werden, es sei denn, dies ist in dieser Regel vorgesehen.
- (b) Die Spieleigenschaften eines Schlägers dürfen während eines Spiels nicht verändert werden, es sei denn, der ursprüngliche Zustand wird nach einer Veränderung wiederhergestellt. Ein Wechsel des Griffs, der es dem Spieler ermöglicht, mit unterschiedlichen Wetterbedingungen zurechtzukommen, gilt nicht als Änderung der Spieleigenschaften. Wird ein Schläger gemäß Regel 3.4.6(a) gegen einen anderen ausgetauscht, müssen die Spieleigenschaften des Ersatzschlägers nicht mit denen des Originals übereinstimmen.

4. NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE UND ZUBEHÖR

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

- 4.1.1 Unter einer nicht zum Spiel gehörende Sache gehören alle Dinge, die das Spiel nicht rechtmäßig beeinflussen dürfen. Beispiele hierfür sind Tiere, Zuschauer, ein Schiedsrichter, der nicht zu den Spielern gehört, die Spieler oder die Ausrüstung eines anderen Spiels, Zubehör und andere herumliegende Gegenstände. Die folgenden Sachen sind jedoch keine nicht zum Spiel gehörende Sachen:
 - (a) ein lockeres Hindernis
 - (b) die Witterung und deren Folgen
 - (c) eine Zählklammer aus einem anderen Spiel, welche an einem Tor angebracht ist
- 4.1.2 Unter bestimmten Umständen kann:
 - (a) eine Kugel vorübergehend als nicht zum Spiel gehörend betrachtet werden (siehe Regel 6.4)
 - (b) der Körper („Body“) oder Schläger des Spielers als nicht zum Spiel gehörend betrachtet werden (siehe Regel 9.1)

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

4.2 ZUBEHÖR

4.2.1 ZWECK

- (a) Zubehör, welches in den Regeln 4.2.2 bis 4.2.6 beschrieben wird, kann zur Orientierung, Bequemlichkeit und Dekoration bereitgestellt sein.
- (b) 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

- (a) Zäune oder andere Einrichtungen, die geeignet sind, Kugeln aufzuhalten, die das Spielfeld verlassen haben, können rund um das Spielfeld angeordnet werden.
- (b) 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

- (a) Eckfahnen in den Farben Blau, Rot, Schwarz und Gelb können an den Ecken I, II, III und IV platziert werden.
- (b) 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

Weißer Pflöcke, die so auffällig sind, dass sie auf dem gesamten Spielfeld zu sehen sind, können an der Begrenzung angebracht werden, um die Enden der Halbwegelinien zu markieren, dürfen aber nicht in das Spielfeld hineinragen.

4.2.6 Zählklammern („clips“)

- (a) 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).
- (b) Ist die Klammer an einem Spieler z.B. seiner Kleidung angebracht, ist sie wie ein anderer Gegenstand in seinem persönlichen Gewahrsam zu behandeln.
- (b) 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.

TEIL 2

ALLGEMEINE SPIELREGELN

5. DER SPIELBEGINN

5.1 SPIELREIHENFOLGE

- 5.1.1 Vorbehaltlich der Regel 5.3.2 entscheiden die Seiten durch Münzwurf oder ein gleichwertiges Verfahren über die Spielreihenfolge. Die siegreiche Seite entscheidet, ob sie als Erste oder Zweite spielt.
- 5.1.2 Die Seite, die zuerst spielt, führt den ersten Schlag des Spiels mit der blauen Kugel oder einer gleichwertigen anderen Farbe aus.

5.2 WIE UND WANN EIN SPIEL BEGINNT

- 5.2.1 Jede Kugel wird als erstes von der Startfläche gespielt.
- 5.2.2 Ein Spiel beginnt, sobald der erste Schlag ausgeführt ist.

5.3 BEGEGNUNGEN MIT MEHREREN SPIELEN

- 5.3.1 Vorbehaltlich der Regel 10.5.2 behält jede Seite die selben Kugeln und im Doppel behält jeder Spieler die selbe Kugel
- 5.3.2 Die Seite, die das Spiel verloren hat, beginnt das nächste Spiel mit einer ihrer beiden Kugeln.
- 5.3.3 Wenn jedoch in einen Wettkampf oder einer Begegnung mehrere Spiele der gleichen Gegner stattfinden, kann die Turnierleitung bestimmen, wer mit dem nächsten Spiel beginnt.

5.4 UNREGELMÄSSIGKEITEN IN DEN ERSTEN VIER SCHLÄGEN DES SPIELS

Wird eine Kugel, die gemäß Regel 5.2.1 aus dem Startbereich gespielt wurde, nach einer Unregelmäßigkeit zurückgesetzt, wird sie gemäß Regel 6.4.2(e) zu einer nicht zum Spiel gehörenden Sache. Sie darf von einer beliebigen Stelle innerhalb des Startbereichs gespielt werden, sobald sie wieder an der Reihe ist gespielt zu werden.

6. DER SPIELZUG, DER SCHLAGZEITRAUM, DER SCHLAG

6.1 SPIELZUG

- 6.1.1 Ein Spielzug ist der zeitliche Ablauf in der ein einziger Schlag:
- (a) gespielt; oder
 - (b) wiederholt wird; oder
 - (c) als ausgeführt deklariert
- 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 [zeitlich begrenzte Spiele: siehe Regel 19.1.2].

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

- 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 [zeitlich begrenzte Spiele: siehe Regel 19.1.2].

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 Aktion oder eine Erklärung eines Spielers. Vorbehaltlich von Regel 6.3.2 wird ein Schlag gespielt und eine Kugel gilt als mit einem Schlag gespielt, wenn:
- (a) der Schläger des Spielers während der Schlagzeit die Kugel berührt, die der Spieler während der Schlagzeit zu spielen beabsichtigt, sei es absichtlich oder versehentlich; oder
 - (b) der Spieler einen Fehler begeht (siehe Regel 11); oder
 - (c) der Spieler erklärt, dass der Schlag gespielt wurde; in diesem Fall gilt der Schlag als mit der vom Spieler benannten Kugel gespielt.
- 6.3.2 Ein Schlag gilt als nicht gespielt, wenn:
- (a) ein Spieler, ohne einen Fehler zu begehen, die Kugel, die er schlagen wollte, verfehlt oder nicht erreicht; oder
 - (b) die Kugel zu einem anderen Spiel gehört, es sei denn, dies wird erst festgestellt, nachdem die gegnerische Mannschaft einen Schlag ausgeführt hat; in diesem Fall ist der Schlag mit der Kugel des anderen Spiels so zu behandeln, als wäre er mit einer Kugel des Spiels ausgeführt worden, der nicht der Mannschaft gehört, die sie gespielt hat (siehe Regeln 10.4 und 10.6).
- 6.3.3 Wenn ein Spieler während des Schlagzeitraums versehentlich eine Kugel mit dem Schläger berührt, während er beabsichtigt, eine andere Kugel zu schlagen, hat der Spieler einen Fehler gemäß Regel 11.2.8 begangen und es wird davon ausgegangen, dass er einen Schlag mit der Kugel gespielt hat, die er schlagen wollte (siehe Regel 6.3.1(b)).

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

- 6.3.4 Ein Schlag sollte dadurch ausgeführt werden, dass der an der Reihe befindliche Spieler diejenige Kugel schlägt, die an der Reihe zu spielen ist. Wenn der Spieler jedoch eine andere Kugel schlägt oder ein anderer Spieler als derjenige, der an der Reihe ist einen Schlag ausführt, gilt Regel 10.
- 6.3.5 Vorbehaltlich der Regeln 8 bis 16 darf sich eine Kugel als Ergebnis eines Schlages bewegen und eine andere Kugel entweder durch direkte oder indirekte Stöße zwischen ihnen oder anderen Kugeln oder durch Kräfte, die durch ein Tor oder den Peg übertragen werden, in Bewegung setzen.
- 6.3.6 Wenn ein oder mehrere Schläge annulliert werden (siehe Regeln 10.3.3, 13 und 16.4.4(a)), werden sie so behandelt, als ob sie nicht gespielt worden wären, und jede Unregelmäßigkeit, die als Folge eines solchen Schlages begangen wurde, wird ignoriert. Das Spiel wird in den Zustand vor dem frühesten derartigen Schlag zurückversetzt, indem die Kugeln in den Positionen zurückgesetzt werden, die sie zu diesem Zeitpunkt eingenommen haben, und alle Punkte, die eine der beiden Seiten infolge eines derartigen Schlages erzielt hat, werden gestrichen. Jede Regelwidrigkeit, die als Folge des Schlages vor dem frühesten solchen Schlag begangen wurde, wird behoben und das Spiel wird in Übereinstimmung mit diesen Regeln fortgesetzt.
[Zeitbegrenzte Spiele: siehe Regel 19.3.1. Handicap-Spiel: siehe Regeln 20.5.3, 20.6.2 und 20.7.2]
- 6.3.7 Verliert eine Seite, gemäß Regel 12.1.2(b), 15.5, 16.4.2 oder 16.4.4(b), ihren nächsten Schlag), wird das Spiel fortgesetzt, als ob sie diesen Schlag gemäß Regel 6.3.1(c) ausgeführt hätte.

6.4 Kugel als nicht zum Spiel gehörend

- 6.4.1 Eine Kugel ist zu Beginn des Schlagzeitraums, in dem sie zum ersten Mal ins Spielfeld gespielt wird, eine nicht zum Spiel gehörende Sache und kann während des Spiels vorübergehend eine nicht zum Spiel gehörende Sache werden.
- 6.4.2 Eine Kugel wird zu einer nicht zum Spiel gehörende Sache, wenn:
- (a) sie das Spielfeld verlässt, mindestens so dass ein Teil der Kugel ein senkrecht zur Begrenzung stehendes Lineal berühren würde; oder
 - (b) sie gemäß Regel 8.4 oder 17.2 aus einem Strafraum heraus gespielt werden soll; oder
 - (c) sie gestört wird (siehe Regel 9.2.1(a)); oder
 - (d) sie vorübergehend aus ihrer rechtmäßigen Position bewegt wird; oder
 - (e) sie nach einer Unregelmäßigkeit infolge eines Schlages ausgetauscht wird, nachdem sie vor Beginn der Schlagzeit dieses Schlages eine nicht zum Spiel gehörende Sache war; oder
 - (f) sie gemäß Regel 10.5.6 mit einer Kugel ausgetauscht wird, die eine nicht zum Spiel

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

gehörende Sache ist.

- 6.4.3 Eine Kugel hört auf, eine nicht zum Spiel gehörende Sache zu sein zu sein:
- (a) vorbehaltlich Regel 6.7 zu Beginn der Schlagzeit des Schlages, in dem sie das nächste Mal gespielt wird; oder,
 - (b) wenn eine Störung gemäß Regel 9.2 behoben oder die Kugel nach einer vorübergehenden Verlegung wieder eingesetzt wird und ihre Ersatzposition nicht die Begrenzung berührt; oder
 - (c) wenn sie gemäß Regel 10.5.6 mit einer Kugel getauscht wird, der keine nicht zum Spiel gehörende Sache ist.
- 6.4.4 Kommt man bei der Feststellung, ob eine Kugel das Spielfeld verlassen hat, zu dem Ergebnis, dass sie sich im Rahmen der Beobachtung an der Grenze zwischen dem Verlassen des Spielfelds und dem Nichtverlassen des Spielfelds befindet, so wird entschieden, dass sie das Spielfeld verlassen hat.

