

Petanqueregeln

nach den Vorgaben der FIPJP

genderneutral formuliert

in deutscher Sprache

Die folgenden Petanqueregeln sind ist kein offizielles Dokument. Sie besitzen keine Gültigkeit für Petanque-Wettkämpfe. Diese Regelausarbeitung ist lediglich der Versuch die derzeit gültigen Pétanqueregeln gemäß der englischsprachigen FIPJP-Niederschrift vom 02.01.2021 und deutschen Übersetzung vom 10.02.2021 in geschlechterneutraler deutscher Sprache zu formulieren. Die erklärenden Fußnoten, Ergänzungen und Erläuterungen der DPV-Ausgabe wurden nicht berücksichtigt.

Roland Netter / q1aq.de

ALLGEMEINE REGELN

Artikel 1 • Zusammensetzung der Teams

Pétanque ist eine Sportart, in der:

- 3 gegen 3 Personen spielen (Triplette).

Es können sich ebenfalls gegenüberstehen:

- 2 gegen 2 Personen (Doublette),
- 1 gegen 1 Person (Einzel).

Im Triplette verfügt jede spielende Person über zwei Kugeln, im Doublette und im Einzel verfügen spielende Personen jeweils über drei Kugeln.

Jede andere Formation ist (in lizenzpflichtigen Wettbewerben) nicht erlaubt.

Artikel 2 • Eigenschaften der zugelassenen Kugeln

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

- 1 • Sie sind aus Metall;
- 2 • Sie haben einen Durchmesser zwischen 7,05 cm (Minimum) und 8 cm (Maximum);
- 3 • Sie haben ein Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) bis 800 Gramm (Maximum);

Bei Wettkämpfen, für 11 Jahre alte (im aktuellen Kalenderjahr) und jüngere Jugendliche, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm benutzt werden, vorausgesetzt, sie wurden mit Zulassung gefertigt.

Die Handelsmarke der Manufaktur sowie Gewicht (der Kugel) müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein.

Name und/oder Vorname (oder Initialen) von Personen dürfen in Kugeln eingraviert werden, ebenso verschiedene Logos, Siegel, Kürzel oder ähnliche Details in Übereinstimmung mit den Spezifikationen für die Herstellung der Petanquekugeln.

- 4 • Die Kugeln müssen hohl sein und dürfen keine Materialien wie Blei, Sand Quecksilber, etc. enthalten. Generell dürfen die Kugeln nach Fertigstellung im zugelassenen Herstellungsbetrieb auf keine Art und Weise mehr manipuliert oder verändert werden. Ganz besonders ist es untersagt, die vom Herstellungsbetrieb vorgegebene Härte durch erneute Temperung zu verändern.

Artikel 2a • Strafen für nicht regelgerechte Kugeln

Verletzen spielende Personen, die Bestimmung des Artikels 2 / Nr. 4, werden sie zusammen mit ihren Teammitgliedern unverzüglich vom Wettbewerb ausgeschlossen;

Wenn eine Kugel nicht manipuliert, aber abgenutzt ist oder eine mangelhaft hergestellte Kugel die offizielle Prüfung nicht besteht oder nicht den in Artikel 2 / Nr. 1, Nr. 2 oder Nr. 3 aufgeführten Normen entspricht, muss sie ausgetauscht werden. Es darf auch der komplette Kugelsatz ausgewechselt werden.

Reklamationen die sich auf die Absätze Nr. 1, Nr. 2 oder Nr. 3 in Artikel 2 beziehen und von Spielenden vorgebracht werden, sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Es liegt daher im Interesse der spielenden Personen dafür zu sorgen, dass ihre Kugeln

und die ihrer Gegnerschaft den vorgenannten Normen entsprechen.

Beanstandungen zu Nr. 4 in Abs.2 sind jederzeit und während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Aufnahmen vorgebracht werden. Stellt sich ab der dritten Aufnahme die Reklamation bezüglich der gegnerischen Kugeln als unbegründet heraus, werden der zu Unrecht beschuldigten Formation drei Punkte gutgeschrieben.

Eine Schiedsperson oder die Jury darf jederzeit die Untersuchung der Kugeln einer oder mehrerer spielender Personen verlangen.

Artikel 3 • Die genehmigten Zielkugeln

Die Zielkugeln sind aus Holz oder aus synthetischem Material das die Marke des Herstellers trägt und von der FIPJP gemäß den Normen des entsprechenden Lastenhefts genehmigt wurde..

Ihr Durchmesser muss 30 mm (Toleranz +/- 1mm) betragen.

Das Gewicht muss zwischen 10 Gramm und 18 Gramm liegen.

Gefärbte Zielkugeln sind zugelassen, dürfen aber, wie auch die Zielkugeln aus Holz, nicht mit einem Magneten aufnehmbar sein.

Artikel 4 • Lizenzen

Um sich bei einem (lizenzpflichtigen) Wettbewerb einschreiben zu können, muß jede spielende Person ihre Lizenz oder ein Dokument nach den Bestimmungen ihres Verbandes vorlegen, das ihre Identität und Verbandsmitgliedschaft nachweist.

