

Spielregeln Deutsches Lochspiel – Kuhlemurmeln



§1 Spielfläche

Spielfläche: mindestens ca. 3 x 6 m eben/ befestigt mit nicht zu groben Sand belegt (Rollfähigkeit sollte gewährleistet sein). Die Ränder sind durch Abkreiden oder Einfassungen zu kennzeichnen. Zwischen 2. und 3. Drittel ist mittig eine Vertiefung (Kuhle) mind. 5 cm tief und 10 bis 11 cm im Durchmesser anzubringen. Zwischen dem 1. und 2. Drittel ist eine ebenerdige Markierung anzubringen.

§2 Spielgeräte

Die Spielmurmeln sind aus Glas & Keramik nicht aus metallischen Werkstoffen, Durchmesser ca. 16mm. Die Murmeln werden vom Veranstalter gestellt.

§3 Spieler

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern, jeweils 2 Spieler verschiedener Mannschaften treten mit jeweils 3 Spielmurmeln gegeneinander an. Jeder Spieler der Mannschaft A tritt gegen jeden Spieler der Mannschaft B in der Reihenfolge des offiziellen Spielwertungsbogens an (max.16 Einzelbegegnungen in einem Spiel)

§4 Spielablauf

4.1 Ziel des Spiels

Alle im Spiel befindlichen 6 Spielmurmeln sind in das Klickerloch (Kuhle) zu befördern. Wer die letzte Murmel einloch, ist Sieger der Begegnung; die Mannschaft erhält einen Punkt gutgeschrieben. Die Mannschaft, die 9 Punkte hat, hat das Spiel gewonnen. (siehe auch 8.2/8.3)

4.2 Anwerfen

Die Spieler werfen abwechselnd ihre Spielmurmeln auf die Bahn. Dabei muss mind. das erste Drittel des Spielfeldes überworfen werden. Verlässt eine Murmel beim Anwerfen das Spielfeld oder landet diese im ersten Drittel, ist das Spiel verloren. Für das Anwerfen zählt ebenfalls § 4.3.1. *Beide Spieler dürfen, bevor die 6. Murmel geworfen ist, den Raum hinter der Anwurfline nicht verlassen. Auch ist die detaillierte Überprüfung durch den Schiedsrichter, welche Murmel näher an der Kuhle liegt, erst erlaubt, wenn sich alle Murmeln im Spiel befinden.*

4.3 Spielfortsetzungen

4.3.1 Haltung

Nach dem Anwerfen werden die Spielmurmeln mit dem angewinkelten Zeigefinger weiterspielt. Die Spielmurmel darf nicht geschoben, sondern muss gestoßen werden. Wird ein Spieler während einer Begegnung dreimal ermahnt, so gilt das aktuelle Spiel als verloren. Darüber entscheidet allein der Schiedsrichter.

4.3.2 Reihenfolge

Es beginnt derjenige Spieler der entweder am meisten Kugeln eingelocht hat oder dessen Spielmurmel bei Gleichstand am dichtesten zum Loch liegt. Liegen die Kugeln in der gleichen Entfernung vom Loch, entscheidet die nächste Spielmurmel. Dabei spielt es dann keine Rolle mehr welche Kugel welchem Spieler gehörte. Es dürfen alle Spielmurmeln gespielt werden. Locht der Spieler die gewählte Spielmurmel ein oder klickert er zwei oder mehrere Spielmurmeln darf er weiter spielen, verfehlt der das Loch ist der Gegenspieler an der Reihe.

4.3.3 Spielverhalten

Bei jedem Versuch muss der Wille zum Einlochen erkennbar sein. Es ist untersagt nur minimale Raumgewinne anzustreben oder die Spielmurmel vom Loch wegzuspielen.

4.4 Besondere Spielsituationen

4.4.1 Klickern

Berühren sich 2 oder mehr Spielmurmeln (klickern, dotzen) so gelten beide für den Spieler der dieses verursacht hat als eingelocht. Es darf aber ausschließlich in Richtung Loch geklickert werden. Im Zweifel ist der Schiedsrichter über die Spielrichtung zu befragen. Dies gilt auch für das Anwerfen. Dabei spielt es keine Rolle ob es die eigenen oder fremden Spielmurmeln sind. Sie werden immer für den Spieler gewertet der das Klickern verursacht. Verlässt eine Spielmurmel nach dem Klicken die Bahn ist dies nicht als Foul zu werten sondern die Spielmurmeln gelten als eingelocht, da das Klicken bereits vor Verlassen der Bahn stattfand und die Spielmurmel somit als eingelocht anzusehen ist.