6.5 KUGELPOSITIONEN

- 6.5.1 Am Ende eines Spielzuges wird das Spiel mit den Kugeln an den Positionen, wo sie zur Ruhe gekommen sind, fortgesetzt, mit Ausnahme der Kugeln, deren Position in diesen Regeln anders festgelegt ist.
- 6.5.2 Die Position, die eine Kugel am Ende eines Spielzuges einnimmt, ist diejenige, in der sie für einen Zeitraum von mindestens fünf Sekunden stillzustehen scheint, wie von beiden Seiten vereinbart. Sind sich die Seiten jedoch nicht einig, gilt Regel 15.2.2.
- 6.5.3 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.
- 6.5.4 Vorbehaltlich der Regel 6.5.5 sind beide Seiten dafür verantwortlich, dass alle Kugeln korrekt positioniert sind, bevor ein Schlag gespielt wird. Vorbehaltlich der Regeln 8.4.4 und 13 gibt es jedoch keine Abhilfe, wenn eine Kugel, einschließlich einer Kugel, die nicht zum Spiel gehörend ist, von einer falschen Position aus gespielt wird.
[Zwei Spiele gleichzeitig: siehe Regel 18.2.3.]
- 6.5.5 Eine Kugel, die nicht zum Spiel gehörend ist, muss vor dem Spielen eines Schlages nicht korrekt positioniert werden, wenn
- (a) sie im nächsten Schlag nicht gespielt wird; und
 - (b) beide Seiten vernünftigerweise davon ausgehen, dass sie vom nächsten Schlag nicht betroffen wäre, wenn sie sich in ihrer rechtmäßigen Position befände.
- 6.5.6 Wenn eine Kugel, die eine nicht zum Spiel gehörende Sache ist, auf dem Spielfeld zurückgelassen wird und durch das nachfolgende Spiel beeinflusst werden könnte, muss sie vor diesem nächsten Spielzug in ihre rechtmäßige Position gebracht werden.
- 6.4.7 Wird eine Kugel, die nicht von außen kommt, als falsch positioniert erkannt, ohne dass sie

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

durch das nachfolgende Spiel beeinflusst wurde, muss sie vor dem nächsten Schlag korrekt positioniert werden. Es gibt keine Abhilfe, wenn eine solche Kugel durch das nachfolgende Spiel beeinträchtigt wird.

6.6 KUGELN PLATZIEREN, DIE DAS SPIELFELD VERLASSEN HABEN

6.6.1 Vorbehaltlich der Regeln 6.6.4 und 9.4 ist eine Kugel, die das Spielfeld verlassen hat, vor dem nächsten Spiel so wieder auf das Spielfeld zu legen, dass sie die Begrenzungslinie an der Stelle berührt, an der er das Spielfeld nach Vereinbarung beider Seiten verlassen hat. Sind sich die Seiten jedoch nicht einig, wo die Kugel das Spielfeld verlassen hat, so entscheidet der Spieler, der das Verlassen des Spielfeldes verursacht hat (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden).

6.6.2 Eine Kugel, die das Spielfeld verlassen hat, kann vor dem nächsten Spiel jederzeit durch folgende Maßnahmen ersetzt werden:

(a) gemäß Regel 6.6.1 ersetzt wird; oder

(b) außerhalb der Begrenzung in der Nähe ihrer Ersatzposition platziert wird; oder

(c) die Verwendung eines Markers (siehe Regel 14.6.3).

Es liegt in der Verantwortung der Seite, die eine Ersatzposition markieren lassen möchte, dies zu tun. Wenn sich die Seiten nicht über die Art der Markierung einig sind, ist ein Marker zu verwenden.

6.6.3 Wenn eine nach Regel 6.6.1 ausgetauschte oder nach Regel 6.6.2(b) in der Nähe einer Begrenzung platzierte Kugel das Spiel einer anderen Kugel behindert, darf sie nach Markierung ihrer Position vorübergehend entfernt werden.

6.6.4 Wenn eine Kugel nicht nach Regel 6.6.1 zurückgelegt werden kann, weil sich eine andere Kugel auf dem Spielfeld befindet, muss sie zurückgelegt werden, nachdem die andere Kugel gespielt worden ist. Wenn die zu ersetzende Kugel jedoch vor der anderen Kugel gespielt wird, ist sie nach der Entscheidung ihres Besitzers so zurück zu legen, dass sie die Begrenzung berührt und in Kontakt auf einer der beiden Seiten mit der anderen Kugel ist.

6.7 SPIELEN EINER KUGEL, WELCHE DIE SPIELFELDGRENZE BERÜHRT

Eine Kugel, die die Begrenzungslinie berührt, muss beim nächsten Schlag ins Spielfeld gespielt werden. Wenn eine Kugel, welche die Begrenzung berührt, beim nächsten Schlag nicht ins Spielfeld gespielt wird, bleibt sie eine nicht zum Spiel gehörende Sache. Durch einen Schlag bewegte Kugeln, die nicht ins Spielfeld gespielt werden, werden zurückgelegt und die erzielten Punkte werden annulliert.

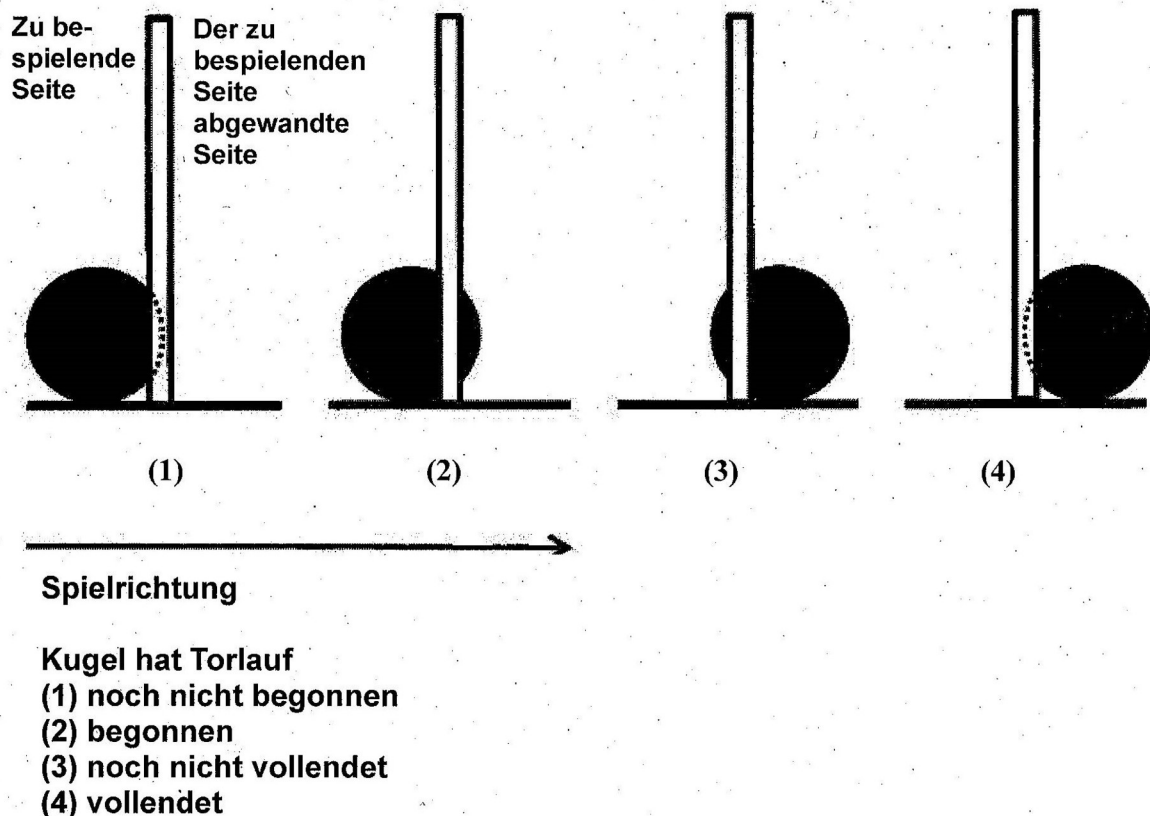
6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

7. PUNKTE ERZIELEN

7.1 WIE WIRD EIN PUNKT ERZIELT

- 7.1.1 Um einen Punkt für eine Partei zu erzielen, muss sich eine Kugel als Ergebnis eines Schlags bewegen, entweder direkt oder indirekt (siehe Regel 6.5.3) und ein Tor in in der vorgesehenen Richtung passieren.
- 7.1.2 Der Vorgang, bei dem eine Kugel durch ein Tor läuft, wird als Torlauf bezeichnet (siehe Regeln 7.2 und 7.3 und Bild 2).

Bild 2



7.2 WENN EINE KUGEL EINEN TORLAUF BEGINNT

- 7.2.1 Vorbehaltlich Regel 7.2.2 und der besonderen Situationen in den Regeln 7.5.4 und 7.5.5 beginnt eine Kugel ein Tor zu durchlaufen, wenn sie auf dem Weg von der Spielseite zur Nicht-Spielseite aus dem Innenraum des Tores auf der Nicht-Spielseite herausragt (siehe Bild 2(2)).
- 7.2.2 Bewegt sich die Kugel anschließend während des Spielzuges durch das Tor zurück und bleibt entweder
- (a) mit ihrer Vorderseite im Innenraum des Tores stehen, (siehe Bild 2(1)), oder
 - (b) das Tor auf der Spielseite vollständig verlässt

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

dann hat sie nicht begonnen, das Tor zu durchlaufen.

- 7.2.3 Wenn eine Kugel zuerst von der zu spielenden Seite abgewandten Seite in das Tor gelangt, gilt Regel 7.5.4. Jede Seite kann verlangen, dass die Lage einer solchen Kugel gemäß Regel 7.6 geprüft wird, um festzustellen, ob sie in der Lage ist, das Tor zu durchlaufen und den Punkt zu erzielen. In einer Grenzsituation gilt Regel 7.7.1.

7.3 WENN EINE KUGEL DEN TORLAUF VOLLENDET

- 7.3.1 Vorbehaltlich Regel 7.3.2 ist ein Tor vollständig durchlaufen, wenn die Kugel auf dem Weg von der zu bespielenden Seite zur Nicht-Spielseite nicht mehr aus dem Innenraum des Tores auf der zu bespielenden Seite herausragt (siehe Diagramm 2(4)).
- 7.3.2 Bewegt sich die Kugel anschließend während des Spielzuges durch das Tor zurück und bleibt entweder:
- (a) im Zwischenraum stehen, wo sie auf der zu bespielenden Seite aus dem Zwischenraum herausragt (siehe Diagramm 2(3)), oder
 - (b) das Tor auf der zu bespielenden Seite vollständig verlässt
- dann hat sie den Torlauf nicht beendet.
- 7.3.3 Jede Seite kann verlangen, dass die Lage einer Kugel gemäß Regel 7.6 geprüft wird, um festzustellen, ob sie das Tor ordnungsgemäß durchlaufen hat. In einer Grenzsituation gilt Regel 7.7.2.
- 7.3.4 Eine Kugel kann einen Torlauf im Spielzug abschließen, in dem sie den Torlauf begonnen hat. Alternativ kann sie den Torlauf auch in einem späteren Spielzug beenden.