SPIEL

Artikel 5 • Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

Pétanque wird auf jeglicher Oberfläche gespielt. Turnierorganisation oder eine Schiedsperson können die Teams jedoch anweisen auf einem markierten und festgelegten Terrain zu spielen. In diesem Fall muss die Spielbahn bei nationalen und internationalen Championnaten mindestens 4 m in der Breite und 15 m in der Länge messen.

Für andere Wettbewerbe können die nationalen Verbände von diesen Mindestmaßen abweichen, dürfen jedoch 12 x 3 Meter nicht unterschreiten.

Ein Spielgelände umfasst eine unbestimmte Anzahl von Spielbahnen, die mit Schnüren begrenzt sind; die Stärke der Schnüre darf den Spielverlauf nicht beeinflussen. Diese Schnüre, die verschiedene Spielbahnen eingrenzen, sind keine Auslinien, mit Ausnahme der Linien an den Stirnseiten und den Aussenbegrenzungen des Spielgeländes.

Sind die Spielbahnen hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Stirnseiten als Auslinien.

Sind die Spielbahnen von Absperrungen umschlossen, müssen diese mindestens 1 Meter Abstand zur Außenlinie des Spielbereichs halten.

Die Spiele werden bis 13 Gewinnpunkte gespielt, mit der Möglichkeit, Vorrunden- oder

Qualifizierungsspiele bis 11 Gewinnpunkte zu spielen.

Einige Wettbewerbe können mit Zeitlimit organisiert werden. Diese müssen immer auf markierten Bahnen gespielt werden, dabei gelten alle Begrenzungslinien als Auslinien.

Artikel 6 • Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

Die Spielenden ermitteln durch Los (Münzwurf), welches Team Platzwahl hat, wenn durch die Turnierleitung keine Bahn zugewiesen wurde und wer die erste Zielkugel wirft.

Wird eine Spielbahn durch die Turnierleitung zugewiesen, muss die Zielkugel dort ausgeworfen werden. Ohne Erlaubnis einer Schiedsperson dürfen die beiden beteiligten Teams kein anderes Spielfeld auswählen.

Ein beliebiges Mitglied des Teams, das die Platzwahl gewonnen hat, wählt den Abwurfpunkt und platziert oder zieht einen Kreis auf den Boden, der die Füße jeder beteiligten spielenden Person komplett umschließt. Grundsätzlich muss der Durchmesser eines gezeichneten Kreises mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.

Wird ein vorgefertigter Wurfkreis benutzt, muss er starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm haben (Toleranz: ± 2 mm).

Faltbare Kreise sind verboten, es sei denn sie entsprechen einem von der FIPJP genehmigten Modell speziell in Hinsicht auf die Stabilität.

Spielende Personen müssen regelgerechte Wurfkreise nutzen, die von der Turnierleitung zur Verfügung gestellt werden.

Sie müssen ebenso regelgerechte, starre Wurfreife oder faltbare, durch die F.I.P.J.P. zugelassene Wurfreife akzeptieren, die das gegnerische Team zur Verfügung stellt. Verfügten beide Teams über solche Wurfreife, so wird der Reif des Teams genutzt, das die Platzwahl gewonnen hat.

Der Wurfkreis muss mehr als 1 m von jeglichem Hindernis und mindestens 1,5 m vom nächsten benutzten Wurfkreis oder einer Zielkugel gezeichnet oder platziert werden.

Kies und Split dürfen während der Aufnahme komplett aus dem Innenbereich des Wurfkreises entfernt werden, muss jedoch zum Ende der Aufnahme in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Die Füße der Spielenden müssen sich vollständig im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen die Kreisbegrenzung nicht berühren. Erst 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. Spielende die gegen diese Regelung verstoßen, ziehen sich Maßnahmen nach Artikel 35 dieses Reglements zu.

Personen mit Behinderungen an den unteren Gliedmaßen dürfen ausnahmsweise nur einen Fuß in den Wurfkreis stellen, der andere Fuß darf aber nicht vor den Fuß im Kreis gestellt werden. Bei spielenden Personen im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) innerhalb des Wurfkreises befinden.

Wenn eine spielende Person den Wurfkreis aufhebt, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurückgelegt, aber nur der gegnerischen Formation ist es gestattet, ihre restlichen Kugeln zu spielen.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

Grundsätzlich müssen die Wurfkreise vor dem Wurf der Zielkugel markiert werden.

Das Team mit dem Recht, die Zielkugel zu werfen, muss alle Wurfkreise in der Nähe des jetzt gültigen entfernen.

Die Equipe, die das Los oder die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat nur einen Versuch, die Zielkugel gültig zu werfen. Liegt die Zielkugel nicht regelgerecht, wird sie einem Mitglied des gegnerischen Teams ausgehändigt, das sie auf dem Spielgelände gültig platzieren muss.

