Inhaltsverzeichnis

Allgemeines ... 3
Abkürzungen und Definitionen: ... 3
Artikel 1 – Die Mannschaften ... 3
Das Spiel ... 3
Artikel 5 – Spielgelände und regelgerechte Spielfelder ... 3
Wertung / Spielarten ... 3
Artikel 6 – Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis ... 3
Artikel 7 – Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel ... 4
Artikel 8 – Gültiger Zielkugelwurf ... 5
Artikel 9 – Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme ... 5
Artikel 10 – Veränderungen des Spielgeländes ... 6
Artikel 11 – Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln ... 6
Die Zielkugel ... 6
Artikel 12 – Verdeckte oder bewegte Zielkugel ... 6
Artikel 13 – Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld ... 6
Artikel 14 – Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel ... 7
Artikel 15 – Angehaltene Zielkugel ... 7
Die Kugeln ... 7
Artikel 16 – Das Werfen der Kugeln ... 7
Artikel 17 – Verhalten der Spieler und Zuschauer ... 8
Artikel 18 – Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld ... 8
Artikel 19 – Ungültige Kugeln ... 8
Artikel 20 – Angehaltene Kugel ... 8
Artikel 21 – Zeitvorgabe ... 8
Artikel 22 – Aus ihrer Lage veränderte Kugeln ... 9
Artikel 23 – Spieler, der eine fremde Kugel spielt ... 9
Artikel 24 – Nicht regelgerecht gespielte Kugel ... 9
Punkte und Messung ... 9
Artikel 25 – Vorübergehendes Entfernen der Kugeln ... 9
Artikel 26 – Messen der Punkte ... 9
Artikel 27 – Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln ... 10
Artikel 28 – Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugel ... 10
Artikel 29 – Gleicher Abstand ... 10
Artikel 30 – Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel ... 10
Disziplin ... 10
Artikel 35 – Spielsanktionen ... 10
Artikel 38 – Unsportlichkeiten ... 10

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

Artikel 39 – Unkorrektheiten 10
Artikel – Allgemeines 11

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

Allgemeines

Die Grundlage ist das offizielle Regelwerk des deutschen Petanque-Verband (DPV).
Da Dieses für „Turniere“ verfasst wurde, sind einige Regeln für den Freizeitspieler nicht notwendig, dennoch sollten auch hier Regeln gelten, damit die unnötigen Debatten auf dem Spielfeld auf ein Minimum beschränkt bleiben.
Man kann selbstverständlich vor Spielbeginn sich auf Abweichungen von Diesen oder den offiziellen Regeln einigen, wenn jedoch ein Spieler auf die Einhaltung dieser von allen akzeptierten Regeln besteht, so sollte dies bitte ohne „Kommentare“ der anderen Spieler erfolgen und nicht, dass mit Mehrheitsbeschluss „jedes Mal“ andere Regeln gelten.

Abkürzungen und Definitionen:

- freies Spielgelände = fSG; begrenztes Spielfeld = bSF
- der Wurfkreis kann auch durch einen Wurfreif (en) min. 50 cm Innendurchmesser ersetzt werden

Artikel 1 – Die Mannschaften

Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen:

- 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplette).
- Es können sich ebenfalls gegenüberstehen:
  - 2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublette),
  - 1 Spieler gegen 1 Spieler (Tête-à-tête).

Beim Triplette hat jeder Spieler **zwei** Kugeln zur Verfügung,
beim Doublette und beim Tête-à-tête hat jeder Spieler **drei** Kugeln.

Das Spiel

Artikel 5 – Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

- Pétanque wird auf jedem Boden gespielt.
- Bei einem bSF welches mit Schnüren begrenzt ist, sind diese Schnüre, Auslinien.
- Sind die Spielfelder von Barrieren (Balken, Randsteine…) umgeben, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von 1m jedoch mindestens 30 cm befinden.

Wertung / Spielarten

- Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt.
- Es kann auch vereinbart werden nur bis 7 Punkte oder 11 Punkte zu spielen.
- Es können Wettbewerbe mit Zeitbegrenzung gespielt werden. Nach Ablauf wird die laufende Aufnahme noch beendet.

Artikel 6 – Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

- Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelande aussuchen darf und als Erste die Zielkugel wirft.
- Werden die Mannschaften durch Nummern ziehen oder werfen der Kugeln – wer liegt am nächsten an der Zielkugel? - ermittelt, so hat die Mannschaft mit der Nr. 1 das Los gewonnen.
- Wird eine Revanche gespielt beginnt die Siegermannschaft.
- Es spielen die ungeraden gegen die geraden Nummern bzw. Platzierungen.
  - Je nach Teilnehmeranzahl: z.B.