7.4 WANN EIN PUNKT ERZIELT IST

- 7.4.1 Vorbehaltlich Regel 7.4.2 erhält eine Kugel in einem Spielzug, in dem sie das aktuell zu bespielende Tor durchläuft, einen Punkt. Das nächste Tor in der Reihenfolge wird das zu bespielende Tor. Voraussetzung ist, dass die Kugel am Ende des Spielzuges (siehe Regel 6.5.2) in einer Position stehen bleibt, bei der sie mit keinem Teil auf der zu bespielenden Seite aus dem Innenraum des Tores herausragt .
- 7.4.2 Ein Punkt kann unter bestimmten Umständen annulliert oder nicht gezählt werden (siehe Regeln 6.3.6, 6.7, 7.5.1, 7.9.2, 8.4.4, 9.6, 10.3, 10.4, 10.5.5(b), 11.4.3, 12.2, 13 und 15.4.1). [Handicap-Spiel: siehe Regeln 20.5.3 und 20.7.2]

7.5 BESONDERE SITUATIONEN

- 7.5.1 Wenn mehr als eine Kugel in Folge eines einzigen Schlags das Tor durchläuft, wird nur die Kugel gewertet, die vor dem Schlag näher am Tor war.
- 7.5.2 Mehr als ein Punkt kann in einem Durchgang entweder durch dieselbe oder durch verschiedene Kugeln erzielt werden, vorausgesetzt, dass es sich zum Zeitpunkt des Durchlaufs jedes Tore um das Tor in der Reihenfolge gemäß Regel 7.4 handelt.
- 7.5.3 Wenn eine Kugel von der zu bespielenden Torseite aus in das Tor eintritt, im Tor stehen

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

bleibt und nach einer Unregelmäßigkeit in einem späteren Spielzug wieder in das Tor zurückgelegt wird, darf die Kugel das Tor von dieser Position aus zu Ende spielen und den Punkt erzielen.

- 7.5.4 Wenn eine Kugel zuerst von der nicht zu bespielenden Torseite in das Tor eintritt, kann sie nicht im selben Schlag einen Punkt für sich erzielen. Um den Punkt in einem nachfolgenden Schlag zu erzielen, muss sie entweder:

- (a) so im Innenraum des Tores zum Stehen kommen, dass sie auf der nicht zu bespielenden Seite des Tores aus dem Innenraum des Tores herausragt, oder
- (b) das Tor auf der zu bespielenden Torseite vollständig verlassen.

- 7.5.5 Eine ruhende Kugel kann keinen Punkt erzielen oder verlieren, allein dadurch, dass das in der Reihenfolge zu bespielende Tor bewegt oder begradigt wird (siehe Regel 3.2.3(b)).

7.6 KONSULTATION DER GEGNERISCHEN SEITE ODER EINES SCHIEDSRICHTERS

Ein Spieler muss die gegnerische Mannschaft (oder einen Schiedsrichter, falls anwesend) konsultieren, bevor er prüft, ob eine Kugel in der Lage ist, einen Punkt zu erzielen oder ob sie einen Punkt erzielt hat. Bei einer rein optischen Prüfung ist das nicht nötig.

7.7 ENTSCHEIDUNG ÜBER GRENZPOSITIONEN

- 7.7.1 Wenn die Prüfung, ob eine Kugel, die von der nicht zu bespielenden Seite in das Tor eingedrungen ist, in der Lage ist, beim nächsten Spielzug mit dem diese Kugel gespielt wird, das Tor zu durchlaufen und den Punkt gemäß Regel 7.2 zu erzielen, zu dem Ergebnis führt, dass sich die Kugel innerhalb der Beobachtungsgrenzen an der Grenze zwischen dem Herausragen aus dem Innenraum des Tores auf der nicht zu bespielenden Seite und dem Nicht-Herausragen befindet, wird entschieden, dass die Kugel das Tor durchlaufen und den Punkt aus dieser Position erzielen darf.
- 7.7.2 Wenn die Feststellung, ob eine Kugel das Tor ordnungsgemäß durchlaufen hat, gemäß Regel 7.3 zu dem Ergebnis führt, dass sich die Kugel innerhalb der Beobachtungsgrenzen an der Grenze zwischen dem Herausragen aus dem Innenraum des Tores auf der zu bespielenden Torseite und dem Nicht-Herausragen befindet, wird entschieden, dass die Kugel das Tor durchlaufen hat und der Punkt erzielt wurde.

7.8 ERFASSUNG DES SPIELSTANDES

Beide Seiten sind für die korrekte Erfassung der Punkte verantwortlich. Nach jedem erzielten Punkt sollte die Seite, die den Punkt erzielt hat (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend), den Punktestand ansagen oder, falls vorhanden, eine Punkteklammer am Tor anbringen oder dafür sorgen, dass eine Anzeigetafel aktualisiert wird.

7.9 TOR ANGEFOCHTEN ODER TOR AUSSER DER REIHENFOLGE

- 7.9.1 Ein Torlauf wird angefochten, wenn ein Spieler in der Absicht, einen Punkt zu erzielen, eine Kugel durch ein Tor spielt, welches nicht das Tor in der richtigen Reihenfolge ist.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Dafür wird kein Punkt erzielt, es sei denn, die Spieler haben das Spielfeld verlassen oder ein neues Spiel begonnen, nachdem sie sich geeinigt haben, welche Mannschaft das letzte Spiel gewonnen hat.

7.9.2 Stellt ein Spieler fest, dass beide Seiten bei ihren letzten Schlägen ein Tor nicht in der richtigen Reihenfolge gespielt haben, muss er das Spiel unterbrechen, bevor ein weiterer Schlag ausführt wird. Wenn ein oder mehrere Tore nicht in der richtigen Reihenfolge gespielt wurden, müssen das letzte korrekt gespielte Tor und der Punktestand zu diesem Zeitpunkt ermittelt werden, und alle falsch angebrachten Spielclips müssen entfernt werden. Die Kugeln werden dort belassen, wo sie zur Ruhe gekommen sind, und das Spiel wird in der Reihenfolge der Farben fortgesetzt.

7.9.3 Wenn ein Schiedsrichter, egal ob aktiv oder inaktiv, der Meinung ist, dass beide Seiten ein Tor in ihrem jeweils letzten Schlag in falscher Reihenfolge bespielt haben oder dass ein Tor ausgelassen wurde, gilt Regel 15.4.

[Zeitbegrenzte Spiele: siehe Regel 19.3.1; Handicap-Spiel: siehe Regel 20.9]

8. ABSEITSKUGELN

8.1 HALBWEGELINIEN

8.1.1 Die parallel zu den jeweiligen Spielfeldgrenzen verlaufende Linie zwischen dem Tor (siehe Regel 1.4), welches gerade erzielt wurde, und dem nächsten Tor in der Reihenfolge, wird Halbwegelinie genannt.

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

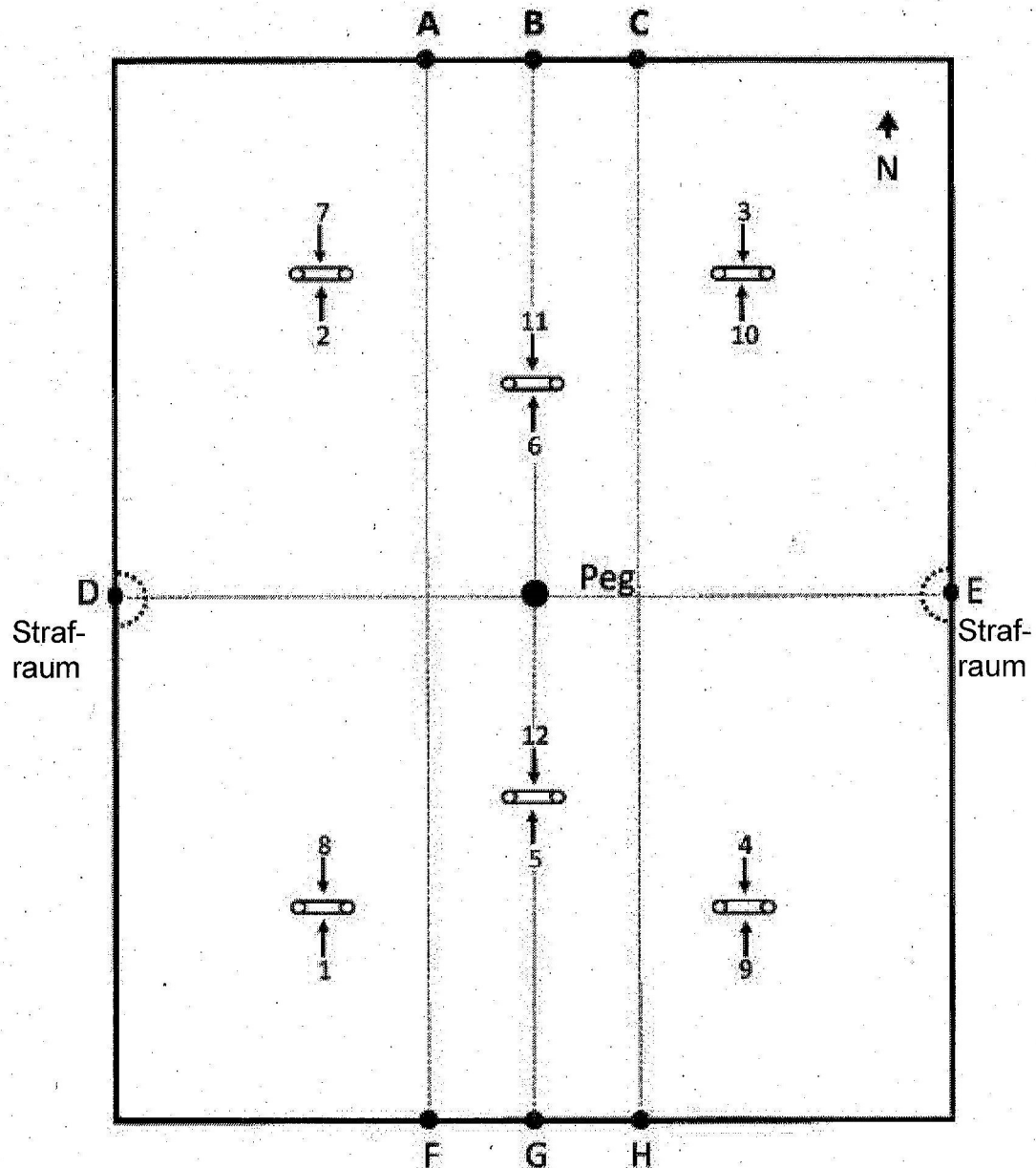
„BG“ durch die Mitte der Tore 5 und 6

„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 Tor 3 und 4.

„DE“ die Linie durch den Peg, die im rechten Winkel auf der Ost- und Westgrenze steht.