Wird die Zielkugel durch das gegnerische Team nicht gültig platziert, zieht sich das Teammitglied, das die Zielkugel ungültig platziert hat, eine der Strafen nach Artikel 35 zu. Im Wiederholungsfall wird das ganze Team zusätzlich zu dieser zuvor erhaltenen Karte mit einer weiteren Karte belegt.

Das Werfen der Zielkugel durch ein Teammitglied bedeutet nicht, dass dieses auch als Erstes spielen muss.

Die Spielenden müssen die Position der Zielkugel zu Beginn der Aufnahme und nach jeder Lageveränderung markieren. Reklamationen sind bei nicht markierter Zielkugel nicht zugelassen, die Schiedsperson urteilt lediglich nach Lage der Zielkugel auf dem Spielgelände.

Artikel 7 • Regelgerechte Entfernungen der geworfenen Zielkugel

Für eine gültig geworfene Zielkugel gelten folgende Bedingungen:

1 • der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes muss mindestens

- 6 Meter und höchstens 10 Meter für Jugendliche und Erwachsene betragen.
- Bei Wettbewerben, die für Jüngere beabsichtigt sind, können geringere Distanzen angewandt werden.

2 • der Wurfkreis muss mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und mindestens 1,5 Meter von einem anderen bespielten Kreis oder einer anderen aktiven Zielkugel entfernt sein.

3 • die Zielkugel muss mindestens 50 cm von jedem Hindernis, der Endlinie der Spielbahn und mindestens 1,5 Meter von einem Kreis oder einer Zielkugel eines anderen Spiels entfernt liegen. (Zu den Seitenlinien, die die Spielfelder trennen und zu den Auslinien an den Seiten muss kein Mindestabstand eingehalten werden).

4 • die Zielkugel muss für die spielenden Personen sichtbar sein, die mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises stehen. Im Zweifelsfall entscheidet die Schiedsperson ohne Widerspruchsmöglichkeit, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel zum Ende der vorigen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis und weniger als 1,5 Meter vom nächsten benutzten Kreis oder bespielten Zielkugel entfernt.

In diesem ersten Fall zeichnet die spielende Person einen Kreis oder legt einen Wurfreif

in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis, bzw. vom nächsten benutzten Wurfbereich oder aktiven Zielkugel.

- Die Zielkugel kann nicht auf alle regelkonformen Entfernungen geworfen werden.

In diesem zweiten Fall kann die spielende Person auf einer geraden Linie in (Spiel-) Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis sie die Zielkugel auf die größtmögliche erlaubte Entfernung werfen kann; aber nicht weiter. Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keine andere Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.

Wenn die Zielkugel nicht nach obigen Voraussetzungen gültig geworfen wird, wird sie der gegnerischen Equipe ausgehändigt, die sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfbereich unter den im Reglement genannten Bedingungen zurückverlegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu positionieren.

In jedem Fall muss das Team, das die Zielkugel nach einem ungültigen Wurf verloren hat, die erste Kugel spielen.

Das Team, mit dem Recht zum Zielkugelnwurf, hat dafür maximal 1 Minute Zeit. Das Team, das die Zielkugel nach missglücktem Zielkugelnwurf des gegnerischen Teams erhält, muss die Zielkugel **unverzüglich** platzieren.

Artikel 8 • Gültiger Zielkugelnwurf

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch eine Schiedsperson, ein gegnerisches Teammitglied, einer Person aus dem Publikum, einem Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und muss erneut geworfen werden.

Wird die Zielkugel durch einen Mitglied der eigenen Equipe angehalten, so wird sie dem gegnerischen Team zum Platzieren übergeben.

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat das gegnerische Team noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden, außer die Zielkugel wurde zuvor von einem Mitglied dieses gegnerischen Teams selbst platziert.

Bevor die Zielkugel dem gegnerischen Team zum Platzieren ausgehändigt wird, müssen entweder beide Equipen den Zielkugelnwurf als ungültig anerkannt haben oder eine Schiedsperson so entschieden haben.

Wenn das gegnerische Team ebenfalls schon eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind nicht mehr zulässig.

Artikel 9 • Ungültige Zielkugel während einer Aufnahme

Die Zielkugel ist in folgenden 7 Fällen ungültig:

1 • Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände bewegt wird, auch wenn sie wieder auf reguläres Terrain zurückkehrt. Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze der Spielbahn zu liegen kommt. Sie wird nur ungültig, wenn sie die Grenze des erlaubten Geländes oder die Auslinie mit ihrem kompletten Durchmesser, lotrecht betrachtet, überschritten hat. Eine Wasserpfütze auf der die Zielkugel frei schwimmt ist als verbotenes Gelände anzusehen

2 • Wenn sie auf erlaubtem Gelände so bewegt worden ist, dass sie wie in Artikel 7 definiert, vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Spielkugel verdeckt wird. Die Schiedsperson ist berechtigt, eine Kugel vorübergehend zu entfernen, um festzustellen, ob die Zielkugel sichtbar ist.

