

Spielregeln des Deutschen Murmelrats,

Stand 01.04.2006

Englisches Ringspiel:

§ 1 [Spielfläche:] Ein Betonkreis mit einem Durchmesser von 6 Fuß (183 Zentimeter) ebene Oberfläche und Überstand zum Geländeniveau mindestens 5 Zentimeter. Die Betonfläche ist komplett mit feinem Sand (kein Quarzsand, sieben durch handelsübliches Haushaltssieb /Durchschlag) zu belegen. Der Belag ist nach jedem Spiel zu erneuern oder zu glätten. Die Sandmenge sollte deutlich rollhemmend, aber nicht zu dick, ausgelegt sein, wird aber vom jeweiligen Veranstalter festgelegt.

§ 2 [Spielmurmeln:] 49 Spielmurmeln werden mittig zu einem Kreis formiert. Material der Spielmurmeln: Glas oder Keramik mit einem Durchmesser von Dreizehn bis Vierzehneinhalb (13 - 14,5) Millimeter.

§ 3 [Schussmurmeln, Tolley:] Bestehend aus Glas, Ton, Stein, Keramik (erlaubt sind alle mineralischen Werkstoffe, keinesfalls aber metallische) Durchmesser Sechzehn bis Neunzehn (16 bis 19) Millimeter. Die Einhaltung der Maße und reglementgerechter Werkstoffe wird vor Spielbeginn durch den jeweiligen Schiedsrichter geprüft. Während des Spiels darf ein Tolley ausgetauscht werden. Ein neuer Tolley ist dem Schiedsrichter zur Prüfung vorzulegen.

§ 4 [Spielidee:] Es spielen jeweils 2 Mannschaften mit 6 Einzelspielern gegeneinander, deren Ziel es ist die im Kreis platzierten Spielmurmeln von der Platte zu schnipsen. Die Mannschaft die zuerst 25 Murmeln in ihrem Besitz hat, ist Sieger des Spiels oder bei Spielbegrenzung, diejenige die eine höhere Anzahl als die gegnerische Mannschaft hat.

§ 5 [Spielverlauf:] (I) [Spieler] Innerhalb der Mannschaft ist ein Spieler als Kapitän zu bestimmen. Dieser legt die Reihenfolge der Spieler für das Spiel fest. Der Schiedsrichter achtet auf strikte Einhaltung der Reihenfolge. Die Reihenfolge kann für jedes Spiel innerhalb eines Turniers geändert werden. Die gilt auch für die Namen. (Auswechslung)
Auswechslungen während einer Spielrunde sind nicht gestattet.

(II)[Nosedrop] Die beiden Mannschaftskapitäne ermitteln per "Nosedrop" das Recht auf den ersten Schuss. Dabei stellen sie sich über eine vom Schiedsrichter in den Sand der Spielplatte gezogene Linie, halten ihren Tolley mit Daumen und Zeigefinger an die Nasenspitze und lassen diesen auf ein Kommando fallen. Die Mannschaft deren Tolley der Linie am nächsten zum Stillstand kommt darf entscheiden, wer das Spiel beginnt.

(III)[Reihenfolge] Gespielt wird stets abwechselnd. 1. Spieler der Mannschaft A, danach 1. Spieler Mannschaft B, 2. Spieler Mannschaft A, 2. Spieler Mannschaft B usw. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich die für ihn optimale Position an der Platte aussuchen.

§ 6 [Spielbereitschaft:] Die Mannschaftskapitäne haben die Vollzähligkeit und Spielbereitschaft spätestens 5 Minuten nach Aufruf des Spiels durch Schiedsrichter/Wettkampfleitung/Sprecher zu bestätigen. Kann dies nicht vollzogen werden, gilt das Spiel als verloren. Wertung 25 : 0 für spielbereite Mannschaft. Verlassen Spieler während eines Spiels die Wettkampfstätte erfolgt eine öffentliche Verwarnung, 3 Verwarnungen innerhalb einer Mannschaft ziehen deren Disqualifikation nach sich.

§ 7 [Abstand zur Platte:] Spieler, die nicht zum Versuch aufgerufen wurden, haben einen Abstand von ca. 3 m zur Platte einzuhalten. Durch den Veranstalter ist dies durch Aufstellen von Bänken oder Absperrleinen zu sichern. Diesen Abstand sollten auch Zuschauer im Interesse eines störungsfreien Spielbetriebs einhalten.