Bild 3
Halbwegelinien und Strafräume



8.1.3 Die Halbwegelinien werden wie folgt angewandt:

Nächstes Tor

7 oder 17

3,9 oder 15

5 oder 11

das siebte Tor in einem 7-Punkte-Spiel

das dreizehnte Tor in einem 13 Punktespiel

Halbwegelinie

„AF“

„BG“

„CH“

„DE“

„DE“

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

das neunzehnte Tor in einem 19 Punktespiel „DE“
alle anderen „DE“

8.2 WANN WIRD EINE KUGEL ZUR ABSEITSKUGEL?

- 8.2.1 Vorbehaltlich der Regeln 8.2.3 und 8.3 wird eine Kugel zu einer Abseitskugel, wenn sie sich am Ende eines Spielzugs, in dem ein Punkt erzielt wird, vollständig und deutlich jenseits der Halbwegelinie zum nächsten zu bespielenden Tor befindet. Wenn eine Kugel das Spielfeld verlassen hat, aber noch nicht gemäß Regel 6.6 an die Stelle zurückgelegt wurde, an der sie das Spielfeld verlassen hat, ist ihre Position für diesen Zweck der Punkt, an dem sie das Spielfeld verlassen hat.
- 8.2.2 Eine Kugel gilt nicht mehr als Abseitskugel wenn:
- (a) sie einer Abseitsanweisung unterworfen wird; oder,
 - (b) keine Abseitsanweisung gegeben wird, und der Abseitsgegner einen Schlag ausführt.
- 8.2.3 Wird eine ruhende Kugel von der gegnerischen Mannschaft oder einem Außenstehenden gestört, und begründete Zweifel an ihrer Position in Bezug auf die Halbwegelinie zum nächsten zu bespielenden Tor bestehen, wird sie gemäß Regel 9.2.2 zurückgesetzt, ist aber in Bezug auf dieses Tor nicht als Abseitskugel zu behandeln, wenn ein Punkt erzielt wird, bevor sie das nächste Mal gespielt wird.

8.3 AUSNAHMEN

- 8.3.1 Eine Kugel ist keine Abseitskugel, wenn ihr bereits, als Folge einer Abseitsposition, eine bestimmten Position zugewiesen wurde oder, vorbehaltlich Regel 8.3.2, wenn sie seine endgültige Position erreicht hat durch:
- (a) durch den gerade gespielten Schlag; oder
 - (b) durch einen von der gegnerischen Mannschaft gespielten Schlag; oder
 - (c) vorbehaltlich von Regel 8.3.3 durch Kontakt mit einem gegnerischen Kugel zu irgendeinem Zeitpunkt im letzten Spielzug, in dem die Kugel sich bewegt hat oder gespielt wurde.
- 8.3.2 Die Ausnahmen in Regel 8.3.1 gelten nicht für eine Kugel, deren Besitzer:
- (a) erklärt hat, dass ein Schlag mit ihr gespielt wurde, seit sie ihre endgültige Position erreicht hat; oder
 - (b) bei dem letzten Schlag, bei dem die Kugel sich bewegt hat oder gespielt wurde, einen Fehler begangen hat.
- 8.3.3 Die Ausnahme in Regel 8.3.1(c) gilt nicht, wenn:
- (a) der einzige Kontakt mit einer gegnerischen Kugel einer war, bei dem die Kugel bereits vor dem Schlag Berührung hatte; und
 - (b) die gegnerische Kugel sich nicht bewegt oder gewackelt hat, als die Kugel sich bewegt hat oder gespielt wurde.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

8.4 STRAFRAUMAUSWAHL

- 8.4.1 Ein Abseitsgegner darf solange eine Abseitsanweisung geben, bis er einen Schlag ausführt.
- 8.4.2 Bevor ein Abseitsspieler einen Schlag ausführt, kann er den Abseitsgegner auffordern zu entscheiden, ob er eine Abseitsanweisung geben will. Der Abseitsgegner muss seine Entscheidung unverzüglich bekannt geben (siehe Regel 16.2.8) und darf diese Entscheidung nicht mehr ändern.
- 8.4.3 Wird eine Kugel sofort in den Strafraum gelegt (siehe Regel 6.4.2(b)) kann sie erst nach dem nächsten Spielzug wieder zu einer Abseitskugel werden. Eine Kugel, die nach Regel 8.2.2(b) nicht mehr im Abseits ist, kann jedoch wieder zur Abseitskugel werden, wenn vor dem nächsten Spielzug der Kugel ein weiterer Punkt erzielt wird.
- 8.4.4 Spielt der Abseitsspieler einen Schlag mit seiner abseits stehenden Kugel, bevor der Abseitsgegner einen Schlag ausgeführt hat, und:
(a) bevor der Abseitsgegner eine Abseitsanweisung gegeben hat; oder
(b) nachdem der Abseitsspieler eine Abseitsanweisung nicht befolgt hat, welche in einer Weise gegeben wurde, die vernünftigerweise erwarten ließ, dass sie denjenigen, an den sie gerichtet war, erreicht hatte,
kann der Abseitsgegner eine Abseitsanweisung geben oder wiederholen. Alle durch den Schlag bewegten Kugeln werden zurückgesetzt und alle durch den Schlag erzielten Punkte werden annulliert.
- 8.4.5 Ein Abseitsspieler, der einen Schlag nach Regel 8.4.4 wiederholen muss, darf keine Abseitsanweisung geben, bis ein weiterer Punkt erzielt wurde.

Teil 3

UNREGELMÄßIGKEITEN

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
(a) mit seinem Schläger oder einem Körperteil, seiner Kleidung oder seinem persönlichen Eigentum bewegt, schüttelt oder berührt, entweder direkt oder
(b) durch Kontakt des Schlägers mit einem Tor oder dem Peg.
- 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 es handelt sich um eine als nicht zum Spiel gehörend deklarierte Kugel oder der Spieler
(a) die Kugel anhebt, um zu verhindern, dass sie von einer Kugel aus einem anderen

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Spiel getroffen wird; oder

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

(c) eine Kugel, die eindeutig im Begriff ist, das Spielfeld zu verlassen, wird gestoppt, um Zeit zu sparen, vorausgesetzt, dass der Position der Kugel, gemäß Regel 6.6.1 beim Platzieren an der Grenze, an der sie das Spielfeld verlassen hätte, keine taktische Bedeutung zukommt; oder

(d) dass er die Kugel in Übereinstimmung mit diesen Regeln bewegt oder berührt wurde;

9.1.3 Bei allen anderen versehentlichen Beeinflussungen einer Kugel durch einen Spieler werden gilt Regel 9.2.

9.2 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH EINE NICHT ZUM SPIEL GEHÖRENDE SACHE

9.2.1 Auswirkung einer Beeinflussung

(a) Eine Kugel, die von einer nicht zum Spiel gehörenden Sache beeinflusst wird, wird selbst zu einer nicht zum Spiel gehörenden Sache (siehe Regel 6.4.2(c); auch Regel 6.4.3, wann sie aufhört, eine nicht zum Spiel gehörenden Sache zu sein).

(b) Solange eine Kugel eine nicht zum Spiel gehörenden Sache ist, kann mit ihr kein Punkt erzielt werden.

9.2.2 Beeinflussung durch eine stationäre Kugel

Wird eine stationäre Kugel von einer nicht zum Spiel gehörende Sache bewegt, so ist die stationäre Kugel vor dem nächsten Schlag wieder in ihre ursprüngliche Position zurück zu legen.

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

Trifft eine sich bewegende Kugel auf eine nicht zum Spiel gehörende Sache, die vom Zeitpunkt des Schlags bis zur Kollision stationär war, wird der Schlag nicht wiederholt.

Die gegnerische Seite entscheidet, ob

(a) die Kugel dort liegen bleibt, wo sie zur Ruhe kam; oder

(b) 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

Wenn Regel 9.2.3 nicht anwendbar ist und eine sich bewegende Kugel durch eine nicht zum Spiel gehörende Sache beeinflusst wird, während beide Seiten (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) der Meinung sind, dass das beabsichtigte Ergebnis des Stoßes noch zweifelhaft war, ist die Kugel zurück zu legen und der Schlag zu wiederholen. Andernfalls ist die Kugel an der Stelle zu platzieren, an der sie nach Ansicht

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

beider Seiten (oder eines Schiedsrichters, falls anwesend) zur Ruhe gekommen wäre.

9.2.5 Beeinflussung und Fehler im gleichen Schlag

Wenn ein Fehler in einem Schlag begangen wird, der gleichzeitig durch eine nicht zu dem Spiel gehörenden Sache beeinflusst wird, wird der Fehler zuerst behandelt.

Wenn alle von dem Fehler betroffenen Kugeln in die Positionen zurück 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 ausführt, hat er gemäß Regel 9.3.2 und 9.3.4 Anspruch auf Abhilfe bei Unebenheiten auf der Spielfläche, die das Ergebnis des Schlages beeinträchtigen könnte.
- 9.3.2 Schäden an der Spielfeldoberfläche im Innenraum oder in unmittelbarer Nähe eines Tores sind auszubessern, eine andere Abhilfe ist nicht zulässig.
- 9.3.3 Andere Schäden an der Spielfeldoberfläche, die weder ein weitverbreitetes Merkmal des betreffenden Spielfeldes noch das Ergebnis einer Kugel sind, die in die Spielfeldoberfläche geschlagen wurde, sind nach Möglichkeit zu reparieren, andernfalls sind sie wie eine unbewegliche äußere Einwirkung zu behandeln (siehe Regel 9.3.4).
- 9.3.4 Wenn eine Unebenheit auf der Spielfläche durch eine unbewegliche äußere Einwirkung (z.B. einen Sprinklerkopf oder eine hervorstehende Baumwurzel) verursacht wird, darf jede Kugel, die vermutlich durch den Schlag betroffen werden könnte, nach Absprache mit der gegnerischen Seite (oder einem Schiedsrichter, falls anwesend) um das notwendige Minimum verschoben werden, um die Unebenheit zu vermeiden und dem Spieler keinen Vorteil zu verschaffen. Eine verschobene Kugel, die nicht vom Schlag betroffen ist, muss vor dem nächsten Schlag zurückgesetzt werden.

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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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, eine andere Kugel, die innerhalb von fünfeinhalb Meter von der ursprünglichen Position der betreffenden Kugel liegt, mit der betreffenden Kugel kräftig zu treffen, 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 die andere Kugel so zu versetzen, dass ihre Position, relativ zur betreffenden Kugel, gleich bleibt.

Auf diese Weise versetzte, aber nicht vom Schlag betroffene Kugeln sind unmittelbar nach Beendigung des Spielzuges wieder in ihre ursprüngliche Position zu bringen.

9.5 STÖRUNGEN DURCH DEFЕКTE GERÄTE

- 9.5.1 Wenn ein Spieler vermutet, dass das Ergebnis des soeben gespielten Schlags durch eine eingeklemmte Kugel beeinflusst wurde, kann er das Tor und die Kugel überprüfen und, falls erforderlich, korrigieren oder austauschen lassen.
- 9.5.2 Die Verweise in den Regeln 9.5.3 und 9.5.4 auf Kugeln, die ersetzt oder an ihrem Platz belassen werden, schließen eine Kugel ein, die gegen einen verklemmte Kugel ausgetauscht wird, die nicht den Bestimmungen von Regel 3.3.1 entspricht.
- 9.5.3 Vorbehaltlich der Regeln 9.5.4 bis 9.5.6 darf der Spieler, wenn eine Kugel eingeklemmt ist, den Schlag wiederholen, nachdem alle durch den Schlag bewegten Kugeln zurückgesetzt wurden. Wird der Schlag nicht wiederholt, werden die Kugeln dort belassen, wo sie zur Ruhe kamen.
- 9.5.4 Bleibt eine eingeklemmte Kugel in einem Tor über einer anderen Kugel liegen, werden alle durch den Stoß bewegten Kugeln zurückgesetzt. Das Tor und die Kugel sind zu überprüfen und, falls erforderlich, zu korrigieren oder auszutauschen. Vorbehaltlich der Regeln 9.5.5 und 9.5.6 ist der Schlag zu wiederholen.
- 9.5.5 Eine Wiederholung ist nur dann zulässig, wenn der Spieler versucht hat, die eingeklemmte Kugel durch das Tor zu befördern, egal in welche Richtung.
- 9.5.6 Eine Wiederholung ist nicht zulässig, wenn der Spieler bei der Ausführung des Schlages einen Fehler begangen hat, es sei denn, beide Seiten (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) sind sich einig, dass der Fehler nur durch einen Defekt der Ausrüstung entstanden ist.