▪ 2	= 1	> 2	(Tete a Tete)
▪ *3*	*= 1,3*	*>2 oder jeder gegen jeden.*	
▪ 4	= 1,3	> 2,4	(Doublette)
▪ 5	= 1,3,5	> 2,4	
▪ 6	= 1,3,5	>2,4,6	(Triplette)

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

- Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspielens und zeichnet einen Kreis auf den Boden, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen, oder legt einen Wurfreif dort hin.
- Der Durchmesser eines gezeichneten Kreises muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.
- Beim Einsatz eines Wurfreifs muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm haben (Toleranz: +-2 mm).
- Wurfkreise akzeptieren, die der Gegner zur Verfügung stellt. Verfügen beide Mannschaften über solche Wurfkreise, so wird der Reif der Mannschaft genutzt, die die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
- In jedem Fall müssen die Wurfkreise vor dem Wurf der Zielkugel markiert werden.
- Der Wurfkreis muss sich mehr als 1 m von jeglichem Hindernis und mehr als 2 m vom nächsten benutzten Wurfkreis befinden.
- Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslosung, oder weil es die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat **einen** Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn legen darf.
- Die Mannschaft mit dem Recht, die Zielkugel zu werfen, muss alle Wurfkreise in der Nähe des jetzt gültigen entfernen.
- Der Innenbereich des Wurfkreises darf während der laufenden Aufnahme vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelwurf der nächsten Aufnahme, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.
- Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.
- Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises
- vollständig verlassen. Kein anderes Körperteil darf den Boden außerhalb des Wurfkreises berühren.
- Spieler, die gegen diese Regelung verstosen, ziehen sich Maßnahmen nach Art. 35 dieses Reglements zu.
- Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als Erster spielen muss.
- Wenn ein Spieler den Wurfkreis aufhebt, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurückgelegt, aber nur dem Gegner ist es gestattet, seine restlichen Kugeln zu spielen.

fSG

- bei Wettbewerben auf fSG muss er mindestens zwei Meter von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein.

Artikel 7 – Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

- Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:
  1. Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes
  - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter beträgt.
  2. Die Zielkugel mindestens (fSG = 1 Meter) bSF = 30 cm von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenen Gelände (Auslinie) entfernt liegt.
  d.h. für unsere Spielbahnen, 60 cm vom Balken, bzw. Randstein

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

fSG

- Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:
  1. Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis entfernt.
  2. Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.
     - Zu 1. zeichnet der Spieler einen Wurfkreis in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis.
     - Zu 2. kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegen gesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche erlaubte 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 aufeinander folgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen und oben aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den oben genannten Bedingungen zurückverlegen darf. Wenn diese Mannschaft bei drei Würfen nicht erfolgreich ist, darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden.

bSF

- Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der auf der gegenüberliegenden Seite des vorherigen liegt.

fSG und bSF

- Die Zeit, um diese drei Würfe durchzuführen, beträgt **maximal eine Minute**.
- 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 – Gültiger Zielkugelwurf

- 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. Es sei denn Einer aus der Mannschaft hat der Lage zugestimmt.
  Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen und die Kugel erneut gespielt.
- Es wir geduldet, dass mit Einverständnis beider Mannschaften die Zielkugel ohne Neuwurf verschoben werden kann.
- Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben *oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat.* Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.
- Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr zulässig.

Artikel 9 – Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme

Die Zielkugel ist in folgenden Fällen **ungültig**:

1. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.
   Nur dann wenn beide Mannschaften dem eindeutig zustimmen.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

2. Die Zielkugel ist **gültig**, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur **ungültig**, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes 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 unter den Bedingungen von 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 vorübergehend entfernen.*
4. Wenn die Lage der Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 (fSG) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfkreis liegen bleibt.
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.
7. Wenn die Zielkugel das Spielfeld verlässt.

Artikel 10 – Veränderungen des Spielgeländes

- Es ist den Spielern ausdrücklich **verboten**, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.
- Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt („donnée”) ertasten, 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 ein Spieler seiner Mannschaft **ein Loch** schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.
- Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Maßnahmen zu.

Artikel 11 – Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln

- Ist erlaubt.

