



## **Pétanque-Regeln des Deutschen Pétanque Verbandes gemäß (F.I.P.J.P)**

### **Allgemeine Bestimmungen**

#### **Artikel 1**

Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen; jeweils: 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplettes).

Es können sich ebenfalls gegenüberstehen:

2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublettes),

1 Spieler gegen 1 Spieler (Tete-a-tete).

Beim Triplettes hat jeder Spieler zwei Kugeln, wogegen beim Doublettes und beim Tete-a-tete jeder Spieler drei Kugeln zur Verfügung hat. Jede hiervon abweichende Spielweise ist verboten.

#### **Artikel 2**

Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die vom Verband oder von der F.I.P.J.P zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:

a) Sie müssen aus Metall sein.

b) Einen Durchmesser zwischen 70,5 mm (Minimum) und 80 mm (Maximum) haben.

c) Mit einem Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) und 800 Gramm (Maximum).

Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein.

d) Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand verändert worden sein. Generell dürfen die Kugeln nach der Fertigstellung (nur durch zugelassene Hersteller) auf keine Art gefälscht und keiner Verformung oder Veränderung unterzogen werden. Insbesondere darf die vom Hersteller vorgegebene Härte durch nachträgliches Ausglühen nicht abgeändert werden. Name und Vorname oder die Initialen des Spielers dürfen jedoch nachträglich eingraviert werden sowie verschiedene Logos und Siegel gemäß dem Leistungsverzeichnis („Lastenheft“) zur Herstellung von Kugeln. Ein Spieler, der sich einer Verletzung der Bestimmungen d) schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen; ebenso sein oder seine Mitspieler.

Die folgenden zwei Fälle können eintreten:

1. „Gefälschte“ Kugeln:

Die Lizenz des Spielers wird für eine in der Disziplinarordnung festgelegte Zeitdauer eingezogen, ungeachtet weiterer Maßnahmen durch den zuständigen nationalen Disziplinarausschuss.

2. „Ausgeglühte“ Kugeln:

Die Lizenz des Spielers wird für 2 Jahre eingezogen und er verliert für mindestens 3 und höchstens 5 Jahre das Recht, an nationalen und internationalen Meisterschaften teilzunehmen. Sollte bei einem dieser beiden Fälle der Spieler nicht Eigentümer der Kugeln und der Name des Eigentümers bekannt sein, so verliert dieser seine Lizenz für 2 Jahre.

Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einen Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter a), b) oder c) aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen; er hat aber auch die Möglichkeit, einen anderen kompletten Kugelsatz zu verwenden.

Durch Spieler formulierte Reklamationen bezüglich der Punkte a), b) und c) sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten, sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln und die ihrer Gegner den festgelegten Normen entsprechen.

Auf Punkt d) gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Durchgängen eingebracht werden.

Wenn sich ab dem dritten Durchgang die Reklamation bezüglich der Kugeln des Gegners als unbegründet herausstellt, werden dem Punktestand des Gegners drei Punkte hinzugefügt. Für den Fall, dass eine Kugel geöffnet wurde, liegt die Verantwortung bei dem Reklamierenden. Ergibt sich, dass die Kugeln einwandfrei sind, muss sie der Reklamierende bezahlen oder ersetzen; er kann jedoch nicht zum Ersatz für darüber hinausgehende Schäden gezwungen werden. Der Schiedsrichter oder die Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines oder mehrerer Spieler durchführen.

Die Zielkugeln sind ausnahmslos aus Holz. Kunststoff-Zielkugeln sind ebenfalls zugelassen. Der Durchmesser muss zwischen 25 mm (Minimum) und 35 mm (Maximum) betragen. Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig.

### **Artikel 3**

Vor Beginn eines Wettbewerbes muss jeder Spieler seine Lizenz vorlegen. Er muss sie ebenfalls - allerdings nur vor Beginn eines Spieles - auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen. Die Lizenz muss gemäß den Rechtsvorschriften des DPV ausgestellt sein und muss insbesondere ein gesiegeltes Passbild sowie die Unterschrift des Inhabers beinhalten.