§ 8 [Schusstechnik:] Die Knöchel der gekrümmten Finger liegen an/auf dem Rand der Platte (knuckling down), der Tolley liegt in der Krümmung des Zeigefingers, der Daumen befindet sich hinter dem Tolley (am Mittelfinger). Durch vorschnellen des Daumens (schnipsen) wird der Tolley auf die Spielmurmeln geschossen.

§ 9 [Mögliche Varianten des Schusses:] Nach diesem Schuss können sich folgende Konstellationen ergeben:

1. Variante: Der Tolley verlässt den Kreis ohne eine oder mehrere Spielmurmeln von der Platte zu befördern: Null (0) Punkte (Fehlschuss). Der Spieler nimmt seinen Tolley wieder auf

2. Variante: Der Tolley hat eine oder mehrere Murmeln von der Platte geschossen und diese selbst verlassen: Einen (1) Punkt für jede herausgeschossene Murmel. Der Spieler nimmt seinen Tolley wieder auf. Die herausgeschossenen Murmeln werden dem Schiedsrichter übergeben.

3. Variante: Der Tolley verbleibt im Kreis, ohne dass eine Murmel herausgeschossen wurde: Null (0) Punkte, der Tolley verbleibt exakt in seiner Lage. Verbleibt der Tolley im Kreis, bis dessen Besitzer wieder an der Reihe ist, so schießt er ihn exakt von der Stelle aus, wo der Tolley lag. (Der Tolley sollte im Lot über der Stelle liegen, an der er zum Liegen kam). Sollte der Tolley an einer Stelle liegen, wo es dem Spieler unmöglich ist, seine Hand aufzusetzen, ohne, dass andere Spielmurmeln berührt werden, so ist der Versuch undurchführbar und abzubrechen, der Spieler entnimmt seinen Tolley ohne gültigen Versuch. In diesen Fällen entscheidet der Schiedsrichter.

(a) [Kill] Falls einer der nachfolgenden Spieler diesen Tolley herausschießt, bevor dessen Besitzer wieder an der Reihe ist, so ist dieser ausgeschieden. (= Kill) Dies gilt auch für Spieler der eigenen Mannschaft.

(b) [Freikaufen] Der DeutscheMurmerrat empfiehlt für Turniere in Deutschland die so genannte "Freikaufsregel" zu vereinbaren. Danach muss sich ein Spieler (Mannschaft) mit Abgabe einer erzielten Spielmurmeln an den gegnerischen Spieler (Mannschaft) freikaufen und kann das Spiel fortsetzen. Die Freikaufsregel gilt bis Spielende (kein Wahlrecht auf Freikauf oder Ausscheiden). Schießt ein Spieler der eigenen Mannschaft den Tolley seines Mitspielers von der Platte, entfällt ein Freikauf. (wird auch in der Punktwertung für den Einzelspieler nicht berücksichtigt.)

4. Variante: Der Tolley ist im Kreis verblieben, hat aber eine oder mehrere Spielmurmeln von der Platte geschossen. Der Spieler kann sein Spiel fortsetzen indem, von dem Punkt, wo der Tolley lag, weitergespielt wird. Er darf jedoch maximal 4 x pro Durchgang (inklusive Anstoß) schießen.

- Wäre er auch nach dem 4. Schuss in der Lage weiter zu spielen, wird sein Tolley von der Platte genommen und er beginnt die nächste Runde vom Rand.

- Bleibt er im 4. Versuch liegen, ohne eine Spielmurmeln von der Platte zu spielen, bleibt sein Tolley bis zu seinem nächsten Durchgang auf der Platte liegen. Jede herausgeschossene Spielmurmeln wird als ein (1) Punkt gewertet.

5. Variante: Fällt der Tolley beim Schussversuch herunter, wird dies als Versuch nach der 3. Variante gewertet.

§ 10 [Fouls:] Jedes Nachziehen beim Schuss (Vorwärtsbewegung der Hand oder sonst wie auf Vorteil ausgerichtete Bewegungen der Hand) sowie Raumgewinne durch unexaktes Aufsetzen der Hand im Inneren des Kreises, oder das Berühren und Verschieben von Spielmurmeln oder anderen Tolleys im Kreis, zählt als Foul. Stellt der Schiedsrichter ein derartiges Foul fest so zählen damit erzielte Punktgewinne nicht. Die herausgeschossenen Spielmurmeln sind in den Kreis nahe zum Mittelpunkt zurückzulegen. Dabei herausgeschossene Tolleys möglichst an ihrer ursprünglichen Lage zu platzieren. Der aktuelle Versuch eines die Regeln verletzenden Spielers ist abzubrechen, sein Tolley wird von der Spielfläche entnommen. Punkte, die vor dem Foul erzielt wurden, bleiben erhalten. Bei 3 Fouls durch einen Spieler während eines Spiels erfolgt der Ausschluss für dieses Spiel, seine bis dahin erzielten Punkte bleiben der Mannschaft erhalten

§ 11 [Schiedsrichter:] Schiedsrichter für die Spiele werden vom jeweiligen Veranstalter bestimmt. Entscheidungen des Schiedsrichters, soweit sie von diesem Regelwerk gedeckt sind, sind unumstößlich.