3 • Wenn die Zielkugel auf mehr als 20 Meter (für Juniors und Seniors) bzw. 15 Meter (für jüngere Spielende) oder weniger als 3 Meter vom Wurfkreis entfernt zu liegen kommt.

4 • Wenn auf abgesteckten Spielflächen die Zielkugel seitlich mehr als eine Bahn überquert oder, wenn sie die End-/Kopflinie überschreitet.

5 • Wenn sie nicht mehr auffindbar ist, wobei die Suchzeit auf 5 Minuten begrenzt ist..

6 • Wenn zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis verbotenes Gelände liegt.

7 • Wenn bei zeitlich limitierten Spielen die Zielkugel den zugewiesenen Spielbereich verlässt.

Artikel 10 • Bewegen von Hindernissen

Es ist den spielenden Personen streng verboten, jegliches Hindernis oder Ähnliches auf der Spielfläche zu entfernen, zu verschieben oder nieder zu drücken. Die spielende Person, die die Zielkugel werfen will, hat das Recht die Bodenbeschaffenheit des Kugelaufprallpunkts zu prüfen, indem sie mit einer ihrer Kugeln an dieser Stelle auf den Boden klopft, jedoch nicht mehr als drei Mal. Außerdem darf die Person, die sich darauf vorbereitet zu spielen, oder eine Mitglied ihres Teams ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.

Bei der Nichtbeachtung vorstehender Regelung, insbesondere aber im Falle des „Fegens“ des Bodens vor einer wegzuschießenden Kugel, werden die spielenden Personen mit den in Artikel 35 genannten Strafen belegt.

Artikel 11 • Auswechseln von Zielkugeln oder Spielkugeln

Den Spielenden ist es verboten, die Zielkugel oder eine Kugel während eines Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen:

1 • Eine dieser Kugeln kann nicht gefunden werden, dabei ist die Suchzeit auf fünf Minuten begrenzt.

2 • Eine dieser Kugeln ist zerbrochen, in diesem Fall ist das größte Bruchstück zu berücksichtigen. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort durch eine intakte Spielkugel oder Zielkugel mit identischem oder ähnlichen Durchmesser ersetzt, gegebenenfalls nach notwendiger Messung. Bei der nächsten Aufnahme kann die involvierte Person ihre Kugeln komplett austauschen.

DIE ZIELKUGEL

Artikel 12 • Verdeckte oder bewegte Zielkugel

Wenn die Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme zufällig durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstand zu entfernen.

Wenn die Zielkugel sich zum Beispiel durch Windeinwirkung oder die Neigung des Geländes bewegt, oder zufällig durch eine Schiedsperson, eine spielende Person, Personen aus dem Publikum, 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.

Wird die Zielkugel durch eine regulär gespielte Kugel bewegt, ist das zulässig.

Artikel 13 • Die Zielkugel gerät in ein anderes Spiel

Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf ein anderes begrenztes oder nicht begrenztes Spielfeld gerät, bleibt sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.

Spielende Personen, deren Zielkugel auf eine andere bespielte Fläche gerät (siehe Abs. 1), warten gegebenenfalls das Ende der Aufnahme auf der Nachbarbahn ab, bevor sie ihre eigene Aufnahme beenden.

Die von dieser Regel betroffen Spielenden müssen sich geduldig und höflich verhalten.

In der anschließenden Aufnahme setzen die Teams das Spiel auf ihrem zugewiesenen Terrain fort, die Zielkugel wird von dem Punkt ausgeworfen, an dem sie lag, bevor sie die Spielbahn verließ, vorbehaltlich der Bestimmungen von Artikel.

Artikel 14 • Regeln bei ungültiger Zielkugel

Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel ungültig, so greifen 3 Möglichkeiten:

1 • Beide Teams haben noch Kugeln zur Verfügung: Die Aufnahme ist ungültig, die Zielkugel wird von dem Team geworfen, das zuvor Punkte erzielt oder die Platzwahl gewonnen hat.

2 • Ein Team hat noch zu spielende Kugeln: Dieses Team bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung („auf der Hand“) hat.

3 • Kein Team verfügt noch über Spielkugeln: Die Aufnahme zählt nicht und die Zielkugel wird vom Team geworfen, das die Aufnahme zuvor oder die Platzwahl gewonnen hat.

Artikel 15 • Positionierung einer angehaltenen oder abgelenkten Zielkugel

1 • Wenn eine weggeschossene Zielkugel durch Zuschauende oder eine Schiedsperson angehalten oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.

2 • Wird eine weggeschossene Zielkugel durch eine spielende Person, die sich auf dem erlaubten Spielgelände befindet, angehalten oder abgelenkt, so hat deren gegnerische Formation drei Möglichkeiten:

a • Sie belässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.

b • Sie legt die Zielkugel an ihren ursprünglichen Platz zurück.

c • Sie legt die Zielkugel irgendwo auf einen Punkt, in Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz und dem Platz an dem sie zu liegen gekommen ist, höchstens aber 20 Meter vom Wurfkreis entfernt (15 Meter für jüngere Spielende) und

zwar so, daß sie sichtbar ist.

