

Turnierordnung WWO



1. Turnierberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle bis spätestens 11.29 Uhr der Turnierleitung gemeldeten und anwesenden Spieler mit regelkonformer Wettkampfkleidung. Bei einstimmigem positiven Entscheid sind auch Gastspieler zugelassen.

2. Schiedsrichter

Schiedsrichter bei Regelanwendungen sind alle am aktuellen Spiel beteiligten Spieler, die nicht am Schiedsfall beteiligt sind. Kommt es zu keinem Konsens oder liegt eine Regelunsicherheit vor, entscheidet ein von der Turnierleitung benannter Schiedsrichter.

3. Equipment

Der Veranstalter stellt für die Spieler eine Partie Bälle mit einheitlichen Dimensionen und Gewichten. Schläger können von den Spielern mitgebracht werden. Mitgebrachtes Equipment ist der Turnierleitung vor Spielbeginn zur Abnahme vorzulegen.

4. Kleiderordnung

Da die Kleiderordnung beim Polter-Krocket 2006 so gut angekommen ist, wird diese ab sofort für die Westerwald Open Garten-Krocket beibehalten. Das Nichteinhalten der Kleiderordnung berechtigt die Turnierleitung zu empfindlichen Sanktionen.

Für die Damen & Herren:

weiß! (beige Hose/Rock geht auch :-)

5. Eröffnung/Spielfolge

Die Schlagreihenfolge wird durch Los entschieden. Gespielt wird in Runden mit jeweils einem Schlag pro Spieler in der durch Losentscheid festgelegten Reihenfolge. Der Ball muss die Tore des Parcours in festgelegter Reihenfolge und Spielrichtung bis zum Zielholz durchlaufen und darf nur mit dem Schläger gespielt werden. Die Ordnung der WWO lässt alle Schlägerteile als gültige Schlagfläche zu, solange sie keine untypischen Anbauteile aufweisen.

6. Tordurchspielung

Ein Tor ist genau dann durchspielt, wenn der Mittelpunkt des Balles die gedachte Linie zwischen den beiden Einsteckpunkten des Tores im Torinneren und in der richtigen Spielrichtung überquert hat. Wird ein Tor entgegen der Spielrichtung durchquert oder rollt er nach korrekter Durchspielung wieder durch das Tor zurück, wird der Ball an das letzte korrekt durchspielte Tor zurückgesetzt. Springt ein Tor durch Schlageinwirkung aus der Verankerung oder wird ein Tor durch Unachtsamkeit umgetreten, wird der Ball des „randalierenden“ Spielers an das letzte korrekt durchspielte Tor zurückgesetzt.

Aus einer regelkonformen Tordurchspielung wird dem Spieler ein Bonusschlag zugesprochen, der sofort auszuführen ist. Werden mit einem einzigen Schlag gleich mehrere Tore durchspielt, addieren sich die Bonusschläge. Das Sammeln von Bonusschlägen für einen späteren Einsatz ist nicht zulässig.

7. Schlagmodalitäten

Ein Zug beginnt erst nach Stillstand des Balles eines vorherigen Spielers. Der Spielball muss mit Schwung geschlagen werden. Ein Schieben oder Führen ist nicht gestattet.

Ein Schlag darf nur gegen den eigenen Ball erfolgen. Die Berührung des Schlägers mit einem fremden Ball wird als Foulspiel geahndet (siehe 9. Regelverstöße).

Das Touchieren des Tores mit dem Schläger ist erlaubt, solange es nicht beschädigt oder aus der Verankerung gerissen wird. Ein beschädigtes Tor kann auf Wunsch der Mehrheit ausgetauscht werden. Ausgerissene Tore werden sofort reinstalled.

Ein Schlag gilt als durchgeführt, wenn sich der Ball durch Schlägereinwirkung bewegt hat.

8. Rockade/Krockieren

Bleibt die Kugel des spielberechtigten Spielers nach seinem Schlag derart liegen, dass sie eine andere Kugel berührt (Rockade), so darf der rockierte Spieler, wenn er wieder an der Reihe ist, krockieren. Zum Krockieren setzt er seinen Fuß auf seine eigene Kugel und schlägt gegen seine eigene Kugel. Durch die Weitergabe des Schlagimpulses auf die gegnerische Kugel wird diese in eine schlechtere Spielposition gebracht. Danach darf er seinen regulären Spielzug durchführen. Wird unsauber krockettiert, das heißt, die eigene Kugel wird durch den Schlag unter dem Fuß herausgeschlagen, so verliert er das Schlagrecht für diese Runde und setzt aus.

9. Regelverstöße

Falsches Schlagen, Missachten der Reihenfolge und sonstige Regelverstöße führen zur sofortigen Rückversetzung der betreffenden Kugel(n) in die Position vor dem Regelverstoß.

Der Spieler hat sein Schlagrecht für eine Runde verwirkt, der nächste Spieler fährt fort.

10. Spielende

Das Spiel ist für einen Spieler beendet, wenn er seinen Ball nach erfolgreicher Durchquerung des Parcours gegen das Zielholz gespielt hat.