### **Artikel 4**

Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlauf des Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen:

- a) Diese sind unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
- b) Wenn sie zerbrechen, zählt nur das größte Bruchstück. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel / Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei der nächsten Aufnahme darf der betroffene Spieler den kompletten Kugelsatz austauschen.

## **Das Spiel**

### **Artikel 5**

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt.

Die Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen.

In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 15 m in der Länge und 4 m in der Breite betragen. Bei anderen Wettbewerben kann der DPV eventuelle Abweichungen von diesen Mindestmaßen erlauben oder es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, den Abweichungen zuzustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12m x 3m jedoch nicht unterschritten werden.

Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt.

Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden- („poules“) oder die Entscheidungsspiele („cadrage“) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen. Grundsätzlich erhält nach jedem Durchgang die Mannschaft, welche mit einer ihrer Kugeln die kürzeste Distanz zur Zielkugel hat, so viele Punkte, wie sie insgesamt Kugeln näher bei der Zielkugel liegen hat, als die am nächsten liegende Kugel der gegnerischen Mannschaft.

### **Artikel 6**

Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf (sofern es nicht durch den Veranstalter zugeteilt wird) und als erste die Zielkugel wirft. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspieles und zeichnet auf den Boden einen Kreis von mindestens 35 cm und höchstens 50 cm im Durchmesser, jedoch so, dass die Füße jeden Spielers ganz hineinpassen. Dieser Wurfkreis muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt sein; sowie bei Wettbewerben auf "freiem" Spielgelände (ohne begrenzte Spielfelder) von mindestens 2 Metern von dem nächsten benutzten Wurfkreis. Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Sie dürfen ihn weder verlassen oder gehoben werden, bis die geworfene Kugel den Boden berührt hat. Auch andere Körperteile dürfen den Boden außerhalb des Wurfkreises nicht berühren. Ausnahmen sind lediglich bei Behinderten gestattet.

Behinderte Spieler im Rollstuhl müssen darauf achten, dass der Wurfkreis so zwischen den Rädern liegt, dass die Fußstütze des Rollstuhles sich auf Höhe des Kreisrandes befindet. Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als erster spielen muss. Im Falle der Zuteilung eines Spielfeldes können die betroffenen Mannschaften das Spiel nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters auf einem anderen Spielgelände / -feld aufnehmen.

### **Artikel 7**

Damit die von einem Spieler geworfene Zielkugel gültig ist, muss:

1. Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des Wurfkreisrandes mindestens 4 Meter und höchstens 8 Meter für "Minimes", mindestens 5 Meter und höchstens 9 Meter für "Cadets", mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für "Juniors" und "Seniors" betragen.
2. Der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände befinden.
3. Die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenem Gelände entfernt liegen.
4. Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht.

Im Fall, dass dies bestritten wird, entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Beim nächsten Durchgang wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem diese zuletzt im vorhergehenden Durchgang lag; außer in folgenden Fällen:

1. Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis oder von der Grenze zu einem verbotenem Gelände entfernt.
2. Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung zu werfen.

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände. Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung des vorhergehenden Durchganges zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung werfen kann; aber nicht weiter. Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.

Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen (wie oben aufgeführt) nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den obengenannten Bedingungen zurückverlegen darf. Wenn diese Mannschaft bei drei Würfen nicht erfolgreich ist, darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden. In jedem Fall behält die Mannschaft das Recht, welche die Zielkugel nach den ersten drei Würfen verloren hat, die erste Kugel zu spielen.

### **Artikel 8**

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen, ohne dass dieser Wurf auf die drei erlaubten angerechnet wird.

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden. Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen und die Kugel erneut gespielt. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt. Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat. Eine Rückkehr zur Anerkennung des betreffenden Wurfes der Zielkugel ist dann nicht mehr möglich.

Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.

## **Artikel 9**

Die Zielkugel ist in folgenden sechs Fällen ungültig:

1. Wenn sie sich, nachdem sie geworfen wurde, nicht in den unter Artikel 7 beschriebenen Grenzen befindet.
2. Wenn sie im Verlauf eines Durchganges auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.  
Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt.
3. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie (entsprechend Artikel 7) vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist.  
Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird.  
Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel zeitweise entfernen.
4. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie mehr als 20 Meter oder weniger als 3 Meter vom Wurfkreis entfernt liegenbleibt.
5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
6. Wenn sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet.