§ 12 [Zerbrechen der Murmeln:] Zerbricht ein Tolley oder eine Spielmurmeln während eines Versuchs, so definiert der Punkt an dem der größere Teil der Murmeln liegen bleibt, den Lagepunkt. Die Murmeln wird durch eine Neue ersetzt. Ist eine Spielmurmeln so zersplittert dass kein größerer Teil ausgemacht werden kann, so gilt diese als herausgeschossen. Gleiches gilt für einen Tolley.

§ 13 [Turnierverlauf:]

(I.)[Mannschaftswertung] Nach einer oder mehreren Vorrunden in Gruppen spielen Gruppenerste und Gruppenzweite über Kreuz ein K.o.-System (Achtelfinale/ Viertelfinale/Halbfinale/Finale) aus bis ein Turniersieger feststeht. Die Bestplatzierten Mannschaften des Vorjahres werden als Gruppenköpfe in der ersten Vorrunde gesetzt. Je nach Zeit kann in der K.o.-Runde mit Hin- und Rückspiel gespielt werden, das Finale findet grundsätzlich mit zwei oder mehr Gewinnsätzen statt.

In den Vorrundenspielen ist aus Zeitgründen eine 8-Runden-Begrenzung empfehlenswert. Sollte bei Punktgleichheit nach 8 Runden kein Sieger feststehen, wird eine komplette 9. Runde usw. ausgetragen, bis eine der Mannschaften nach Ende der Runde führt, diese ist dann Sieger. Ein Spiel dauert ca. 20 Minuten.

In Halbfinal- und Finalspielen sollte generell bis zum Siegpunkt gespielt werden. Spieler mit 3 Verwarnungen wegen Foulspiels werden für die laufende Runde disqualifiziert.

(II.) [Einzelwertung] Neben dem Mannschaftswettkampf wird aus den Ergebnissen der Vorrundenspiele ein Einzelwettkampf bestritten. Qualifiziert ist je Mannschaft der beste Einzelspieler. Die Einzelspieler bestreiten zwei komplette Spiele auf 49 Murmeln gegeneinander. Die Reihenfolge wird per "Nosedrop" ermittelt. Die Reihenfolge der Spieler im zweiten Spiel ist genau umgekehrt zu der des ersten Spiels. Sieger ist der Spieler, der aus beiden Spielen zusammenaddiert die meisten Murmeln herausgeschossen hat. Haben 2 Spieler gleiche Anzahl erfolgt ein Tiebreak-Spiel. Dazu werden 13 Murmeln dicht gedrängt in der Mitte der Spielfläche positioniert. Per "Nosedrop" wird die Reihenfolge ermittelt. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 7 Punkte erzielt.

Deutsches Lochspiel (Kuhlemurmeln):

§ 1 [Spielfläche:] ca. Drei mal Sechs (3 x 6) Meter, eben / befestigt mit nicht zu groben Sand belegt (Rollfähigkeit sollte gewährleistet sein). Die Ränder sind durch Abkreiden oder Einfassungen zu kennzeichnen. 2m vom Ende der Bahn ist mittig eine Vertiefung (Kuhle), ca. 10 Zentimeter tief und mindestens 10 max. 15 cm im Durchmesser anzubringen.

§ 2 [Spilmurmeln:]Drei (3) Stück je Spieler aus Glas, Stein, Ton, Keramik nicht aus metallischen Werkstoffen, Durchmesser 15 bis 17 Milimeter. Die Spilmurmeln werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Zu empfehlen ist nach Möglichkeit je Mannschaft ein sicheres Unterscheidungsmerkmal (Art, Farbe etc.)

