

## REGULARIEN FÜR DAS MARINEKROCKET-SPIEL

1. Marinekrocket ist ein edler und ehrenhafter Sport.
2. Marinekrocket wird im „Hellen Anzug“ gespielt. Ausnahme: Gefechtsmäßiges Marinekrocket wird im „Straßenanzug“ gespielt.
3. Die leichte Musik eines Streichquartetts ist diesem Sporte angemessen.
4. Das Spielfeld besteht aus einer beliebig großen Rasen- oder Sandfläche.
5. Auf dem Spielfeld werden an beliebigen Stellen und in beliebiger Ausrichtung bis zu zehn Krockettore platziert.
6. Am Spielfeldrand befindet sich ein Beistelltisch. Hier werden die Spieler mit Drinks (Gin Tonic und Dessert Island) sowie gegebenenfalls mit Sandwiches versorgt und es können Eintragungen in das Wettbuch vorgenommen werden.
7. Der Beistelltisch markiert gleichsam den Start- und Zielbereich des Spiels.
8. Jeder Spieler erhält einen Spielball in einer eigenen Farbe und einen Spielschläger.
9. Die Spieler teilen sich in zwei Mannschaften zu jeweils ein bis drei Spielern auf. Die erste Mannschaft besteht aus den „Händlern“, die zweite aus den „Piraten“.
10. Zu Beginn werden alle Spielbälle außerhalb des Spielfeldes in gleichem Abstand zu dem Beistelltisch platziert.
11. Die Spieler schlagen abwechselnd jeweils ihren Ball. Ein „Händler“ beginnt, anschließend folgt jeweils ein „Pirat“.
12. Um den eigenen Ball zu Beginn ins Spielfeld zu bekommen, muss dieser unter dem Beistelltisch hindurch gespielt werden.
13. Jeder „Händler“ hat nun das Ziel, jedes der Tore mit seinem Ball einmal zu passieren (dies wird mit einem Farclip an dem Tor markiert) und diesen dann abschließend unter dem Beistelltisch hindurch wieder aus dem Spielfeld zu spielen.
14. Jeder „Händler“ erhält für das Durchspielen eines jeden Tors eine Münze.
15. Jeder „Pirat“ hat dagegen das Ziel, seinen Ball gegen die Bälle von „Händlern“ zu spielen (Rocketieren). Für jeden Treffer erhält der jeweilige „Pirat“ eine Münze (sofern vorhanden) von dem getroffenen „Händler“. Ein „Pirat“ erhält keine Münze, wenn er denselben Ball zweimal hintereinander rocketiert.
16. Nach dem erfolgreichen Durchspielen eines Tors oder Rocketieren eines Balls, darf der Spieler jeweils einen weiteren Schlag vollziehen (Krocketieren). Dies gilt auch, wenn „Piraten“ ein Tor durchspielen und Händler den Ball eines „Piraten“ rocketieren, sie erhalten nur keine Münzen dafür.
17. Das Spiel endet, wenn der erste „Händler“ seinen Ball aus dem Spielfeld gespielt hat. Dann werden die Münzen beider Seiten zusammengezählt und notiert.
18. Nun folgt eine weitere Runde, wobei die Mannschaften nun die Rollen als „Händler“ und „Piraten“ tauschen.
19. Die Gewinner werden nach einer festgelegten Anzahl an Doppelspielen nach Punkten ermittelt und erhalten von den Verlierern jeweils eine Zigarre, die ihnen zudem von diesen auch noch angezündet werden muss. Die Verlierer müssen sich ihre eigenen Zigarren selbst anzünden - es sei denn, die Regeln von Höflichkeit und Anstand gebieten etwas anderes.