9.6 BEEINFLUSSUNG DURCH FALSCHЕ INFORMATIONEN

- 9.6.1 Eine solche Beeinflussung liegt vor, wenn ein Spieler erfolgreich behauptet, einen Schlag

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

("der betroffene Schlag") gespielt zu haben, obwohl er auf der Grundlage falscher Informationen der gegnerischen Seite in einer Weise gehandelt hat, die er sonst nicht gespielt hätte.

- 9.6.2 Wenn die Störung entdeckt wird, bevor der Spieler dieselbe Kugel erneut spielt, kann der Spieler entscheiden, den betroffenen Schlag zu wiederholen, nachdem die Kugeln in die Positionen zurückgelegt wurden, die sie vor dem Schlag eingenommen haben, und alle Punkte, die durch diesen Schlag und alle späteren Schläge erzielt wurden, werden annulliert. Andernfalls werden der betroffene Schlag und alle späteren Schläge als rechtmäßig behandelt. [Zeitbegrenzte Spiele: siehe Regel 19.3.1, Handicap-Spiel: siehe Regel 20.10]

9.7 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH EIN LOSES HINDERNIS

- 9.7.1 Ein loses Hindernis kann jederzeit von der Spielfläche entfernt werden.
9.7.2 Wird eine bewegte Kugel von einem losen Hindernis beeinflusst, gibt es keine Abhilfe.

9.8 BEEINFLUSSUNG EINER KUGEL DURCH DAS WETTER

- 9.8.1 Wenn eine stationäre Kugel durch das Wetter bewegt wird, muss sie vor dem nächsten Schlag in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden.
9.8.2 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 10.1.2 wird eine falsche Kugel gespielt, wenn eine der Regeln 10.3 bis 10.5 zutrifft
10.1.2 Stellt sich nach einem Schlag im fünften Spielzug eines Spiels heraus, dass die Kugeln in allen ersten vier Durchgängen eines Spiels in Übereinstimmung mit der in Regel 1.2 genannten Farbreihenfolge gespielt wurden, jedoch von den Gegnern der Eigentümer der Kugeln, so wird das Eigentum an den Kugeln für den Rest des Spiels so behandelt, wie es sich aus den ersten vier Durchgängen ergibt.

10.2 UNTERBRECHUNG DES SPIELS

- 10.2.1 Wenn ein Spieler (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) glaubt, dass eine falsche Kugel im Begriff ist, gespielt zu werden, muss er das Spiel unterbrechen und verlangen, dass die richtige Kugel gespielt wird.
10.2.2 Wenn ein Spieler (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) glaubt, dass beim letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt wurde, muss der Spieler (oder Schiedsrichter) das Spiel anhalten (siehe Regel 16.2.9). Wenn im letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt wurde, wird das Spiel unter Anwendung der ersten der Regeln 10.3 bis 10.5 fortgesetzt. Andernfalls wird das Spiel in der Farbreihenfolge fortgesetzt, alle früheren Schläge werden als rechtmäßig behandelt und alle erzielten Punkte werden für die Besitzer der

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Kugeln gezählt, die die Punkte erzielt haben.

10.3 SPIELEN, WENN NICHT BERECHTIGT

- 10.3.1 Eine Seite ist nicht berechtigt, einen Schlag zu spielen, wenn die Regeln besagen, dass die gegnerische Seite berechtigt ist, einen Schlag zu spielen.
- 10.3.2 Eine Seite, die gerade einen Schlag gespielt hat, ist nicht berechtigt, den nächsten Schlag zu spielen, es sei denn, es handelt sich um einen gespielten oder wiederholten Schlag gemäß den Regeln 6 bis 17. [Handicap-Spiel: siehe Regel 20.5.1 für eine weitere Ausnahme.]
- 10.3.3 Wenn eine Seite einen Schlag gespielt hat, ohne dazu berechtigt zu sein, wurde eine falsche Kugel gespielt und der Schlag wird annulliert.

10.4 VORHERIGER SCHLAG, DER MIT DER GEGNERISCHEN KUGEL GESPIELT WURDE

Wenn der vorherige Schlag mit einer Kugel gespielt wurde, die nicht der Seite gehörte, die sie gespielt hat, und der letzte Schlag von der anderen Seite gespielt wurde, wurde in beiden Spielzügen eine falsche Kugel gespielt und alle durch diese Schläge erzielten Punkte werden annulliert. Es erfolgt eine Strafraum-Fortsetzung des Spiels.

10.5 FALSCHES KUGEL DURCH DIE SPIELBERECHTIGTE SEITE

10.5.1 Wann wurde eine falsche Kugel gespielt

Eine falsche Kugel wurde gespielt, wenn der spielberechtigte Spieler im letzten Schlag nicht seine, sondern eine andere Kugel gespielt hat oder sein Partner im Doppel irgendeine Kugel gespielt hat.

10.5.2 Die spielberechtigte Seite spielte die Partnerkugel.

Spielt die spielberechtigte Seite ihre Partnerkugel, darf der Gegner entscheiden, ob die Kugel zurückgelegt wird und der Schlag mit der richtigen Kugel wiederholt wird (siehe Regel 10.5.6) oder ob die Kugeln ihre Plätze tauschen. Die Gegenseite muss ihre Wahl sofort äußern (siehe Regel 16.2.8) und darf sie nicht mehr ändern.

10.5.3 Die spielberechtigte Seite spielte eine Kugel des Gegners

Wenn die Spielberechtigte Seite eine gegnerische Kugel gespielt hat, gilt zurücklegen und wiederholen.(siehe Regel 10.5.5).

10.5.4 Der Partner der spielberechtigten Seite spielte die Kugel, die an der Reihe ist

Zurücklegen und Wiederholen (siehe Regel 10.5.5)

10.5.5 Zurücklegen und wiederholen.

Wird zurücklegen und wiederholen gewünscht:

- (a) Kugeln, die durch den letzten Schlag bewegt wurden werden zurückgesetzt.
- (b) Punkte, die durch diesen Schlag erzielt wurden, werden annulliert.
- (c) Der Spieler spielt die Kugel, die hätte gespielt werden müssen.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

10.5.6 Kugeltausch

Bei Kugeltausch:

- (a) bleiben die Kugeln, die durch den letzten Schlag bewegt wurden, an den Stellen, an denen sie zur Ruhe gekommen sind, liegen. Die zuletzt gespielte Kugel und deren Partnerkugel tauschen ihre Plätze.
 - (b) nimmt eine getauschte Kugel den aktuellen oder potentiellen Abseitsstatus der Kugel ein, mit der getauscht wurde.
 - (c) werden alle erzielten Punkte gezählt
 - (d) wird das Spiel fortgesetzt von der nicht beanstandenden Seite, mit der Kugel, die nach der Kugel kommt, die beim letzten Schlag hätte gespielt werden müssen
- Beispiel: Blau/Schwarz spielt blaue Kugel, anschließend spielt Rot/Gelb die gelbe Kugel (falsche Kugel), Blau entscheidet Kugeltausch (gelbe Kugel und rote Kugel tauschen die Plätze), Spiel wird fortgesetzt von Blau/Schwarz mit der schwarzen Kugel.

10.6 STATUS FRÜHERER SCHLÄGE UND PUNKTE

- 10.6.1 Wenn das Spiel unterbrochen wird, nachdem im letzten Schlag eine falsche Kugel gespielt wurde, werden alle früheren Schläge als rechtmäßig behandelt, wenn sie vor dem unten angegebenen Schlag erfolgt sind.
 - (a) Wurde Regel 10.3 angewandt, wird der letzte Schlag nicht annulliert, es sei denn es wurde Regel 10.4 angewandt
 - (b) Wenn Regel 10.4 gilt, der vorhergehende Schlag
 - (c) Wenn Regel 10.5.1 gilt, der letzte Schlag
- 10.6.2 Vorbehaltlich Regel 7.9, werden alle Punkte gezählt, die mit die jeweiligen Kugeln erzielt wurden.

10.7 FALSCHES KUGEL UND FEHLER IN EINEM SCHLAG

- 10.7.1 Wenn Regel 10.3 gilt, wird der Fehler im annullierten Schlag nicht beachtet (siehe Regel 6.3.6)
- 10.7.2 Gilt die Regel 10.4, wird der Fehler im letzten Schlag ignoriert, da das Spiel mit einer Strafraumfortsetzung weiter geführt wird. Fehler in jedem Früheren Spielzug werden nicht behandelt unter der Regel 11.4.1
- 10.7.3 Wenn Regel 10.5.1 zutrifft, unterliegt ein Fehler im letzten Schlag Regel 11 und die falsche Kugel wird ignoriert. Das Spiel wird fortgesetzt, indem die nicht schuldige Seite die Kugel als nächste in der Farbreihenfolge nach der Kugel spielt, die im letzten Schlag hätte gespielt werden sollen. Ein Fehler in einem früheren Schlag wird nach Regel 11.4.1 ignoriert.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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 6.3.3).

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 vorgesehen Schlagflächen, entweder absichtlich oder versehentlich, speziell bei einem Schlag, welcher eine besonders vorsichtige Ausführung erfordert z.B. in der Nähe eines Tores, dem Peg 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 Peg 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 Peg 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 Peg 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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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 Vorbehaltlich der Regel 6.3.6 gibt es keine Abhilfe, wenn ein Fehler begangen wurde, das Spiel aber nicht unterbrochen wurde, und von der Seite, die den Fehler nicht begangen hat, einen gültigen oder ungültigen Schlag ausgeführt wurde. 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 zur Ruhe gekommen sind 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).[Handicap play: siehe Regel 20.8]
- 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 Vorbehaltlich der Regel 10.7 setzt die Partei, die den Fehler nicht begangen hat, 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.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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 12.1.2 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 Partei, die an der Reihe ist zu spielen, 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

Wenn ein Spieler einen Schlag spielt, nachdem eine Seite (oder ein Schiedsrichter, falls anwesend) das Spiel zu Recht unterbrochen hat und bevor die Angelegenheit geklärt wurde, wird der Schlag annulliert. Die Angelegenheit ist zu klären und der spielberechtigte Spieler soll dann spielen.

TEIL 4

SONSTIGE REGELN

14. INFORMATION, BERATUNG UND BENUTZEN VON MARKERN

14.1 VON DER GEGNERISCHEN SEITE ANGEFORDERTE INFORMATIONEN

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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

ihre Position erreicht hat. [Zeitlich begrenzte Spiel: siehe Regel 19.2, Handicap-Spiel: siehe Regel 20.11]

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 Mannschaftsveranstaltung 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

14.6.1 Innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes dürfen keine Markierungen oder Marker hergestellt oder angebracht werden.