## **Artikel 10**

Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Maßnahmen zur Veränderung des Spielgeländes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken. Der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfplatz ("donnee") erkunden, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet, zu spielen, oder gegebenenfalls ein Spieler seiner Mannschaft das Loch schließen, das durch die unmittelbar davor gespielte Kugel entstanden ist. Im Fall der Nichtbeachtung oben stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:

1. Verwarnung.
2. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel.
3. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft.
4. Disqualifikation beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses.

## **Artikel 11**

Wenn die Zielkugel im Verlauf eines Durchganges unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.

Wenn zum Beispiel die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch die Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt; Voraussetzung ist die Markierung des ursprünglichen Platzes. Dasselbe geschieht, wenn die Zielkugel unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand (z.B. eine Kugel / Zielkugel aus einem anderen Spiel) oder durch ein Tier in ihrer Lage verändert wird.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Wenn die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.

## **Artikel 12**

Wenn im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, das begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9. Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende des Durchganges, der durch die Spieler begonnen wurde, die das betreffende Spielgelände / -feld benutzen, um dann ihren eigenen Durchgang zu beenden. Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen.

### **Artikel 13**

Wird im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:

- a) Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
- b) Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
- c) Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

### **Artikel 14**

1. Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten wird, behält sie ihre neue Position.
2. Wird die weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler angehalten, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten:

- a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
- b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
- c) Er legt die Zielkugel auf einen Punkt, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel und dem Platz befindet, an dem sie angehalten wurde, aber ausschließlich innerhalb des erlaubten Spielgeländes und nur, wenn der Durchgang fortgesetzt werden kann.

Die Punkte b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position. Überquert die weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig, wobei Artikel 13 zu beachten ist.

### **Artikel 15**

Wenn die Zielkugel im Verlauf eines Durchganges das erlaubte Spielgelände verlassen hat und somit ungültig ist, wird sie für den nächsten Durchgang aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielgelände verlassen hat.

Dies geschieht unter Beachtung des Artikel 7:

- a) Der Wurfkreis kann im Abstand von 1 Meter von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt gezeichnet werden.
- b) Die Zielkugel kann auf alle reglementierten Entfernungen geworfen werden.

## **Die Kugeln**

### **Artikel 16**

Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat.

Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt zu kennzeichnen.

Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der anderen Hand zu halten.

Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten. Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände, dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel innerhalb des Spielgeländes befindet.

Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäß die Bestimmungen des Artikel 29.

### **Artikel 17**

Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äußerste Ruhe einhalten. Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgend etwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.

Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens 2 Metern einhalten. Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom

Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter beibehalten.

### **Artikel 18**

Eine gespielte Kugel kann nicht nochmals gespielt werden, es sei denn, sie wird zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel durch eine Kugel / Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder in ihrer Bahn abgelenkt; sowie der in Artikel 8 Satz 2 beschriebenen Situation.

Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Wenn die Spielfelder durch den Veranstalter abgegrenzt sind, muss die Zielkugel in das Spielfeld geworfen werden, das der Mannschaft zugeteilt ist.

Kugeln und Zielkugel sind gültig, die im Verlauf eines Durchganges das zugeteilte Spielfeld verlassen; ausgenommen entsprechend der Artikel 9 oder 19.

Beim folgenden Durchgang setzen die Mannschaften ihr Spiel auf dem Spielfeld fort, das ihnen ursprünglich zugeteilt war.

Wenn das Spielfeld z.B. von Balken umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 30 cm befinden.

Eine Auslinie umgibt das Spielfeld in einer maximalen Entfernung von 4 m.

Selbstverständlich gelten diese Bestimmungen ebenfalls bei besonders abgegrenzten Spielfeldern ("carrés d'honneur").

### **Artikel 19**

Eine Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Die Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie nach dem Passieren des verbotenen Geländes verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden; andernfalls wird sie gewertet, sobald eine weitere Kugel gespielt ist.