4.4.2 Foul

Wird eine Spielmurmel während des Spiels ins Aus oder zurück über die erste Drittelinie gespielt, so muss diese direkt im Anschluss durch den Gegenspieler mit einem zusätzlichen Freistoß *von der Stelle aus, wo er das Spielfeld verlassen hat*, wieder ins Spiel gebracht werden. Der Spieler darf diese Murmel dann zweimal nacheinander spielen. Dies gilt jedoch nur für die Spielmurmel die sich im Aus befand. Locht der Spieler die Spielmurmel mit dem Freistoß ein *oder dotzt er eine andere Murmel*, verfällt der weitere Versuch und er darf normal weiterspielen.

4.4.3 Unabsichtliches Spielen

Wenn ein Spieler ein unabsichtliches Spielen z.B. leichtes Berühren vor dem eigentlichen Stoß ausführt gilt die Murmel als gespielt.

4.4.4 Anheben der Spielmurmel

Wenn ein Spieler ein Hindernis (z.B. Stein) an oder unter der Murmel moniert darf die Murmel zur Beseitigung kurz angehoben werden und anschließend wieder auf die identische Position gelegt werden. Dies ist jedoch bei dem Schiedsrichter vorher anzumelden.

§5 Spielende

Das Spiel ist dann beendet wenn ein Spieler die letzte Spielmurmel eingelocht hat oder die letzten auf dem Spielfeld befindlichen Spielmurmeln klickt.

§6 Sonderregeln

Nach dem Einlochen der vorletzten Murmel, hat jeder Spieler 4 Versuche die letzte Murmel einzulochen um das Spiel für sich zu entscheiden. Ist nach dann 8 erfolglosen Versuchen keine Entscheidung gefallen, erfolgt ein Entscheidungsmurmeln ca. 30 cm entfernt von der Grundlinie. Der Schiedsrichter lost aus, wer die erste Murmel spielt und legt die Murneln hin. Jeder Spieler muss dann die Murmel mit dem Zeigefinger auf das Loch spielen. Dabei wird nach dem 1. Spieler der Abstand zum Loch gemessen und die Murmel weggenommen. Es gewinnt der Spieler die Partie, dessen Murmel am dichtesten am Loch liegt oder eingelocht wurde. Lochen beide Spieler ein erfolgt eine Wiederholung in umgekehrter Reihenfolge.

§7 **Geselligkeitsverordnung**

Es ist des schnöden Siegens willen nicht auf die Labsal eines kühlen Bieres zu verzichten.

§8 **Durchführungsbestimmungen für die Austragung einer Deutschen Meisterschaft**

- 8.1 Es dürfen maximal 24 Mannschaften an den Deutschen Meisterschaften teilnehmen. Wenn mehr Startplätze als teilnehmende Vereine vorhanden sind dürfen auch mehrere Mannschaften (max. 4) der Vereine teilnehmen.
- 8.2 Es obliegt der Turnierleitung in Abwägung eines zügigen Turnierverlaufs die die Spiele in voller Länge durchführen zu lassen oder nach dem 9. Punkt für eine Mannschaft zu beenden.
- 8.3 Vorrundenspiele können auch unentschieden enden mit 8:8. In den KO-Spielen erfolgt ein Stechen. Für ein Stechen bestimmt jede Mannschaft einen Spieler für ein „Best-of three“ Entscheidungsspiel. Der Schiedsrichter lost aus wer anfängt.
- 8.4 Es finden keine Endspiele parallel statt
- 8.5 Der Ausrichter stellt sicher, dass ggf. eine Beleuchtung für die Ausleuchtung von mind. 1 Platz zur Verfügung steht, damit die Wettkämpfe beendet werden können.
- 8.6 Es werden Pokale für die Plätze 1-3 vom Ausrichter gestellt. Einen Teller stellen alle Vereine in gemeinschaftlicher Kostenumlage als Wanderpokal.
- 8.7 Es müssen mind. 3 Bahnen zur Verfügung stehen
- 8.8 Jeder teilnehmende Verein stellt nach Möglichkeit 2 Schiedsrichter
- 8.9 Offensichtlich alkoholisierte Spieler können von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen werden. Spielern ist es untersagt während einer laufenden Begegnung mit Flaschen und Gläsern an der Spielfläche zu stehen.
- 8.10 Spieler dürfen nur in einem Team spielen und nicht während eines Turniers die Mannschaften wechseln.
- 8.11 Die Mannschaften sind namentlich vor der Auslosung zu melden und ein Spielführer zu benennen.
- 8.12 Ansprechpartner für die Turnierleitung bei Rückfragen sind ausschließlich die Spielführer.
- 8.13 Verlässt eine Mannschaft die Spielfläche vor Spielende erfolgt eine Disqualifikation

Version 1.2 vom 05.03.2016

PS. Die am 5.3.2016 vom Murrelrat beschlossenen Satzungsänderungen in Punkt 4.2 und Punkt 4.4.2 sind in kursiver Schrift dargestellt.