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

14.6.3 Kugelmarkierungen für vorübergehend entfernte Kugeln 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 Verweise in diesen Regeln auf „einen Schiedsrichter, falls vorhanden“ beziehen sich auf Schiedsrichter, die in Übereinstimmung mit den WCF-Schiedsrichterregeln ernannt wurden. Diese schließen ein:

(a) ein Schiedsrichter, der für ein Spiel verantwortlich ist (einschließlich eines überwachenden Schiedsrichters);

(b) ein Schiedsrichter auf Anfrage, der ein aktiver Schiedsrichter für das Spiel ist; und

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

(c) ein inaktiver Schiedsrichter, der in Übereinstimmung mit diesen Vorschriften eingreift.
Die Anwesenheit eines solchen Schiedsrichters entbindet den Spieler nicht von seiner Verantwortung gemäß Regel 15.1.1.

15.2 SCHLÄGE UND MEINUNGSUNTERSCHIEDE BEOBACHTEN

15.2.1 Wenn ein Schlag gespielt werden soll, der dazu führen kann, dass ein Fehler gemacht wird oder eine Kugel 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.

15.2.2 In Abwesenheit eines Schiedsrichters oder wenn die Regel 15.2.1 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.

15.3 AUSWEGLOSE SITUATIONEN

15.3.1 Eine ausweglose Situation liegt vor, wenn keine Seite bereit zu sein scheint, einen Schlag zu spielen, der die bestehende taktische Situation erheblich verändern könnte.

15.3.2 Eine ausweglose Situation kann erklärt werden durch:

- (a) beide Seiten handeln gemeinsam; oder
- (b) ein für das Spiel verantwortlicher Schiedsrichter; oder
- (c) ein Schiedsrichter der vom Spieler bestimmt wird.

Ein Schiedsrichter darf eine ausweglose Situation erst erklären, nachdem er beide Seiten gewarnt hat, dass eine ausweglose Situation erklärt werden kann und dass eine Entscheidung getroffen wird, nachdem jede Seite zwei weitere Züge gespielt hat.

15.3.3 Wenn eine ausweglose Situation erklärt wird, muss das Spiel mit einer Strafraumfortsetzung fortgesetzt werden.

15.4 UMKÄMPFTES TOR ODER TORLAUF AUßER DER REIHENFOLGE

15.4.1 Wenn ein aktiver oder inaktiver Schiedsrichter, vorbehaltlich der Regel 7.9.2, beobachtet, dass beide Seiten in ihren jeweiligen letzten Schlägen ein Tor umkämpfen, welches zu bespielen nicht an der Reihe ist, wird das Spiel angehalten und in einer Strafraumfortsetzung weitergeführt.

15.4.2 Wenn ein Schiedsrichter, ob aktiv oder inaktiv, feststellt, dass ein Torlauf durch ein Tor erfolgt ist, welches nicht an der Reihe war zu bespielen, aber die Seite, die ihn nicht ausgeführt hat, das Tor bei seinem letzten Schlag nicht umkämpft hat, sollte der Schiedsrichter das Spiel, nach Regel 15.4.1, nur dann unterbrechen, wenn diese Seite dann in ihrem nächsten Schlag ein anderes Tor, das nicht an der Reihe ist, bespielt.

15.5 OBERSTE REGEL

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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

- 16.1.1 Die Spieler sind für die Einhaltung eines hohen Verhaltensstandards im Sinne 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 Bewegen 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.
 - (e) versäumt, andere in der Nähe befindliche Personen zu warnen, bevor er einen kräftigen Schlag ausführt, dass eine Kugel auf sie zukommen könnte.
- 16.2.8 auf eine Anfrage nicht umgehend antwortet (siehe Regeln 8.4.2, 14.1.1) eine Entscheidung nicht umgehend bekannt gibt (siehe Regeln 10.5.2 und 11.4.2) Zeit

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

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 nach Regel 10.2.1 oder 10.2.2.
- 16.2.10 ein Tor oder den Peg 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.
- 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:
 - (a) den Spieler auf den Verstoß aufmerksam machen und
 - (b) 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 (siehe Regel 6.3.7).

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

- 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:
- (a) zu entscheiden, dass der letzte Schlag annulliert wird; oder
 - (b) zu entscheiden, dass die anstößige Seite den nächsten Schlag verliert (siehe Regel 6.3.7); oder
 - (c) das Spiel der gegnerischen Seite zuzusprechen; oder
 - (d) das laufende Spiel oder den Kampf der gegnerischen Mannschaft zuerkennen und dem Turnierschiedsrichter empfehlen, die gegen Regel 16.1 verstoßende Seite zu disqualifizieren. Wenn das Match der gegnerischen Seite nicht zugesprochen wird, ist es zu unterbrechen, bis der Turnierschiedsrichter die Angelegenheit entschieden hat.

16.5 AHNDUNG VON VERSTÖSSEN OHNE SCHIEDSRICHTER

- 16.5.1 Wenn es keinen Schiedsrichter gibt, der für ein Spiel verantwortlich ist, sind beide Seiten für die Überwachung des Verhaltens während des Spiels verantwortlich. Wenn nach Meinung der gegnerischen Seite ein Spieler gegen Regel 16.1 verstoßen hat, muss die gegnerische Seite:
- (a) dem Spiel zuvorkommen und auf die Zuwiderhandlung aufmerksam machen; und
 - (b) den Spieler warnen, nicht mehr gegen Regel 16.1 zu verstoßen.
- Der Verstoß ist als erster Verstoß gegen Regel 16.1 im Sinne von Regel 16.4.2 zu behandeln, es sei denn, Regel 16.5.2 findet Anwendung und der darin genannte Schiedsrichter entscheidet, dass kein Verstoß gegen Regel 16.1 vorliegt.
- 16.5.2 Können sich die Seiten nicht darauf einigen, dass der Spieler gegen Regel 16.1 verstoßen hat, ist das Spiel zu unterbrechen, bis ein Schiedsrichter gerufen wurde und die Situation entschieden hat. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob gegen Regel 16.1 verstoßen wurde, und hat in diesem Fall alle Befugnisse eines Schiedsrichters, der für das Spiel verantwortlich ist (siehe Regel 16.4).
- 16.5.3 Der Turnierschiedsrichter kann jederzeit in ein Spiel eingreifen und hat alle Befugnisse eines verantwortlichen Schiedsrichters (siehe Regel 16.4) und kann darüber hinaus einen Spieler wegen eines schwerwiegenden Verstoßes gegen Regel 16.1 disqualifizieren, ohne dass eine Empfehlung eines anderen Schiedsrichters erforderlich ist.

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

17. STRAFRÄUME UND STRAFRAUMFORTSETZUNG

17.1 STRAFRÄUME

- 17.1.1 Die beiden Halbkreise im Spielfeld mit einem Radius von 91 cm, deren Mittelpunkt genau auf der Mitte der Ost- und Westgrenze liegt (im Bild 3 als Punkte D und E markiert (siehe Regel 8.1.2)) sind Strafräume. Wird die Anweisung gegeben, die Kugel vom Strafraum zu spielen, kann sie von irgendeiner Stelle im Strafraum gespielt werden.
- 17.1.2 Soll eine Kugel, wenn sie das nächste Mal gespielt wird, gemäß Regel 8.4 oder 17.2 nach einer Regelwidrigkeit von einem Strafraum gespielt werden, wird sie gemäß Regel 6.4.2(e) zu einer nicht zum Spiel gehörenden Sache. Sie kann dann von überall innerhalb des Strafraums gespielt werden.

17.1 STRAFRAUMFORTSETZUNG

Wenn das Spiel durch eine Strafraumfortsetzung fortgesetzt werden soll (siehe Regeln 10.4, 12.1.4, 15.3.3 und 15.4.1), müssen alle vier Kugeln als nächstes aus demselben Strafraum gespielt werden. Die Spielreihenfolge wird von den Seiten durch Münzwurf oder durch ein gleichwertiges Verfahren bestimmt. Die unterlegene Seite entscheidet, aus welchem Strafraum die Kugeln gespielt werden. Das Spiel wird fortgesetzt, indem die Gewinnerseite einen Schlag mit einer ihrer Kugeln aus dem gewählten Strafraum spielt.

18. ALTERNATIVE FARBEN, ZWEI SPIELE GLEICHZEITIG AUF EINEM SPIELFELD

18.1 ALTERNATIVE FARBEN

- 18.1.1 Ein Spiel darf mit anderen Kugeln als den traditionellen Farben gespielt werden, auf die in den Regeln 1.1 und 1.2 Bezug genommen wird.
- 18.1.2 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.
- 18.1.3 Wird ein anderer Satz von Farben gewählt, ist vor dem Spiel festzulegen, welche Farben die Parteien erhalten und in welcher Farbreihenfolge gespielt wird.

18.2 ZWEI SPIELE ZUR GLEICHEN ZEIT

- 18.2.1 Zwei oder mehr Spiele können gleichzeitig auf demselben Spielfeld gespielt werden, wobei normalerweise die traditionellen Farben für ein Spiel und alternative Farben oder gestreifte Kugeln für das/die andere(n) Spiel(e) verwendet werden. Dies ist als „Double-Banking“ bekannt und die Spiele werden als „Double-Banking“ bezeichnet.
- 18.2.2 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. Regel 9.2 wird angewandt, wenn eine Kugel durch eine

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Kugel aus dem anderen Spiel beeinflusst wird. [Zeitlich begrenzte Spiele: siehe Regel 19.4.5]

- 18.2.3 Eine Kugel, die nach Regel 18.2.2 vorübergehen entfernt wurde, wird inaktiv (nicht zum Spiel gehörend) bis sie wieder auf die markierte Stelle zurückgelegt wird.
- 18.2.4 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.

19. ZEITLICH BEGRENZTE SPIELE

19.1 VERFAHREN NACH ABLAUF DER ZEIT

- 19.1.1 Wenn einem Spiel eine Zeitbegrenzung auferlegt wurde, sollten beide Seiten dafür sorgen, dass eine unabhängige Person oder, falls dies nicht möglich ist, eine von ihnen dafür verantwortlich ist, den Ablauf der Zeit auf eine Weise bekannt zu geben, von der vernünftigerweise erwartet werden kann, dass die Ankündigung diesen Personen übermittelt wird an wen es gerichtet ist.
- 19.1.2 Der letzte Spielzug des Spiels oder der letzte Spielzug vor dem Beginn einer Verlängerungsperiode oder einer anderen Form der Auflösung, ist der Spielzug, der den letzten gespielten Schlag (siehe Regel 6.3.1) vor Ablauf der Zeit beinhaltet. Vorbehaltlich Regel 19.3.1, wenn der letzte Schlag wiederholt werden soll, aber die Zeit abläuft, bevor er wiederholt werden kann, muss der Schlag als Teil des letzten Spielzugs wiederholt werden.
- 19.1.3 Nach Ablauf der Zeit wird das Spiel entweder am Ende des letzten Spielzugs unterbrochen oder fortgesetzt, um eine Verlängerung oder eine andere Form der Lösung zu ermöglichen, die beiden Seiten von der organisierenden Stelle mitgeteilt wurde oder, falls keine solche Mitteilung erfolgte, zwischen den Seiten vereinbart wurde. Eine solche Mitteilung oder Vereinbarung sollte in der Regel vor Spielbeginn erfolgen oder getroffen werden. Erfolgt keine gegenteilige Mitteilung oder Vereinbarung, so gilt eine Verlängerungszeit, die aus zwei weiteren Spielzügen für jede Kugel besteht.
- 19.1.4 Das Spiel endet mit dem letzten Spielzug. Der Gewinner ist die Seite, die die meisten Punkte erzielt hat. Bei Punktgleichstand wird das Spiel fortgesetzt, bis eine Seite den nächsten Punkt erzielt. [Handicap - Spiel: siehe Regel 20.12.2]
- 19.1.5 Wenn das Spiel am Ende einer Verlängerung oder einer anderen Form der Auflösung nicht bereits gemäß Regel 1.4.1 gewonnen wurde, ist der Gewinner die Seite, für die die größere Anzahl von Punkten erzielt wurde. Wenn die Punktzahlen gleich sind, wird das Spiel vorbehaltlich Regel 19.1.6 fortgesetzt und der Gewinner ist die Seite, für die der nächste Punkt erzielt wird. [Handicap Spiel: siehe Regel 20.12.2]
- 19.1.6 Der Ausrichter kann anordnen, dass das Spiel nach dem Ende der letzten Runde oder,

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

falls vorhanden, nach dem Ende einer Verlängerung oder einer anderen Form der Entscheidung nicht fortgesetzt wird, selbst wenn die Punktzahlen gleich sind. In diesem Fall endet das Spiel und das Ergebnis wird als Unentschieden gemeldet.

