

DIE REGELN VON CROKINOLE

Die folgenden Regeln werden von der „National Crokinole Association“ bestimmt und bei allen NCA Turnier-Veranstaltungen angewendet.



Grundlegende Spielregeln

1) Vorbereitungen

Die anfängliche Spielreihenfolge, die Farbe der Scheiben und die Sitzposition eines Spielers oder einer Mannschaft werden durch Zufall oder durch den/die Organisator(en) eines Vereins oder Turniers bestimmt.

2) Wie man spielt

a) Eine „Runde“ läuft wie folgt ab:

Jeder Spieler versucht, der Reihe nach (im Uhrzeigersinn), einen „gültigen Schuss“ zu machen. (Siehe Regel 3)

Nach jedem Schuss werden alle versenkten 20er vom Spielfeld entfernt und in einem dafür vorgesehenen, für alle Spieler sichtbaren Bereich platziert (i.d.R. kommen hier die so genannten 20er-Halter im Einsatz) und müssen dort bis zum Ende der Runde verbleiben.

Am Ende der Runde wird die Punktzahl auf dem Brett zusammen mit den 20ern gezählt, bevor Scheiben bewegt werden dürfen.

Der Spieler oder die Mannschaft mit der höheren Punktzahl erhält 2 Punkte. Bei Unentschieden in der Runde erhält jeder Spieler bzw. jedes Team 1 Punkt.

b) Ein „Spiel“ besteht aus 4 Runden.

c) Die Anzahl der Spiele in einem „Match“ wird durch die Turnierregeln bestimmt.

3) Gültiger Schuss

Wenn gegnerische Scheiben im Spiel sind, muss der aktive Spieler mindestens mit einer seiner Scheiben eine gegnerische Scheibe treffen, entweder direkt oder indem er eine seiner bereits im Spiel befindlichen Scheiben gegen eine gegnerische Scheibe stößt.

Wenn keine gegnerischen Scheiben im Spiel sind, muss die Schuss-Scheibe oder mindestens eine während des Schusses getroffene Scheibe die 15er-Linie berühren oder innerhalb dieser liegen (*No Hiding Rule*). Das 20er Loch liegt ebenso innerhalb der 15er-Linie und kann direkt oder indirekt angespielt werden.

Wenn in einem Zug keinen gültigen Schuss gemacht wird, werden die Schuss-Scheibe sowie alle anderen, beim Schuss berührten Scheiben, einschließlich evtl. gemachten 20er, entfernt und am Ende der Runde nicht gewertet.

Zusätzliche Regeln

4) Singles

- a) Die Gegner müssen auf gegenüberliegenden Seiten des Bretts sitzen und jeder hat eine andere Scheibenfarbe. Die Spieler beginnen jeweils mit **8 Scheiben** und wechseln sich ab.
- b) In jeder Runde eines Spiels beginnen die Spieler abwechselnd. In jedem Spiel eines Matches beginnen die Spieler abwechselnd.
- c) Es dürfen während des Spiels keine Tipps und Hinweise den Einzelspielern gegeben werden.

5) Doppel

- a) Die Partner müssen auf gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts sitzen und Scheiben derselben Farbe spielen, die sich von der Farbe der Scheiben ihrer Gegner unterscheiden müssen. Wenn ein Team als „Erster“ ausgewählt wird, können die Partner entscheiden, wer von ihnen startet. Jeder Spieler beginnt mit **6 Scheiben**.
- b) In jeder weiteren Runde eines Spiels wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. In jedem Spiel eines Matches zwischen zwei Mannschaften beginnen die Mannschaften abwechselnd.
- c) Ein Doppelspieler darf während des Spiels nur von seinem Partner Tipps und Hinweise bekommen.

6) Wertung

- a) Das mittlere Loch zählt 20 Punkte, der Bereich drum herum 15, der nächste Bereich (außerhalb der Pfosten) 10 Punkte und der äußere Bereich 5 Punkte.
- b) Um 20 Punkte zu erzielen, muss sich eine Scheibe vollständig im Mittelloch befinden und flach liegen.
- c) Wenn eine Scheibe eine Linie berührt, erhält sie den niedrigeren Wert der beiden an die Linie angrenzenden Bereiche.