Die Bestimmungen b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Position der Zielkugel vorher markiert war. War dies nicht der Fall, bleibt die Zielkugel wo sie zu liegen kam.

Gelangt eine weggeschossene Zielkugel auf verbotenes Gelände, bevor sie zurück kommt und auf dem Spielgelände liegen bleibt, ist sie in Anwendung des Artikel 14 ungültig.

DIE SPIELKUGELN

Artikel 16 • Das Werfen der ersten und der weiteren Kugeln

Die erste Kugel einer Aufnahme wird von einem Mitglied der Formation gespielt, die entweder die Platzwahl oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat. Danach wirft das Team, das in der laufenden Aufnahme NICHT den Punkt hat.

Die spielende Person darf keinen Gegenstand benutzen oder eine Orientierungshilfe auf dem Boden anzeichnen, um die Kugel ins Ziel zu bringen oder um einen Wurfpunkt zu kennzeichnen. Wenn sie ihre letzte Kugel spielt, ist es verboten, eine Kugel in der anderen Hand zu halten.

Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.

Geworfene Kugeln dürfen kein zweites Mal gespielt werden. Jedoch müssen Kugeln noch einmal gespielt werden, wenn sie zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball etc.) zufällig gestoppt oder abgelenkt werden, sowie im Fall nach Artikel 8 Absatz 3.

Bevor eine spielende Person ihre Kugel wirft, muss diese von jeder Schmutzspur und jeglichen Anhaftungen befreit werden, andernfalls werden die in Artikel 35 vorgesehenen Strafen verhängt.

Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände, dann muss die gegnerische Formation 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 Artikels 29.

Artikel 17 • Verhalten der spielenden Personen und des Publikums

Während der regulären Zeit, die ein spielende Person benötigt, um ihre Kugel zu spielen, müssen die anderen Spielenden und die Zuschauenden äußerste Ruhe einhalten. Die Gegnerschaft darf weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was die spielende Person stören könnte. Nur die eigenen Teammitglieder dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.

Die Mitglieder der gegnerischen Formation müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter der spielenden Person aufhalten. Sie müssen sowohl von der

spielenden Person, als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens zwei Metern einhalten.

Spielende die diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch eine Schiedsperson beibehalten.

Artikel 18 • Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld

Keinesfalls dürfen Kugeln während eines Spiels zur Probe geworfen werden, auch nicht auf benachbarten freien Bahnen. Spielende Personen die sich nicht an diese Vorschrift halten, können mit Sanktionen nach Artikel 35 belegt werden.

Kugeln, die im Verlauf einer Aufnahme das zugeteilte Spielfeld verlassen, sind gültig (ausgenommen Artikel 19 findet Anwendung).

Artikel 19 • Ungültige Kugeln

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. 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. Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.

Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig, wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.

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 auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt, vorausgesetzt, die Objekte waren markiert.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Formation gespielt wurde.

Artikel 20 • Angehaltene Kugel

Jede gespielte Kugel, die durch eine Person aus dem Publikum oder eine Schiedsperson versehentlich angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, auf der sie zur Ruhe kommt.

Jede gespielte Kugel die von einem Teammitglied unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, ist ungültig.

Jede gespielte Kugel, die von gegnerischen Personen unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann je nach Wunsch der spielenden Person nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

Wenn eine Kugel weggeschossen oder mit ihr geschossen wurde und diese durch eine spielende Person unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann die gegnerische Partei

- 1 • sie an dem Platz liegen lassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist;
- 2 • sie auf eine Stelle legen, die sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Punkt befindet, an den sie bewegt wurde,

aber nur auf zugelassenem Spielgelände und wenn sie markiert gewesen ist.

Eine spielende Person, die eine in Bewegung befindliche Kugel absichtlich anhält, ist sofort vom laufenden Spiel auszuschließen; ebenso ihre Teammitglieder.

Artikel 21 • Erlaubte Zeit zum Spielen

Sobald die Zielkugel geworfen ist, steht der spielenden Person maximal eine Minute zur Verfügung, um die eigene 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.

Die gleichen Vorschriften werden beim Werfen der Zielkugel angewendet.

Alle Spielerinnen und Spieler die sich nicht an diese Bestimmungen halten, werden mit den in Artikel 35 genannten Strafen belegt.

Artikel 22 • Aus ihrer Lage veränderte Kugeln

Wenn sich eine bereits liegende Kugel, zum Beispiel durch Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt sie war markiert. Dasselbe gilt für jede Kugel, die zufällig durch Spielende, das Schiedspersonal, zuschauende Gäste, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand bewegt wird.

Um Diskussionen zu vermeiden, müssen die Spielenden die Kugeln markieren. Reklamationen bei einer unmarkierten Kugel werden nicht zugelassen, die Schiedsperson entscheidet in diesem Fall nur nach Lage der Kugeln auf dem Spielgelände.

Dagegen ist eine Kugel gültig und behält ihre Position, wenn sie durch eine andere Kugel im aktuellen Spiel bewegt wurde.