19.2 VON DER GEGENSEITE ANGEFORDERTE INFORMATIONEN

Eine Anfrage nach Regel 14.1 kann die Frage nach der verbleibenden Spielzeit beinhalten.

19.3 WIEDERHERSTELLUNG ODER HINZUFÜGUNG VON ZEIT

- 19.3.1 Die Zeit wird wiederhergestellt, wenn eine Behinderung nach Regel 9 behoben wird, aber unter keinen anderen Umständen.
- 19.3.2 Unter außergewöhnlichen Umständen kann ein für ein Spiel verantwortlicher Schiedsrichter oder ein gemäß Regel 16.5.2 berufener Schiedsrichter die verbleibende Zeit verlängern, um die durch Verstöße gegen Regel 16.2.8 verlorene Zeit auszugleichen.

19.4 AUFSCHUB DER ZEIT

Sofern in den Turnierregeln oder Veranstaltungsbedingungen nicht anders angegeben, wird die Zeit im Turnier- und Mannschaftsspiel nur ausgesetzt, wenn das Spiel aus einem der folgenden Gründe eingestellt wird:

- 19.4.1 ein Schiedsrichterereignis, wie das Zurücksetzen von Ausrüstung oder das Reparieren von Platzschäden, aber nicht, wenn ein Schiedsrichter gerufen wird, um einen Schlag zu beobachten.
- 19.4.2 Suchen oder Ersetzen einer verlorenen Kugel.
- 19.4.3 ein Spieler, der zu offiziellen Turnierpflichten abberufen wird oder wegen Krankheit oder Verletzung spielunfähig wird.
- 19.4.4 das Spiel unterbrochen wird.
- 19.4.5 ein Spiel bei zwei gleichzeitig stattfindende Spielen durch das andere Spiel auf demselben Spielfeld aufgehalten wird.
- 19.4.6 alle anderen Ereignisse oder Situationen, einschließlich Wetter, die zu einer Verzögerung von mindestens fünf Minuten führen.

20. HANDICAP SPIEL

20.1 ALLGEMEINES

- 20.1.1 Handicap-Spiele können so gespielt werden, dass Spieler mit unterschiedlichem Können gegeneinander antreten können, damit sie die gleichen Gewinnchancen haben, indem man ihnen erlaubt Extraschläge durchzuführen.
- 20.1.2 Jedem Spieler wird je nach Können ein Handicap zugeteilt. Der Handicap - Bereich kann von 20 bis minus 6 reichen, wobei die Extremwerte dieses Bereichs nicht verwendet werden müssen.
- 20.1.3 Die obigen Regeln 1 bis 19 gelten für Handicap-Spiele, sofern in dieser Regel nichts

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

anderes angegeben ist.

- 20.1.4 Bei dieser Regel ist der Empfänger der Spieler, der in einem Handicap - Spiel einen Extraschlag spielen darf.

20.2 EINZEL

- 20.2.1 Im Einzel erhält der Spieler mit dem höheren Handicap Extraschläge vom Spieler mit dem niedrigeren Handicap
- 20.2.2 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".
- 20.2.3 Die Handicap - Differenz 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 3, Tabelle 1 aufgeführt.

20.3 DOPPEL

- 20.3.1 Extraschläge im Doppel erhalten die beiden Spieler mit dem höchsten Handicap, die auf der gleichen oder auf gegnerischen Seiten stehen können,.
- 20.3.2 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.
- 20.3.3 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.
- 20.3.4 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.
- 20.3.5 Dieselbe Berechnung wird für die beiden verbleibenden Spieler durchgeführt, um die Anzahl der Zusatzschläge zu bestimmen, die der Spieler mit dem höheren Handicap erhält.
- 20.3.6 Erhalten beide Spieler einer Mannschaft einen oder mehrere Extraschläge aufgrund einer halben Handicap - Differenz, die vor dem Aufrunden keine ganze Zahl ist, so ist von der halben Handicap - Differenz eines Spielers der Mannschaft 0,5 abzuziehen. Sie haben vor

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Spielbeginn bekannt zu geben, wer von ihnen von dem Abzug betroffen ist.

20.4 PUNKT ERZIELT DURCH EINEN EXTRASCHLAG

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

20.5 WANN DARF EIN EXTRASCHLAG GESPIELT WERDEN

- 20.5.1 Ein Empfänger darf, vorbehaltlich der Regeln 20.6.5 und 20.7.1, in jeder Phase des Spiels in einem neuen Spielzug, die auf das Ende eines Spielzugs, in dem er einen Schlag gespielt hat folgt, einen Extraschlag ausführen.
- 20.5.2 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 10.5.5).
- 20.5.3 Wenn festgestellt wird, dass ein Spieler einen oder mehrere zusätzliche Schläge gespielt hat, zu denen er nicht berechtigt war, und das Spiel unterbrochen wird, bevor die gegnerische Seite einen Schlag gespielt hat, egal ob rechtmäßig oder unrechtmäßig, wird dieser zusätzliche Schlag annulliert. Andernfalls gibt es kein Heilmittel und jeder derartige zusätzliche Schlag wird als rechtmäßig behandelt.

20.6 KOMMUNIKATION MIT DER GEGNERISCHEN SEITE

- 20.6.1 Ein Empfänger, der erwägt einen Zusatzschlag zu spielen, muss die gegnerische Mannschaft vor seiner möglichen Absicht informieren, und zwar in einer Weise, von der vernünftigerweise erwartet werden kann, dass die Information denjenigen, an den sie gerichtet ist, erreichen wird.
- 20.6.2 Wenn die gegnerische Seite eine Warnung nach Regel 20.6.1 ignoriert und einen Schlag spielt, wird der Schlag annulliert.
- 20.6.3 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).
- 20.6.4 Ein Empfänger, der die Absicht anzeigt, einen Extra-Schlag zu spielen, kann diese Entscheidung jederzeit widerrufen, bevor er den Extra-Schlag spielt.
- 20.6.5 Ein Empfänger, der angezeigt hat, dass ein Extra-Schlag nicht gespielt wird, was den Widerruf einer Entscheidung, einen Extra-Schlag gemäß Regel 20.6.4 zu spielen, einschließt, kann diese Entscheidung nicht ändern.

20.7 NACH EINER FALSCHEN KUGEL

- 20.7.1 Ein zusätzlicher Schlag darf nach dem Spielen einer falschen Kugel nur gespielt werden, wenn der letzte Schlag zuerst wiederholt wird, nachdem „Ersetzen und Wiederholen“ angewendet wurde (siehe Regel 10.5.5).
- 20.7.2 Wenn festgestellt wird, dass ein oder mehrere zusätzliche Schläge unrechtmäßig gespielt wurden und das Spiel unterbrochen wird, bevor die gegnerische Seite einen Schlag

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

gespielt hat, egal ob rechtmäßig oder unrechtmäßig, wird jeder derartige zusätzliche Schlag annulliert. Andernfalls gibt es kein Heilmittel und jeder derartige zusätzliche Schlag wird als rechtmäßig behandelt.

20.8 NACH EINEM FEHLER

Wenn ein Empfänger im letzten Schlag einen Fehler begangen hat, kann der Empfänger eine Entscheidung über das Spielen eines zusätzlichen Schlags aufschieben, bis die Gegenseite ihre Wahl gemäß Regel 11.4.2 getroffen hat.

20.9 TOR BESPIELT AUßER DER REIHENFOLGE

Wenn Regel 7.9 oder 15.4 zutreffen, werden alle Extraschläge, die während des Kampfes gegen um ein Tor außer der Reihenfolge gespielt wurden, wiederhergestellt

20.10 NACH EINER UNKORREKTEN INFORMATION

20.10.1 In Regel 9.6 stellt das Spielen eines Extraschlags kein erneutes Spielen einer Kugel dar.

20.10.2 Wenn eine Wiederholung nach Regel 9.6 erfolgt, werden alle Extraschläge, die nach dem betroffenen Schlag gespielt wurden, wiederhergestellt.

20.11 VON DER GEGENSEITE ANGEFORDERTE INFORMATIONEN

Ein Antrag nach Regel 14.1 kann die Frage beinhalten, wie viele zusätzliche Schläge noch übrig sind.

20.12 ZEITLICH BEGRENZTE SPIELE

20.12.1 Wenn das Spiel fortgesetzt wird, nachdem die Zeit abgelaufen ist, weil die Punktzahlen gleich sind und keine Verlängerungsfrist oder andere Form der Auflösung gilt (siehe Regel 19.1.4), können alle zusätzlichen Schläge gespielt werden.

20.12.2 Bei Turnieren und Mannschaftsspielen darf, sofern der Veranstalter nichts anderes bestimmt hat, während einer Verlängerungsperiode oder einer anderen Form der Auflösung kein zusätzlicher Schlag gespielt werden. Wenn das Spiel nach dem Ende einer Verlängerungsperiode oder einer anderen Form der Auflösung fortgesetzt wird, weil die Punktzahlen gleich sind (siehe Regel 19.1.5), dürfen dann alle zusätzlichen Schläge gespielt werden.

20.12.3 Wenn ein Empfänger den letzten Schlag vor Ablauf der Zeit gespielt hat (siehe Regel 19.1.2), darf der Empfänger nur dann einen zusätzlichen Schlag spielen, wenn dies nach Regel 20.12.1 oder 20.12.2 zulässig ist, selbst wenn er die Absicht angekündigt hat, vor Ablauf der Zeit einen Extraschlag zu spielen

20.13 VERWALTUNG

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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

21. VORTEILSSPIEL

21.1 ALLGEMEINES

Ein Vorteilsspiel wird ausgetragen, um Mannschaften mit unterschiedlichen Spielfähigkeiten die Möglichkeit zu geben, mit verbesserten Gewinnchancen gegeneinander anzutreten, indem die Startpunktzahl für jede Seite verändert wird. Jede Seite versucht, unter Berücksichtigung ihrer Startpunktzahl die gleiche Zielpunktzahl (siehe Regel 21.3) zu erreichen. Die Regeln 1 bis 18 gelten vorbehaltlich der Regel 21.6.