§ 3 [Spielidee:] Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern, jeweils 2 Spieler verschiedener Mannschaften treten gegeneinander an. Jeder Spieler der Mannschaft A tritt gegen jeden Spieler der Mannschaft B an (16 Einzelbegegnungen in einem Spiel)

§ 4 [Spielziel:] Alle im Spiel befindlichen 6 Murmeln (3 je Mannschaft) sind in ein Klickerloch (Kuhle) zu befördern. Wer die letzte Murmel einlocht, ist Sieger des Durchgangs; die Mannschaft erhält einen Punkt gutgeschrieben. Die Mannschaft, die mehr als 8 Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

Bei Punktgleichheit wird sofort im Anschluss Entscheidungsspiel ausgetragen: Jede Mannschaft stellt drei Spieler freier Wahl der Reihenfolge, diese spielen im Modus 1-1, 2-2, 3-3 drei Einzelpaarungen. Die Mannschaft, die mindestens zwei der Einzelpaarungen gewinnt, ist Sieger.

§ 5 [Spielverlauf:]

(I.)[Spielbeginn] Der erste Spieler (wird vom Schiedsrichter festgelegt und wechselt von Spiel zu Spiel) wirft seine 3 Murmeln von der Grundlinie aus in Richtung Klickerloch. Beim Anwerfen müssen die Murmeln mindestens 1/3 der Spielfeldfläche von der Grundlinie aus geworfen werden. Nachdem der erste Spieler seine Murmeln geworfen hat, wirft der Gegenspieler. Verlässt eine Murmel die Spielfläche, so wird diese durch den Schiedsrichter an der Stelle, wo sie es verlassen hat am Spielfeldrand positioniert. So positionierte Murmeln dürfen nicht geditscht/gedotzt werden.

(II.)[Dotzen/Ditschen] Berühren sich zwei oder mehr Murmeln (dotzen/ditschen) so werden sie in das Klickerloch gelegt und dem Spieler angerechnet, der den Zusammenstoß verursachte. Es muss beim Ditschen die eindeutig weiter vom Loch weg liegende Murmel gespielt werden. Ditschen ist wieder in alle Richtungen erlaubt, es muss aber der Willen eindeutig erkennbar sein, eine Murmel zu treffen, bzw. in Richtung Loch gespielt werden, bewusstes AUS-Spielen oder Weitschüsse aus rein taktischen Gründen gelten als unfair. Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter endgültig. AUS-Murmeln und Bande-Murmeln dürfen nicht geditscht werden.

Murmeln die im Loch geditscht werden und es wieder verlassen gelten als nicht geditscht/gedotzt.

(III.) [Weiterer Spielverlauf:] Nach dem Anwerfen beginnt der Spieler, der die meisten in das Klickerloch befördert hat oder bei Gleichstand der, dessen Murmel dem Klickerloch am nächsten liegt, mit einer beliebigen im Spiel befindlichen Murmel diese mit dem angewinkelten Zeigefinger in das Loch zu schieben oder eine andere anzuspielen. (dotzen) Schlägt der Versuch fehl, ist der Gegenspieler am Zug usw. Wer die letzte Murmel einlocht ist Sieger des Durchgangs, und erhält einen Punkt.

§ 6 [Fouls:] ist : Die Murmel absichtlich vom Klickerloch wegzuspielen

AUS-Spielen oder Weitschüsse aus rein taktischen Gründen

Nur minimale Raumgewinne anzustreben

Die Murmel zu lange mit dem Zeigefinger zu führen

In das Spiel einzugreifen, obwohl man nicht an der Reihe ist

Nur um des schönsten Sieges willen auf die Labsal eines
kühlen Bieres zu verzichten.

§ 7 [Schiedsrichter:] Die Partien werden von einem Schiedsrichter überwacht. Bei Regelverstoß entscheidet der Schiedsrichter endgültig (Proteste sind unzulässig). Bei grob unfairem Spiel obliegt es dem Schiedsrichter den Spieler zu verwarnen, bei der zweiten Verwarnung wird das Duell als verloren gewertet.

§ 8 [Turnierverlauf:] . Im Interesse einer möglichst hohen Spannung eines Turniers sollten Gruppenspiele mit maximal 4 Mannschaften pro Gruppe, im Anschluß K.o.-Runden(Achtelfinale/Viertelfinale/Halbfinale/und Finale) angesetzt werden, bis ein Sieger feststeht. Die Gruppensieger und die Zweitplatzierten spielen über Kreuz. Ein Spiel dauert ca. 30 Minuten.

Deutsches Tischmurmeln:

Vorbemerkung: Das Deutsche Tischmurmeln ist eine interessante Variante des englischen Ringspiels; erfordert ähnliche Schusstechnik und ist durch die transportable Spielplatte problemlos an jedem Ort spielbar.