Artikel 23 • Spielen einer fremden Kugel

Spielende Personen die mit einer fremden Kugel spielen erhalten eine Verwarnung. Die gespielte Kugel ist dennoch für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung.

Tritt der Vorfall im Laufe des Spieles erneut auf, wird die Kugel der verantwortlichen Person aus dem Spiel genommen und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, sofern die Positionen markiert waren.

Artikel 24 • Nicht regelgerecht geworfene Spielkugeln

Außer in Fällen, in denen dieses Reglement spezifische und nach Artikel 35 abgestufte Sanktionen vorsieht, ist jede regelwidrig geworfene Kugel ungültig und alles, was sie im Spiel verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, sofern es zuvor markiert worden war.

Die gegnerische Formation hat jedoch das Recht, die Vorteilregel anzuwenden und den Wurf für gültig zu erklären. In diesem Fall ist die gelegte oder geschossene Spielkugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in dieser Position.

PUNKTE UND MESSUNG

Artikel 25 • Vorübergehendes Entfernen von Kugeln

Um einen Punkt zu messen, ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen vorübergehend zu entfernen, nachdem die Positionen markiert worden sind.

Nach dem Messvorgang werden die weggenommenen Kugeln und Hindernisse auf ihren ursprünglichen Platz zurück gelegt. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung mit Hilfe eines Messschiebers oder Zirkels durchzuführen.

Artikel 26 • Messen der Punkte

Das Messen eines Punktes liegt in der Verantwortung der Person, die zuletzt gespielt hat oder einem ihrer Teammitglieder. Das gegnerische Team hat immer das Recht, danach ebenfalls zu messen.

Die Messung muss mit geeignetem Messgerät durchgeführt werden; das jedes Team besitzen muss.

Notabene ist es verboten, mit den Füßen zu messen. Spielende Personen, die diese Vorschrift nicht befolgen, empfangen Strafen nach Artikel 35.

Unabhängig von der Lage der zu messenden Kugeln und dem Stand des Spiels kann eine Schiedsperson hinzugezogen werden, deren Entscheidung endgültig ist. Während der Zeit, in der eine Schiedsperson misst, müssen die spielenden Personen mindestens 2 Meter Abstand halten.

Die Turnierorganisation kann entscheiden, dass, insbesondere bei Spielen, die vom Fernsehen begleitet werden, nur eine Schiedsperson ermächtigt ist, zu messen.

Artikel 27 • Vorzeitig aufgehobene Spielkugeln

Es ist den spielenden Personen verboten, bereits gespielte Kugeln vor Beendigung einer Aufnahme aufzuheben.

Bei Beendigung einer Aufnahme werden alle Kugeln, die vor der Punktevereinbarung aufgehoben wurden, nicht gezählt.

Wenn eine spielende Person eine ihrer Kugeln vom Spielfeld aufnimmt, obwohl ihr Teammitglieder noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.

Artikel 28 • Lageveränderung von Spielkugeln oder der Zielkugel

Das Team, dessen Mitglied während eines Messvorgangs die Zielkugel oder eine der zu messenden Spielkugeln in der Lage verändert oder stört, verliert den Punkt.

Wenn die Schiedsperson während der Punktemessung eine Zielkugel oder Spielkugel verschiebt oder in der Lage verändert, wird sie unparteiisch und angemessen entscheiden,

Artikel 29 • Gleicher Abstand zur Zielkugel

12 Wenn die beiden der Zielkugel am nächsten liegenden Kugeln den jeweils gegenüberstehenden Formationen gehören und gleich weit entfernt sind, können 3 Fälle zutreffen:

1 • Haben beide Teams keine weiteren Kugeln mehr zu spielen, ist die Aufnahme zu Ende und die Zielkugel gehört dem Team, das in der vorherigen Aufnahme die Punkte erzielt hat, oder das Los gewonnen hat.

2 • Wenn nur eine noch eine Formation noch Kugeln zur Verfügung hat, spielt sie diese und erzielt so viele Punkte wie sie Kugeln hat, die näher an der Zielkugel liegen als die nächstgelegene Kugel des gegnerischen Teams.

3 • Haben beide Teams noch Kugeln zur Verfügung, muss das Team, das die letzte Kugel gespielt hat, erneut spielen, danach das gegnerische Team und dann weiter abwechselnd, bis der Punkt einer der beiden Formationen gehört. Wenn nur noch ein Team über Kugeln verfügt, greift die im vorstehenden Absatz 2 beschriebene Regelung.

Wenn sich nach Ende der Aufnahme keine Kugeln mehr im erlaubten Spielbereich befinden, ist das Spiel null und nichtig.

Artikel 30 • Fremdkörper an Spielkugeln oder Zielkugel

Alle Fremdkörper, die der Spielkugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Punktemessung entfernt werden.

Artikel 31 • Beschwerden

Um zugelassen zu werden, muss jeder Widerspruch bei einer Schiedsperson eingereicht werden. Sobald das Spiel beendet ist, kann keine Reklamation mehr berücksichtigt werden.