### **Artikel 20**

Eine Kugel, die durch den Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt. Eine Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler angehalten wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde. Eine gespielte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler angehalten wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

Wenn eine Kugel geschossen (oder mit ihr geschossen) wurde und diese durch einen Spieler angehalten wird, kann der Gegner des Spielers, der den Fehler begangen hat,

a) sie an dem Platz liegenlassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist,

b) in dem Fall, dass sie markiert war, sie auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Platz befindet, an dem sie zur Ruhe gekommen ist; jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände. Ein Spieler, der eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für das laufende Spiel zu disqualifizieren; ebenso seine Mitspieler.

### **Artikel 21**

Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen ist und, wenn ein Punkt gemessen werden muss, nachdem die Messung abgeschlossen ist. Diese Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel nach jedem Durchgang. Hält sich ein Spieler nicht an diese Bestimmungen, so zieht er sich die in Artikel 10 geregelten Maßnahmen zu.

### **Artikel 22**

Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich durch Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt.

Dasselbe gilt für eine Kugel, die unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer oder irgendeinen beweglichen Gegenstand sowie durch ein Tier bewegt wird. Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln und die Zielkugel markieren. Keinesfalls ist eine Reklamation bezüglich der Kugeln oder einer Zielkugel erlaubt, die nicht markiert waren. Der Schiedsrichter kann dann nur die neue Lage der Kugeln oder der Zielkugel auf dem Spielgelände feststellen.

### **Artikel 23**

Ein Spieler, der unabsichtlich eine andere Kugel als seine eigene spielt, zieht sich eine Verwarnung zu. Die Kugel ist für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden, gegebenenfalls nach einer Messung. Im Wiederholungsfall während eines Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt. Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in Artikel 10 geregelten Maßnahmen in Kraft. Die Spieler dürfen vor dem Ende eines Durchganges die bereits gespielten Kugeln nicht aufheben.

### **Artikel 24**

Jede nicht regelgerecht gespielte Kugel ist ungültig und alles, was sie hierbei bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt. Dieselbe Regel gilt für eine Kugel, die aus einem anderen Wurfbereich gespielt wurde, als die Zielkugel. Der Gegner hat jedoch das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden und den Wurf zu akzeptieren. In diesem Fall ist die gespielte oder geschossene Kugel gültig und alles, was sie bewegt hat, bleibt in der neuen Position. Die Mannschaft, welche die Zielkugel wirft, muss zuvor alle nicht mehr benötigten Wurfbereiche entfernen, die sich in der Nähe des eigenen Wurfbereiches befinden.

## **Punkte und Messung**

### **Artikel 25**

Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen (nachdem sie markiert worden sind), vorübergehend zu entfernen. Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurück zu legen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung unter Zuhilfenahme eines Zirkels oder anderer geeigneter Mittel durchzuführen.

### **Artikel 26**

Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der die letzte Kugel gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, durch ihre Spieler zu messen. Der Schiedsrichter kann jederzeit während eines Spieles, gleich von welchem Spieler, zum Messen gebeten werden; seine Entscheidung ist unanfechtbar. Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jede Mannschaft muss im Besitz eines Meßgerätes sein. Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Spieler, die diese Vorschrift missachten, können von dem Wettbewerb ausgeschlossen werden, falls sie nach Verwarnung durch den Schiedsrichter weiterhin regelwidrig handeln.

### **Artikel 27**

Eine nicht markierte Kugel ist ungültig, wenn sie am Ende eines Durchganges vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird.

### **Artikel 28**

Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert (verschiebt), so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren.

Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, und wenn nach einer erneuten Messung der Punkt bei der Kugel bleibt, die ursprünglich für die der Zielkugel näher liegende gehalten wurde, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen. Dasselbe geschieht in dem Fall, wenn der Punkt nach einer erneuten Messung nicht bei der Kugel bleibt, von der ursprünglich angenommen wurde, dass sie der Zielkugel am nächsten sei.

### **Artikel 29**

Wenn zwei gegnerische Kugeln die Zielkugel berühren oder wenn diese der Zielkugel am nächsten liegen und den gleichen Abstand zu ihr haben, und keine der beiden Mannschaften verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel, wird der Durchgang annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die den vorherigen Durchgang gewonnen hat. Hat aber eine Mannschaft noch mindestens eine Kugel zur Verfügung, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende des Durchganges so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel. Wenn jedoch beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft eine Kugel, die zuletzt gespielt hat, danach die andere usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn gegen Ende des Durchganges nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Satz 3. Wenn sich am Ende eines Durchganges keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird der Durchgang annulliert.

