



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Handbuch des Damen-Sport
Heydebrand und der Lasa, Leopold von
Wien [u.a.], 1886

Regeln.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-61140](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-61140)

gehaltenen Ball den anderen nach einer beliebigen Richtung fortzuschleudern. Da nun der Spieler sowohl die Bälle der Partner wie diejenigen der Gegner croquiren darf, so ist es einleuchtend, dass er einerseits sich und seiner Partei viel nutzen und andererseits seinem Gegner viel schaden kann. Der Spieler darf jedoch erst croquiren oder croquirt werden, nachdem er den ersten Bogen passirt hat. Der erste Spieler treibt seinen in der Hammerlänge vom ersten Bogen aufgestellten Ball durch einen Schlag mit dem Hammer durch diesen Bogen, dann durch den zweiten und so fort, wenn er reussirt, denn das Passiren eines Bogens und die Berührung eines Balles berechtigen zu einem weiteren Schlage. Wenn er einen Fehlschlag gethan hat, folgt der Zweite. Nach dem Passiren des siebenten Bogens muss der Wendepflock mit dem Ball berührt werden und dann trachtet man, die übrigen Bogen zu passiren und auch den Standpflock zu berühren.

Die folgenden Regeln werden weiteren Aufschluss über das Spiel geben.

Regeln.

1. Die Gesellschaft theilt sich nach Belieben oder nach dem Lose, indem Jeder seinen Ball aus einem Sacke zieht, in zwei Parteien, welche um den Preis kämpfen.

2. Die Bälle spielen in folgender Reihe, welche auch an den Pflöcken angegeben ist:

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Blau. | 5. Braun. |
| 2. Rosa. | 6. Orange. |
| 3. Schwarz. | 7. Grün. |
| 4. Gelb. | 8. Roth. |

Die eine Partei hat die ungeraden Bälle 1, 3, 5, 7 — die anderen die geraden 2, 4, 6, 8; bei einer ungeraden Zahl von Spielern kann einer zwei Bälle übernehmen, was sich auch empfiehlt, wenn nur zwei Personen spielen.

3. Jeder Spieler nimmt den Hammer, der die Farbe seines Balles trägt.

4. Blau ist der Anführer der einen, Rosa der anderen Partei.

5. Jeder Spieler spielt so lange fort, als er Bögen in der vorgeschriebenen Ordnung passirt. Auch wer nach Vorschrift den Wendepflock trifft, spielt weiter.

6. Jeder Fehlschlag, oder wenn man nur auf Stellung spielt, jeder absichtliche Fehler, setzt das Spiel des Betreffenden ab und der nächste folgt. Kommt daher ein Ball durch einen falschen Schlag aus der Richtung oder durch einen falschen Bogen oder durch den vorgeschriebenen Bogen von der verkehrten Seite, so gilt der Schlag nicht, das Spiel setzt ab und der Spieler muss, wenn er wieder an die Reihe kommt, sich erst wieder zur Stellung hinspielen.

7. Blau fängt also an, indem er seinen Ball eine Hammerlänge vor den Standpflock hinlegt und sich womöglich ohne Fehlschlag bis vor den Bogen 3 hinspielt, wo er absetzt. Dann folgt Rosa. Hat Blau schon beim ersten Schlage Bogen 1 nicht passirt, so geht natürlich sofort das Spiel an Rosa über.

8. Wer ausser der Reihe spielt, dem gilt zwar der Schlag, wenn er nicht vorher verhindert wird, doch wird er zur Strafe das nächstemal übersprungen.

9. Wer einen falschen Ball spielt, muss ihn wieder an die alte Stelle legen und wird einmal übersprungen, wenn der Fehler vor dem nächsten Schlage entdeckt wird.

10. Wenn ein Ball, indem er durch einen Bogen geht, einen anderen trifft, so kann der Spieler entweder auf den nächsten Bogen weiter spielen, oder den getroffenen Ball croquiren, aber er hat deshalb nicht das Recht zu zwei Schlägen.

11. Wenn ein Ball einen anderen trifft und dann den Bogen passirt, so kann der Spieler entweder croquiren oder weiterspielen und braucht, wenn er croquirt, denselben Bogen nicht zum zweitenmale zu passiren.

12. Wenn ein ruhender oder croquirter Ball vom Spielballe durch einen nächsten Bogen getrieben wird, so kommt ihm dies zugute, so auch bei der Berührung des Pflockes.

13. Das Treffen des Wendepflockes, wenn er an der Reihe ist, gilt gleich dem Passiren eines Bogens und berechtigt zum Fortspielen.

14. Wenn der Ball dadurch den Bogen passirt, oder den Pflock trifft, dass er sich vorher am Fusse eines Spielers oder an einem Hammer stösst, so gilt der Schlag nicht.

15. Ein Ball hat nur dann den Bogen giltig passirt, wenn er um die Stärke des Hammerstieles darüber hinaus ist, so dass man den letzteren zwischen Bogen und Ball legen kann, ohne sie zu bewegen.

16. Wenn ein durch den Bogen gespielter Ball sich stösst und durch den Bogen zurückrollt, so gilt der Bogen gleichwohl für passirt; so auch umgekehrt, wenn ein den Bogen in verkehrter Richtung passirender Ball durch diesen zurückrollt, gilt der Bogen für passirt.

17. Ein Ball, der durch Stösse hinter den Standpflock rollt, wird beim nächsten Schlage 1 Schuh vor den Standpflock gelegt.

18. Bälle, die den ersten Bogen noch nicht passirt haben, dürfen nicht croquirt werden. Geschieht es gleichwohl, so sind sie wieder an den ersten Ort zu legen. Ueberhaupt sind Bälle, die gegen die Regel getroffen oder bewegt werden, an ihren Platz zurückzulegen. Die Bewegung gilt nichts.

19. Rollt ein Ball vom Spielplatze weg, so wird er 1 Schuh von der Grenze hingelegt. Werden zwei Bälle so weggeschleudert, so hat Derjenige

davon, der zuerst ans Spiel kommt, das Recht, auf den anderen zu spielen.

Das Croquiren.

20. Dasselbe wird, wie schon erwähnt, so gemacht, dass der Croqueur seinen Ball hart an den getroffenen fremden legt, den Fuss auf den eigenen setzt und mit dem Hammer so auf denselben schlägt, dass er dadurch den fremden in die gewünschte Richtung treibt, der eigene aber stehen bleibt; rollt er gleichwohl weiter, so muss er durch den nächsten Schlag zurückgetrieben werden.

Ein Spieler erlangt das Recht des Croquirens, wenn sein Ball einen anderen trifft, indess ist er nicht genöthigt zu croquiren, sondern kann dafür auch weiter spielen.

Kein Ball darf croquiren oder croquirt werden, der nicht wenigstens den ersten Bogen passirt hat.

21. Auch kann ein Ball, der schon bis vor den Standpflock durchgespielt ist, falls er durch den Spielball an diesen getrieben wird, nicht mehr croquirt werden, denn der Ball hört auf zu spielen, doch hat der Spielball das Recht, weiter zu spielen.

22. Ein Ball kann durch den eigenen Bogen hindurch croquirt werden. (Natürlich wird man dies nur bei einem Freundesball thun.)

23. Wenn Bälle von einem croquirten Ball durch ihre Bögen getrieben werden, so kommt ihnen dies zugute.