DISZIPLIN

Artikel 32 • Strafen für abwesende Teams oder Teammitglieder

Zum Zeitpunkt der Auslosung und der Ankündigung der Ziehungsergebnisse müssen die Spielenden am Tisch der Spielleitung anwesend sein. Ist ein Team eine Viertelstunde nach Bekanntgabe der Auslosung nicht auf dem Spielgelände/-feld, wird es mit einem Punkt bestraft, der dem gegnerischen Team gutgeschrieben wird. Diese Frist reduziert sich bei Spielen mit Zeitlimit auf 5 Minuten.

Nach Ablauf dieser ersten Frist wird die Strafe für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung um einen Punkt erhöht..

Diese Strafen gelten während eines gesamten Wettbewerbs und werden nach jeder weiteren Auslosung angewendet.

Die Equipe, die nicht innerhalb einer Frist von 30 Minuten nach Beginn oder nach Wiederaufnahme des Spiels auf dem Spielfeld zum Wettbewerb erscheint, gilt als ausgeschieden.

Eine unvollständige Formation hat das Recht, ein Spiel zu beginnen, ohne auf ihr abwesendes Teammitglied zu warten, darf die Kugeln dieses Teammitglieds jedoch nicht benutzen.

Spielende Personen dürfen nicht ohne Erlaubnis einer Schiedsperson das Spielgelände verlassen. Weder unterbricht ihre Abwesenheit das laufende Spiel; noch die

Verpflichtung der Teammitglieder ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute zu spielen. Kehrt die abwesende Person bis zu dem Augenblick in dem sie ihre Kugeln spielen müsste, nicht zurück, sind ihre Kugeln gemäß der Minutenregel zu annullieren.

Wurde keine Erlaubnis (zum Verlassen des Spielfeldes) erteilt, werden die vorgesehen Strafen nach Artikel 35 verhängt.

Im Falle eines Unglücks oder wenn ärztliches Personal ein medizinisches Problem feststellt, wird der betroffenen Person eine Spielpause von maximal 15 Minuten zugestanden. Wenn diese Person den medizinischen Notfall vorgetäuscht hat, wird sie und ihr Team sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Artikel 33 • Verspätet ankommende Spielbeteiligte

Wenn ein abwesendes Teammitglied erst nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf es an dieser Aufnahme nicht teilnehmen. Es ist erst in der folgenden Aufnahme zum Spiel zugelassen.

Wenn ein nicht anwesendes Teammitglied später als 30 Minuten nach Beginn des Spieles erscheint, verliert es das Recht an diesem Spiel teilzunehmen.

Wenn seine Teamangehörigen aber dieses Spiel gewinnen, kann es am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass das Team namentlich eingeschrieben ist.

Handelt es sich aber um einen Wettkampf in der Gruppe (Poule) kann es am nächsten Spiel teilnehmen, egal wie das vorherige Spiel ausgegangen ist.

Die erste Aufnahme eines Spiels gilt als begonnen, sobald die Zielkugel geworfen ist, unabhängig von der Gültigkeit des Zielkugelwurfs. Die folgenden Aufnahmen gelten als begonnen, sobald die letzte Spielkugel der vorhergegangenen Aufnahme zum Stillstand gekommen ist. (Sollten Messungen zur Punktefeststellungen nötig sein, greift die Minutenregel (Art. 21) nach Ende des Messvorgangs).

Artikel 34 • Austausch einer spielenden Person

Das Austauschen einer spielenden Person im Doublette bzw. einer oder zweier spielender Personen im Triplette ist nur vor dem offiziellen Beginn des Wettbewerbs (Signalschuss, Pfeife, oder Ansage usw.) erlaubt. Vorausgesetzt, dass die eingewechselten Personen nicht bereits vorher im Wettbewerb für ein anderes Team registriert wurden..

Artikel 35 • Strafen

Bei der Nichtbeachtung der Regeln während eines Spieles werden Spielende wie folgt bestraft:

1 • Verwarnung, wird offiziell von einer Schiedsperson durch Zeigen einer Gelben Karte gegen schuldige spielende Personen angezeigt.

Eine gelbe Karte wegen Zeitüberschreitung gilt jedoch für alle Teammitglieder der schuldigen Formation. Hat ein Teammitglied schon eine gelbe Karte, so wird stattdessen eine ihrer gespielten Kugeln oder noch zu spielenden Kugel in der laufenden Aufnahme annulliert.

2 • Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel. Dies wird der schuldigen Person von einer Schiedsperson durch die Orange Karte offiziell angezeigt.

3 • Ausschluss der schuldigen spielenden Person vom Spiel. Dies wird der schuldigen Person von einer Schiedsperson durch die Rote Karte offiziell angezeigt.

4 • Disqualifikation des schuldigen Teams.

5 • Disqualifikation beider Teams im Falle einer gemeinschaftlichen Täterschaft.