Die Zielkugel

Artikel 12 – Verdeckte oder bewegte Zielkugel

- Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation nicht zulässig.
- Wenn die Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.
- Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel sich zum Beispiel durch die Einwirkung des Windes oder der Neigung des Geländes bewegt, oder unglücklich durch einen Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, eine Kugel oder eine Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand in ihrer Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt, **die Zielkugel war markiert**, oder es wird einvernehmlich die zurückgelegte Lage akzeptiert.
- Wird die Zielkugel durch eine in dieser Aufnahme gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

Artikel 13 – Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld

- Die Zielkugel ist ungültig.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

Artikel 14 – Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel

- Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel **ungültig**, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:
  1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
  2. 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.
  3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

Artikel 15 – Angehaltene Zielkugel

1. Wenn eine weggeschossene Zielkugel *durch einen Zuschauer oder einen Schiedsrichter angehalten* oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.
2. Wird eine weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler, der sich auf dem erlaubten Spielgelände befindet, angehalten oder abgelenkt, so hat dessen Gegner zwei Möglichkeiten:
   a. Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
   b. Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
   Der Punkt kann nur angewendet werden, wenn die Zielkugel **vorher markiert war,** oder es wird einvernehmlich die zurückgelegte Lage akzeptiert.

Die Kugeln

Artikel 16 – Das Werfen der Kugeln

- Bei der Wurftechnik ist die Handhaltung mit der Innenfläche nach oben geduldet.
- Das Tragen von Handschuhen zum Schutz gegen die Kälte ist erlaubt.
- Das Tragen von Handschuhen zum Schutz gegen Schmutz oder für einen besseren Griff ist geduldet.
- Eine Kugel gilt als gespielt, wenn der Spielende, aus dem Wurfkreis, erkennbar eine Kugel in Richtung der Zielkugel bewegt.
- Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist.
- Der Spieler darf keinen Gegenstand als Hilfsmittel benutzen oder Markierungen am Boden 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.
- Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.
- Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden.
- Jedoch müssen Kugeln noch einmal gespielt werden, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden.
- Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.
- Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in **Artikel 35** vorgesehenen Maßnahmen in Kraft.
- 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.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

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

Artikel 17 – Verhalten der Spieler und Zuschauer

- 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 irgendetwas 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 zwei Meter einhalten.
- Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, werden mit 3 Punkten bestraft, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch die gegnerische Mannschaft beibehalten.

Artikel 18 – Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld

- Es ist **nicht erlaubt**, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Vorschrift halten, können mit den im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Maßnahmen belegt werden.

Artikel 19 – Ungültige Kugeln

- Jede Kugel ist **ungültig**, sobald sie verbotenes Gelände überquert.

bSF

- Wenn eine Kugel nahe der Begrenzung wieder auf das Spielfeld gelangt, ist die Kugel nur **ungültig** wenn sie gegen die Begrenzung stößt.
- Wenn eine Kugel nahe einer Auslinie wieder auf das Spielfeld gelangt, ist die Kugel nur **ungültig** wenn sie sie deutlich und einvernehmlich aus war.
- Eine Kugel ist **gültig**, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur **ungültig**, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat.
- Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.
  Es sei denn sie liegt im verbotenen Gelände.

Artikel 20 – Angehaltene Kugel

- Jede gespielte Kugel, die durch einen Zuschauer *oder den Schiedsrichter* angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt.
- Jede gespielte Kugel ist **ungültig**, wenn sie von einem Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde.
- Jede Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers
  - nochmals gespielt
  - oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.
- Ein Spieler, der eine in Bewegung befindliche Kugel absichtlich anhält, wirdb mit 6 Punkten bestraft.

Artikel 21 – Zeitvorgabe

- 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.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

- Dieselben Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel, das bedeutet eine Minute für die drei Wurfversuche.
- Jeder Spieler, der diese Bestimmungen nicht einhält, zieht er sich die im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Strafmaßnahmen zu.

Artikel 22 – Aus ihrer Lage veränderte Kugeln

- Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich zum Beispiel durch Einwirkung des Windes oder aufgrund einer Bodenunebenheit verschiebt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt.
  Dasselbe gilt für jede Kugel, die unglücklich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand bewegt wird.
- Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln **markieren**.
- Es ist keinerlei Reklamation bezüglich einer Kugel zulässig, **die nicht markiert war**, *und der Schiedsrichter stellt in diesem Fall nur die Lage der Kugeln auf dem Spielgelände fest und entscheidet danach.*
- Dagegen ist eine Kugel gültig, wenn sie durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde.