21.2 VORTEILSHANDICAP

- 21.2.1 Die Spielstärke eines Spielers wird durch das Vorteils-Handicap des Spielers angezeigt. Dies entspricht dem Handicap des Spielers nach Regel 20 oder wird, wenn der Spieler kein Handicap nach Regel 20 hat, anhand der Umrechnungstabelle unter <https://worldcroquet.org/advantagegr> von der veröffentlichten WCF Dynamic Note („published DGrade“) des Spielers abgeleitet.
- 21.2.2 Wenn ein Spieler kein Handicap nach Regel 20 oder keinen veröffentlichten DGrade hat, kann der Veranstalter dem Spieler ein temporäres Advantage-Handicap zusprechen.

21.3 ANGESTREBTE PUNKTZAHL

Die angestrebte Punktzahl beträgt 4, 7 oder 10 Punkte, wie beiden Seiten vom Veranstalter mitgeteilt oder, falls keine solche Mitteilung erfolgt ist, wie zwischen den Seiten vereinbart. Eine solche Benachrichtigung oder Vereinbarung sollte normalerweise vor Beginn des Spiels erfolgen oder erreicht werden. Mangels gegenteiliger Mitteilung oder Vereinbarung beträgt die angestrebte Punktzahl 7 Punkte.

21.4 PUNKTZAHL BEIM START

Die Punktzahl beim Start, die für Kombinationen von Vorteils-Handicaps für jedes Zielergebnis gelten, sind in der entsprechenden Startergebnistabelle unter <https://worldcroquet.org/advantagegc>. Aufgeführt.

21.5 DOPPEL

Bei Doppel wird als Punktzahl beim Start für jede Seite der Mittelwert der Handicaps, aufgerundet auf eine ganze Zahl, genommen.

21.6 SPIEL

- 21.6.1 Die Regeln 1.4.1 bis 1.4.5 finden keine Anwendung. Ein Vorteilsspiel endet mit dem Ende des Zuges, in dem eine Seite den Siegpunkt erzielt, vorbehaltlich etwaiger Abhilfen gemäß den Regeln 8 bis 16.
- 21.6.2 Müssen mehr als 12 Tore bestritten werden, werden weitere Tore in der Reihenfolge 3, 4, 1, 2, 11, 12, 3, 4 bestritten, bis das Spiel beendet ist.

ANHANG 1

BEURTEILUNG UNSICHERER SITUATIONEN

ZUSAMMENFASSUNG DER RICHTLINIEN Regel	Situation	Entscheidung
6.4.4	Wenn Zweifel bestehen, ob eine Kugel das Spielfeld verlassen hat.	Die Kugel hat das Spielfeld verlassen.
6.6.1	Wenn es Zweifel darüber gibt, wo eine Kugel das Spielfeld verlassen hat.	Wenn sich beide Seiten einig sind, dass die Kugel das Spielfeld verlassen hat, oder wenn keine Einigung erzielt werden kann, entscheidet der Spieler, der das Verlassen des Spielfelds verursacht hat (oder ein Schiedsrichter, falls vorhanden).
7.7.1	Wenn es unsicher ist, ob eine Kugel, die sich im Innenraum des Tores befindet, in der Lage ist, das Tor zu durchlaufen, um den Punkt zu erzielen.	Die Kugel kann von dieser Position aus durch das Tor laufen und den Punkt erzielen.
7.7.2	Wenn es unsicher ist, ob eine Kugel das Tor der Regel gemäß durchlaufen hat.	Die Kugel hat das Tor vollständig durchlaufen.
11.3.1	Wenn unklar ist, ob ein Fehler bei einem Schlag begangen wurde.	Ein Fehler wurde begangen, wenn ein Schiedsrichter oder der Spieler, der den Schlag ausgeführt hat, es für wahrscheinlicher hält, dass die Regel verletzt wurde.
15.2.2	Wenn es eine Meinungsverschiedenheit über einen Sachverhalt gibt.	Die Meinung des Spielers mit der besten Sicht ist zu bevorzugen, aber wenn alle Ansichten gleich sind, ist die Meinung des Spielers, der den Schlag ausgeführt hat, zu bevorzugen.

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
Straf- raum		16 ounces	+/- 1/4 ounce	454 g	
	Schläger	12 inches	+/- 1/2 inch	300 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

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Index

Abseits

Anweisung: Glossar
Halbwegelinie: 8.1
Kugel: Glossar
Strafraum: 17.1
wenn die Kugel im Abseits ist: 8.2

Abseitsgegner: Glossar

Abseitsspieler: Glossar

Annullierung eines Schlages:6.3.6

Beeinflussung: 9

defektes Equipment, durch: 9.5
falsche Informationen, indem: 9.6
lockeres Hindernis, durch: 9.7
nicht zum Spiel gehörend, durch: 9.2
Spiel eines Schlags, mit:9.4
Spieler, von: 9.1
Spielfeldoberfläche, durch: 9.3
Wetter, durch: 9.8

Beginn des Spiels: 5.2.2

Behinderter Spieler: 3.4.5

Beratung: 14

Berühren der Grenze: Glossar

Beschädigung der Spielfeldoberfläche:11.2.210

Bisque (siehe Extra Schlag) :

Croquetschläger: 3.4

Austausch: 3.4.6
behinderter Spieler: 3.4.5
Griff: 3.4.2
Kopf: 3.4.3
Missbrauch, von: 16.2.3
Schäden an: 3.4.6(a)
Struktur: 3.4.1
Zieleinrichtung: 3.4.4

Dem Spiel zuvorkommen: Glossar

Die Reihenfolge (siehe Farbreihenfolge) :

Doppel: 1.1.2, 5.3.1, 20.3

Ecke: 2.1.1

Eckfahne: 4.2.4

einen Schlag als ausgeführt erklären: 6.3.1(c)

Eingeklemmte Kugel: 9.5

Einheiten: 1.6

Einzel: 1.1.2, 20.2

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Empfänger: Glossar, 20.4

Ende

Begegnung, von: 1.5.1

Schlagzeitraum, von: 6.2.1

Spiel, von: 1.4.1

Spielzug, von: 6.1.3

Ergebnis

behalten: 7.8

Punkt: 7.1

erwägen (siehe Erklärung eines Schlages) :

Etikette (siehe Benehmen) :

Extraschlag: 20.2, 20.3

Extraspielzug (siehe Extraschlag) :

Fahne, Ecke: 4.2.4

falsche Informationen, nachdem: 20.10

Falsche Kugel: 10

aufeinanderfolgende Schläge: 10.3

definition: 10.1

Erste vier Spielzüge, in: 10.1.2

Fehler im gleichen Schlag: 10.7

frühere Schläge und Punkte: 10.6

Kugeltausch: 10.5.6

Seite des Spielers, der an der Reihe ist, durch: 10.5

Spielen, wenn man nicht berechtigt ist: 10.3

Status der früheren schläge und Punkte: 10.6

verhinderndes Spiel : 10.2

vorheriger Schlag, in: 10.4

Zurücklegen und Wiederholen:10.5.5

falsche Kugel, danach: 20.7

Farbreihenfolge: 1.2.1, 18.1.2

Fehler: Glossar

Gleichzeitiges Spiel (siehe Überschneidende Spiele)

Gleichzeitige Spiele: 18.2

Priorität: 18.2.4

Grenze

berührend, Kugel: Glossar

Kugel verlässt das Spielfeld: 6.4.2(a)

Markierungen, mehrere: 2.2.3

Namen der Grenzen: 2.2.1

tatsächliche Grenze:2.2.2

Halbwegelinie: 8.1

Handicap-Spiel: 20

Inakzeptables Verhalten: 16.2

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Information: 14.1

Irregularity: Glossar

Körper: Glossar

Kugel

Abwischen (siehe Kugel, Reinigung) :

alternative Farben: 1.1.3, 18.1

anheben: 9.1.2(a)

außerhalb des Spielfeldes: 6.4.2(a), 6.6.1

Austausch einer defekten Kugel:9.5.1

Beeinflussung von:9

Bewegen oder Berühren: 9.1.2(d)

Farben:1.1.3

Farbreihenfolge: 1.2, 18.1.2

im Tor feststecken: 9.5

mangelhaft: 9.5

Partner: Glossar

Reinigung: 9.1.2(b)

Spezifikation:3.3.1

Spielfeld verlassen: 6.4.2(a), 9.1.2(c)

stoppen.: 9.1.2(c)

tauschen.:10.5.6

Zustimmung zur Position:6.5.2

Kugel des Spielers, der an der Reihe ist zu spielen: Glossar, 1.2.2

Kugel zurücksetzen: 6.6

Loses Hindernis: Glossar

Luftschwingen: 6.3.2(a)

Marker: 14.6

Nichtbeachtung: 16.2.9

nicht zum Spiel gehörend:

Definition: 4.1

Kugel verlässt das Spielfeld: 6.4.2(a)

Kugel, als: 6.4

Partnerkugel: Glossar

Peg

Anpassung: 3.1.3(b)

Einstellung: 2.3.1

korrekter Zustand: 3.1.3

Richten: 3.1.3(b)

Spezifikation: 3.1.1

Platzierung der Kugel: 6.6.2(b)

point scored in extra stroke: 20.4

Prüfung: 7.6, 16.2.11

Punkt, erzielen: 7.1

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

Reinigung, Kugel: 9.1.2(b)

Richtung, Abseits: Glossar

Schlag

defektes Equipment, durch: 6.3.7

definition: 6.3

Folgen von: 6.3.5

Nichtigerklärung: 6.3.6

vorherige: Glossar

Schlagzeitraum: Glossar, 6.2

Seite: 1.1.1

Spiel

Beginn: 5.2

Ende: 1.4.1

Gegenstand: 1.3

Skizze: 1 38

Spielbegegnung: 1.5, 5.3

Spieler, der an der Reihe ist zu spielen: Glossar, 1.2.2

Spielfeld

Beschädigung der Oberfläche: 11.2.10, 16.2.3, 16.2.12

Kugel verlassen: 6.4.2(a), 9.1.2(c)

Spielzug

Beginn: 6.1.2

definition: 6.1.1

Ende: 6.1.3

Startfläche: Glossar

Störung: 11

Störung, nach: 20.8

Strafraum: 17.1

Strafraumfortsetzung: 17.2

Tor

Anordnung: 2.3

der Reihe nach: Glossar

Einen Punkt erzielen: 7.4

Färbung: 3.2.2

korrekter Zustand: 3.2.3

Korrektur: 3.2.3(b)

Kugel eingeklemmt in: 9.5

nicht in der Reihenfolge: 7.9

Reihenfolge der Tore: 1.3

Richten: 3.2.3(b)

Spezifikation: 3.2.1

Torinnenraum: Glossar

Zurücksetzen: 3.2.3(b)

Torinnenraum: Glossar

Torlauf

abgeschlossen: 7.3

6. Die WCF Regeln zum Golfcroquet, deutsch(Stand 10.03.2022)

begonnen: 7.2

Überschneidendes Spiel: 12

Unbeabsichtigtes Berühren: 6.3.3, 11.2.8

Verhalten: 16

Vorrangige Regel: 15.5

Vorteil Spiel: 21

wann gespielt werden darf: 20.5

Wetter: Glossar

Zählklammer: 4.2.6

Zählklammer, Wertung: 4.2.6

Zubehör: 4.2

Zurückgesetzt: Glossar

Zeitlich begrenzte Spiele: 19

Verfahren: 19.1

Zeit, Aussetzung von: 19.4

Zeit, Wiederherstellung der: 19.3.1

Zeit, Zusatz von: 19.3.2

Zwei Spiele zur gleichen Zeit: 19.4.5