Die Verwarnung ist eine Strafe und kann nur nach einem Vergehen ausgesprochen werden. Erteilte Informationen an die Spielenden oder eine Aufforderung zur Einhaltung der Regeln zu Beginn des Wettkampfs oder des Spiels ist nicht als Verwarnung zu betrachten.

Artikel 36 • Schlechtes Wetter

Im Falle schlechten Wetters, wie z.B. starkem Regen, muss jede laufende Aufnahme zu Ende gespielt werden, es sei denn, eine Schiedsperson trifft eine gegenteilige Entscheidung, denn sie ist die einzige Person, die nach Rücksprache mit Jury oder Turnierorganisation die Entscheidung über den Abbruch der Spiele oder im Falle Höherer Gewalt, den Abbruch des Wettbewerbs trifft.

Artikel 37 • Neuer Abschnitt im Wettbewerb

Wenn der Beginn eines neuen Wettkampfabschnitts (Neue Spielrunde. etc.) angekündigt worden ist und bestimmte Partien des vorangegangenen Wettkampfabschnitts noch nicht beendet sind, kann eine Schiedsperson, die feststellt, dass der reibungslose Ablauf des Wettbewerbs nicht mehr sichergestellt ist, die Jury oder die Turnierleitung auffordern, alle noch laufenden Partien oder sogar den Wettbewerb abubrechen.

Artikel 38 • Unsportlichkeit

Teams, die sich während eines Spiels streiten, die sich unsportlich und respektlos gegenüber dem Publikum, der Turnierleitung oder den Schiedsleuten zeigen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann die Nichtanerkennung von Spielergebnissen sowie die Verhängung von Strafen nach Artikel 39 zur Folge haben.

Artikel 39 • Schlechtes Benehmen

Eine spielende Person die sich im Wettbewerb schlecht benimmt oder, schlimmer noch, der Gewalt an Offiziellen, einer Schiedsperson, anderen spielenden Personen oder Personen aus dem Publikum schuldig macht, wird je nach Schwere des Vergehens mit einer oder mehreren der folgenden Strafen belegt:

1 • Ausschluss aus dem Wettbewerb.

2 • Entzug der Lizenz oder der offiziellen Spielberechtigung.

3 • Beschlagnahmung oder Rückbehalt von Preisen und Zuwendungen.

Die gegen die schuldige spielende Person verhängte Strafe kann auch gegen ihre Teammitglieder verhängt werden.

Strafe 1 wird von einer Schiedsperson verhängt.

Strafe 2 wird von der Jury oder der Turnierleitung verhängt.

Strafe 3 wird von der Turnierleitung verhängt, die innerhalb von 48 Stunden einen Bericht zusammen mit den einbehaltenen Zuwendungen und Preisen an die zuständige

Verbandsorganisation schickt, die entscheidet, wie weiter verfahren werden soll.

In allen Fällen trifft das Präsidium des zuständigen Verbandes die endgültige Entscheidung.

Von den spielenden Personen wird korrekte Kleidung verlangt, insbesondere ist es verboten, mit nacktem Oberkörper zu spielen. Aus Sicherheitsgründen müssen die an Spielen beteiligten Personen vollständig geschlossene Schuhe tragen, die Zehen und Fersen schützen.

Es ist verboten, während des Spiels zu rauchen, dies gilt auch für den Gebrauch elektronischer Zigaretten. Verboten ist auch die Nutzung von Mobiltelefonen während der Spiele.

Jede spielende Person, die sich nicht an die vorstehenden Regeln hält, wird vom Wettkampf ausgeschlossen, wenn sie nach einer Verwarnung durch eine Schiedsperson an ihrem Fehlverhalten festhält.

Artikel 40 • Pflichten der Schiedspersonen

Die Schiedspersonen, die mit der Kontrolle der Wettkämpfe betraut sind, haben die Aufgabe, auf die strikte Einhaltung der Spielregeln und der sie ergänzenden Ausführungsbestimmungen zu achten.

Je nach Schwere des Verstoßes sind sie befugt, jede spielende Person für ein Spiel zu suspendieren oder eine spielende Person bzw. eine Formation vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigert, den Anordnungen Folge zu leisten.

Personen im Publikum mit gültiger oder inaktiver Lizenz, die durch ihr Verhalten für Vorfälle auf dem Spielfeld verantwortlich sind, werden von den Schiedspersonen dem Bundesvorstand gemeldet. Dieser lädt den oder die Schuldigen vor das zuständige Disziplinargremium, das über die zu verhängenden Strafen entscheidet.

Artikel 41 • Zusammensetzung und Entscheidungen der Jury

Jeder in den Regeln nicht berücksichtigte Fall wird einer Schiedsperson vorgelegt, die ihn an die Jury des Wettbewerbs weiterleiten kann. Diese Jury besteht aus mindestens 3 und höchstens 5 Personen. Die Entscheidungen der Jury in Anwendung dieses Absatzes, sind nicht anfechtbar. Bei Stimmengleichheit gibt die Stimme der Person, die der Jury vorsitzt, den Ausschlag.