### **Artikel 30**

Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.

### **Artikel 31**

Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden. Eine Reklamation findet keine Berücksichtigung, die nach Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird. Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).

## **Disziplin**

### **Artikel 32**

Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ergebnisses der Ziehung müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein.

Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände /-feld ist, wird sie mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Ist eine Viertelstunde vergangen, erhöht sich die Strafe für jeweils weitere 5 Minuten Verspätung um einen Punkt.

Dieselbe Strafe wird während eines Wettbewerbes verhängt, nach jedem Losentscheid und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung).

Eine Mannschaft hat das Spiel verloren, die eine Stunde nach dem Ende der Verkündung des Ziehungsergebnisses nicht auf dem Spielgelände /-feld anwesend ist.

Eine unvollständige Mannschaft braucht nicht zu warten, sie hat die Möglichkeit, ohne den abwesenden Spieler zu spielen, kann jedoch nicht über dessen Kugeln verfügen.

### **Artikel 33**

Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn eines Durchganges erscheint, darf er an diesem nicht teilnehmen; er ist erst vom nächsten Durchgang an zum Spiel zugelassen.

Wenn ein abwesender Spieler später als eine Stunde nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er das Recht, an dem Spiel teilzunehmen.

Wenn seine Mitspieler dieses Spiel gewinnen, kann er am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass die Mannschaft namentlich eingeschrieben ist.

Wenn ein Wettbewerb in Gruppen ("poules") durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles).

Ein Durchgang gilt als "begonnen", wenn die Zielkugel "regelgerecht" auf dem Spielgelände platziert ist.

### **Artikel 34**

Das Austauschen von einem Spieler im "Doublette" oder von einem oder zwei Spielern im "Triplette" ist bis zu dem offiziellen Beginn des Wettbewerbes (Signal durch Hupen, Pfeifen oder

als Ansage usw.) erlaubt; Voraussetzung ist, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.

### **Artikel 35**

Wenn es regnet, muss jeder begonnene Durchgang zu Ende geführt werden, es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob ein Spiel unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird. Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes in einem Wettbewerb (2. Runde, 3. Runde usw.) bestimmte Spiele noch nicht beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit dem Veranstalter, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen ordentlichen Verlauf des Wettbewerbes für notwendig erachtet. Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. Bei einem entsprechenden Verstoß treten die Bestimmungen der Artikel 32 und 33 in Kraft.

### **Artikel 36**

Die Teilung der Preise und Vergütungen ist ausdrücklich verboten. Die Mannschaften, die das Endspiel oder irgendein anderes Spiel austragen und es dabei an Sportlichkeit und Respekt den Zuschauern, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter gegenüber fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann die Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie die in Artikel 37 vorgesehenen Maßnahmen nach sich ziehen.

### **Artikel 37**

Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und im schlimmeren Fall der Anwendung von Gewalt gegenüber einem Offiziellen, einem Schiedsrichter, einem anderen Spieler oder einem Zuschauer schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu:

1. Ausschluss vom Wettbewerb.
2. Entzug der Lizenz.
3. Einbehalten oder Rückgabe der Preise.

Alle Maßnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden. Die Maßnahmen zu den Punkten 1. und 2. sind durch den Schiedsrichter zu verhängen. Bei Anwendung der Maßnahme zu dem Punkt 3. ist diese durch den Veranstalter zu verhängen; er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Vorstand des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet. In jedem Fall hat der zuständige nationale Disziplinarausschuss die letzte Entscheidung.

### **Artikel 38**

Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden Bestimmungen zu überwachen. Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigern, ihren Anordnungen entsprechende Folge zu leisten. Die Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten den Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Vorstand des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet. Der Vorstand dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor den zuständigen Disziplinarausschuss laden, der über die weiteren Maßnahmen befindet.

### **Artikel 39**

Von allen Fällen, die in diesem Regelheft nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbs entsprechenden Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern. Die Entscheidungen der Jury sind unanfechtbar, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden. Im Falle der Stimmengleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.

Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung gefordert (es ist nicht erlaubt, barfuß oder mit unbedecktem Oberkörper zu spielen). Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.

---