7) Schießen

- a) Während ein Gegner an der Reihe ist, darf ein Spieler das Spielbrett oder den Tisch **nicht berühren**, keine Scheibe in Position bringen oder ungewöhnliche Geräusche oder Bewegungen machen, die den Spieler ablenken sollen.
- b) Während eines Schusses dürfen nur die Schusshand des Spielers, das zugehörige Handgelenk und der Unterarm das Brett oder den Tisch berühren.
- c) Bevor ein Spieler schießt, muss er warten, bis die Bewegung der Scheiben aus dem vorherigen Spielzug aufgehört hat.
- d) Eine Scheibe muss von einer flachen, stationären Position aus starten und einen Teil der äußeren Begrenzungslinie des Quadranten des Spielers oder sowohl die äußere Begrenzungslinie als auch die Trennlinie des Spielerquadranten berühren.
- e) Eine Scheibe muss mit einem oder mehreren Fingern angeschlagen werden. Hilfsmittel wie Fingerschutz sind nicht gestattet.
- f) Absichtliches oder übermäßiges Schütteln des Bretts mit der schießenden Hand oder auf andere Weise ist nicht gestattet.
- g) Sobald ein Spieler seinen Finger und seine Scheibe in einer Position zur Vorbereitung auf einen Schuss hat und die Scheibe seinen Finger verlässt, gilt ein Schuss als erfolgt.
- h) Weder das Spielbrett noch der Stuhl eines Spielers dürfen während des Spiels bewegt werden, mit der Ausnahme, dass ein Spieler bei Bedarf seinen Stuhl bewegen darf, um eine außer Reichweite gefallene Scheibe aufzuheben.
- i) Wenn ein Spieler schießt, muss mindestens ein Teil seines Gesäßes Kontakt mit der Sitzfläche seines Stuhls haben.
- j) Jedes Bein eines Spielerstuhls muss Kontakt mit dem Boden haben. (kein Vorlehnen des Stuhls)
- k) Kein Körperteil eines Spielers außer den Füßen darf den Boden berühren. Andere Unterstützungsmöglichkeiten dürfen nicht in Anspruch genommen werden.

8) Sonstiges

- a) Granulatförmiges Shuffleboard-Wachs kann in den Graben gelegt werden, damit die Spieler ihre Scheibe vor dem Schießen im Wachs einreiben können.
- b) Wenn in einem Zeitspiel die Zeit abläuft, wird bei Bedarf ein zusätzlicher Schuss zugelassen, um die Anzahl der Schüsse auszugleichen.
- c) Wenn eine Scheibe die äußere Begrenzungslinie berührt oder überschreitet, ist sie nicht im Spiel. (Vorbehaltlich 8e)
- d) Wenn eine Scheibe nicht mehr im Spiel ist, wird sie vor dem Zug des nächsten Spielers in den Graben gelegt und muss dort bis zum Ende der Runde bleiben.
- e) **Die Spinning-Disc-Regel** - Wenn eine Scheibe die äußere Begrenzungslinie berührt oder überschreitet und aufgrund ihres eigenen Impulses zurückkehrt, um innerhalb der äußeren Grenzlinie zu landen, wird sie als „noch im Spiel“ betrachtet.
- f) **Die Regel „Damage Stays“**: Wenn eine Scheibe die äußere Begrenzungslinie berührt oder überschreitet, gegen das Spielbrett und/oder gegen nicht im Spiel befindliche Scheiben stößt und dann wieder auf die Spielfläche gelangt, so gilt die Scheibe als „nicht mehr im Spiel“. Aber die geänderte Position aller angeschlagenen Scheiben bleibt bestehen und alle gemachten 20er zählen.

Quelle: National Crokinole Association
<http://nationalcrokinoleassociation.com>