Artikel 23 – Spieler, der eine fremde Kugel spielt

- Ein Spieler, der eine andere Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung. Die gespielte Kugel ist dennoch für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung.
- Im Wiederholungsfall im Laufe des Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

Artikel 24 – Nicht regelgerecht gespielte Kugel

- Jede Kugel, die nicht regelgerecht gespielt wurde, ist ungültig und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn es zuvor **markiert war**.
- Der Gegner hat jedoch das Recht, die Vorteilregel anzuwenden und den Wurf für gültig zu erklären. In diesem Fall ist die Lege- oder Schusskugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in der neuen Position.

Punkte und Messung

Artikel 25 – Vorübergehendes Entfernen der Kugeln

- Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse vorübergehend zu entfernen, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen, nachdem sie **markiert** worden sind.
- Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen.
- Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung mithilfe eines Zirkels durchzuführen.

Artikel 26 – Messen der Punkte

- Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als Letzter gespielt hat oder **einem** seiner Mitspieler.
- Die Gegner haben danach immer das Recht, nach einem dieser Spieler zu messen.
- Ob mit oder ohne Messung wird durch die nächste gespielte Kugel der Spielstand anerkannt und kann nicht mehr nachträglich geändert werden.
- *Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und 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.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

- Der Spieler, der diese Vorschrift nicht einhält, wird mit einer im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Strafmaßnahme belegt.

Artikel 27 – Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln

- Es ist den Spielern verboten gespielte Kugeln vor Ende der Aufnahme aufzuheben.
- Jede Kugel ist ungültig, die am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird.
- Diesbezüglich ist keinerlei Reklamation zulässig.

Artikel 28 – Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugel

- Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert, 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, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.*

Artikel 29 – Gleicher Abstand

- Wenn die zwei gegnerischen Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten:
  1. Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme annulliert (mit 0 gewertet).
     Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die die Zielkugel zuvor geworfen hat.
  2. Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende der Aufnahme so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.
  3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach die gegnerische, und weiter abwechselnd bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn nur noch eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, sind die Bestimmungen von Artikel 29 Nr. 2 anzuwenden.
- Wenn sich am Ende einer Aufnahme keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird die Aufnahme annulliert.

Artikel 30 – Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel

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

Disziplin

Artikel 35 – Spielsanktionen

- Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:
  1. Verwarnung.
  2. Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel.
  3. Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel und der darauf folgenden Kugel.
  4. Ausschluss des schuldigen Spielers für das Spiel.
  5. Disqualifikation = verlorenes Spiel der schuldigen Mannschaft.

Artikel 38 – Unsportlichkeiten

- Die Spieler, die es an Sportsgeist und Respekt gegenüber den Mitspielern und der Öffentlichkeit, fehlen lassen, werden mit Mehrheitsbeschluss ausgeschlossen.

Artikel 39 – Unkorrektheiten

- Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und, im schlimmeren Fall, der Anwendung von Gewalt gegenüber den Mitspielern schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu:
  - Nach Mehrheitsbeschluss: Ausschluss aus unserer Spielgemeinschaft.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de

Artikel – Allgemeines

- Startzeit
  - Montag und Mittwoch um 10:00 Uhr in Brauweiler
  - Freitag Sommerzeit 15:00 Uhr und Winterzeit 14:00 Uhr in Sintern
- Treffzeit
  - Damit pünktlich begonnen werden kann, ist zum Zwecke der „Begrüßung“ und Auslosung ein rechtzeitiges Erscheinen (min. 5 Minuten vorher) wünschenswert.
- Frühzeitiges Spielende
  - Muss ein oder mehrere Spieler zu einer festen Uhrzeit gehen, ist dies vorher bekannt zu geben. Sieger ist dann die Mannschaft, die zur vereinbarten Zeit die meisten Punkte hat.
- Platzpflege
  - Nach Möglichkeit sollten sich daran ALLE Spieler beteiligen. Dies erfordert auch schon mal ein Erscheinen deutlich vor der vereinbarten Treffzeit.
- Rauchen
  - Die Raucher werden gebeten ihre Kippen nicht in der Gegend zu verteilen, sondern in einem „Aschenbecher“ zu entsorgen – Vielen Dank!
- Turniere
  - Jedes Jahr sollte ein Jahresturnier – Tete a Tete – stattfinden.
    Der Sieger bekommt eine Urkunde.
    Es spielt über das Jahr verteilt jeder gegen jeden mit Rückrunde.

Autor: Peter Stockem; Telefon: 0170 3366699; E-Mail: peter.stockem@t-online.de