§ 1 [Spielfläche:] Holz- oder Kunststoffplatte mit einem Durchmesser von 120 Zentimeter; Belag möglichst Veloursteppich (rollhemmend) mit Durchmesser 100 Zentimeter (damit ergibt sich ringsherum ein freier Rand von 10 cm Breite als Auflagefläche für die Schusshand) Die Platte wird mit einer Bande von 10 cm Höhe eingefasst, um zu verhindern, dass Murmeln die Spielfläche ganz verlassen.

§ 2 [Murmeln] Anzahl der Spielmurmeln: 63 ; Material: Glas 13 - 14,5 mm Durchmesser; Schussmurmeln (Tolley): Material Glas, Ton, Stein, Keramik (alle mineralischen Werkstoffe sind erlaubt, metallische strikt verboten)

§ 3 [Spielidee:] Es spielen jeweils 2 Mannschaften mit 4 Spielern gegeneinander. Ziel ist es die in der Mitte der Platte platzierten Spielmurmeln vom Belag zu schnipsen. Die Mannschaft, die zuerst 32 Murmeln in Ihrem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

§ 4 [Spielverlauf:] Der jeweilige Mannschaftskapitän legt vor Spielbeginn die Reihenfolge fest (Spieler 1 - 4) diese ist während des Spiels nicht mehr veränderbar. Per "Nosedrop" wird durch die Mannschaftskapitäne ermittelt, welche Mannschaft beginnen darf. Dabei stellen

sich die Mannschaftskapitäne an der Platte über einer aufgemalten Linie gegenüber, halte einen Tolley an die Nasenspitze und lassen diesen auf ein Kommando des Schiedsrichters fallen.

Die Mannschaft, deren Tolley, der Linie am nächsten liegt, hat das Wahlrecht. Gespielt wird stets abwechselnd (Erster Spieler Mannschaft A; Erster Spieler Mannschaft B; Zweiter Spieler Mannschaft A, Zweiter Spieler Mannschaft B usw.)

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann sich die optimale Position an der Platte aussuchen. Der Tolley ist stets vom Rand aus zu spielen, dabei darf die Hand nicht auf dem Spielbelag aufliegen.

§ 5 [Schusstechnik:] Die Knöchel der gekrümmten Finger liegen auf der Platte (knuckling down) der Tolley liegt in der Krümmung des Zeigefingers, der Daumen liegt hinter dem Tolley am Mittelfinger. Durch vorschnellen (schnipsen) des Daumens wird der Tolley auf die Spielmurmeln geschossen. Dabei darf die Hand nicht nachgezogen werden, sondern muss ruhig an der Auflagestelle verbleiben. Wurde durch den Schiedsrichter ein Regelverstoß (Nachziehen oder falsche Reihenfolge festgestellt), so zählen dabei erzielte Punkte nicht. Dabei herausgeschossene Murmeln sind mittig auf die Platte zu legen. Der Tolley ist stets vom Spieler von der Platte zu entnehmen; heruntergeschossene Spielmurmeln zählen als Punkt für die Mannschaft und den Spieler. Murmeln, die herausgeschossen wurden und von der Bande auf die Spielfläche zurückspringen, zählen als herausgeschossen und sind zu entnehmen. Die Mitspieler können beim Entnehmen helfen. Schießt ein von der Bande zurückspringender Tolley, Spielmurmeln von der Platte, so zählen diese nicht.

Die Mannschaft, die zuerst mehr als die Hälfte der Spielmurmeln in ihrem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

§ 6 [Turnierverlauf:] Durch die Spielleitung und mit Zustimmung aller Mannschaftskapitäne kann eine Zeitbegrenzung (festgelegte Anzahl von Spielrunden) vereinbart werden. (Dies ist speziell für ungeübte Mannschaften zu empfehlen, da sonst ein absehbarer Ablaufplan einer Veranstaltung unkalkulierbar wird.) Diese Begrenzung sollte sich aber auf Vorrundenspiele beschränken. Für Halbfinal- und Finalspiele sollte generell bis zum Siegpunkt gespielt werden. Spieler mit 3 Verwarnungen wegen Foulspiels werden für die laufende Runde disqualifiziert.

Anmerkung:

Die Turniere sind als offene Turniere für alle Mannschaften (also auch ausländische Vereine) auszurichten. Der Ausrichter sollte die Turnierdauer so abschätzen, dass Ringspiel und Kuhle etwa zum gleichen Zeitpunkt enden.

Diese Regeln gelten entsprechend für die Ausrichtung der Deutschen Meisterschaft, Abwandlungen bei lokalen Turnieren sind natürlich weiterhin erlaubt.

Beschlossen auf der Murrelratssitzung am 11.03.2006 in Münster/Hessen

Frederik Ranck, Olliver Hildebrandt

Neukirchen, den