



Boßelregeln der Krabbenpuhler

Zum Einsatz im Schlossgarten und
Umgebung

Teilnehmer

- 1) Es werden zwei Mannschaften gebildet und eine feste Spielreihenfolge festgelegt. Dabei ist auf eine sinnvolle Reihenfolge zwischen guten und schlechten Werfern zu achten. Nummern auf der Sportbekleidung der Teilnehmer erleichtern die Zuordnung.
- 2) Der Spielleiter ist der Käpt'n oder ein anderes Mitglied der Brücke. Bei Nicht-Anwesenheit der Brücke muss ein Spielleiter bestimmt werden.

Spielbeginn

- 3) Der Käpt'n eröffnet das Spiel. Ist der Käpt'n nicht anwesend, so ist die spielbeginnende Mannschaft durch Münzwurf zu ermitteln. Die erste Mannschaft beginnt und wirft die Kugel, auch Boßel genannt, vom gewählten Startort möglichst weit entlang der Strecke. Anschließend wirft Mannschaft zwei ihre Kugel ebenfalls möglichst weit entlang der Strecke.

Spielverlauf

- 4) Immer die aktuell hinten liegende Mannschaft ist mit Werfen dran. Nach jedem Wurf ist der nächste Werfer entsprechend der Spielreihenfolge einer Mannschaft an der Reihe.
- 5) Die werfende Mannschaft hat zwei Würfe um die Boßel der anderen Mannschaft wieder zu „überholen“. Schafft sie das nicht, erhält die andere Mannschaft einen Schöt (= Punkt). Es gibt einen Strafkorn für die erfolglose Mannschaft und einen Belohnungskorn für die erfolgreiche Mannschaft.

Spielende

- 6) Haben beide Kugeln den Zielort erreicht, bzw. die Ziellinie überschritten, ist das Spiel beendet und die Mannschaft mit den meisten Schöten (=Punkten) gewinnt.

Wurf

- 7) Die Boßel muss von unten geworfen werden und die Hand unter Hüfthöhe verlassen. Es darf Anlauf genommen werden. Der nächste Werfer einer jeden Mannschaft wirft von der Stelle ab, an der die Kugel seines Vorgängers liegen geblieben ist. Er darf nach Aufnahme der Boßel einen Schritt in Richtung des Weges ausführen und dieser Ort gilt für ihn als Abwurfort.

Strecke

- 8) Es wird grundsätzlich der vorher festgelegten Strecke entlang geboßelt. Eine versuchte Abkürzung wird mit einem Korn belohnt und der Wurf muss wiederholt werden. An einer Abzweigung, an der rechts oder links "abzubiegen" ist, wird erst in die Nähe der Kreuzungsmitte geboßelt und dann die Richtungsänderung vollzogen. Bei Abzweigungen obliegt dem Spielleiter das Recht den genauen Verlauf der Strecke zu definieren und eventuell Abkürzungen zuzulassen. Bei großen Abweichungen von der Strecke muss zunächst zum Weg zurückgeboßelt werden und erst dann kann weiter entlang der Strecke geboßelt werden.
- 9) Wechselt die Kugel am Scheitelpunkt einer „Bergaufstrecke“ die Richtung und rollt wieder zurück, wird von dort weiter geboßelt, wo die Kugel wieder zum Stehen kommt.
- 10) Rollt die Boßel in einen Graben oder in ein Gebüsch und kann von dort nicht geworfen werden, wird der Abwurfort angepasst: Der nächste Werfer sucht auf der kürzesten Luftlinie zwischen liegen gebliebener Boßel und der Strecke nach dem erstbesten Ort, von dem aus wieder geworfen werden kann. Der Werfer, der die Kugel ins Abseits befördert hat, hat sich ein Korn verdient.
- 11) Die Benutzung des Krabbers (=Keschers) wird mit einem Korn belohnt.

Nebenbedingungen

- 12) Die Natur und die Umwelt müssen um jeden Preis geschont werden. Daher gibt es ein Solidaritätskorn, wenn man einen Baum abwirft; Sträucher und Büsche sind Bäume. In diesem Zusammenhang sind menschliche Bauwerke und architektonische Kunst ebenfalls Bäume. Dazu zählen Mülleimer, Sitzbänke und alles was der Spielleiter als solche ansieht.
- 13) An Kreuzungen trinken alle gemeinschaftlich ein Korn. Als Kreuzungen sind Orte definiert, an denen von Menschen geschaffene Wege von der Strecke abzweigen; dazu zählen auch Bahngleise. Kreuzungen werden von den Spielern durch den Ausruf „Kreuzung“ lautstark signalisiert.
- 14) Jeder Regelverstoß wird selbstverständlich mit einem Korn geahndet.
- 15) Der Spielleiter behält sich kurzfristige und temporäre Änderungen des Regelwerks zum Wohle des Spielverlaufs und der Stimmung vor. Regelstreitigkeiten werden vom Spielleiter mit Korn gelöst. Jegliche berechtigte und unberechtigte Kritik am Regelwerk oder an den willkürlichen Entscheidungen des Spielleiters werden sanktioniert durch ein Korn.
- 16) Falls kein Korn zur Hand ist, ist ein gleichwertiges alkoholisches Getränk nach Genehmigung des Spielleiters zulässig.
- 17) Passanten ist ein Wegschluck anzubieten. Dabei ist unerheblich ob Passanten vorbeifahren oder –gehen.

Sicherheitshinweis

- 18) Wer nach allen Regeln geboßelt hat, sollte danach nicht mehr aktiv am Straßenverkehr teilnehmen.