

GESCHICHTE UND REGELN

PÉTANQUE-CLUB KREUZ WOHLLEN

PCKW

2006

Wohlen bei Bern



GEMÄß DER F.I.P.J.P

Homepage: www.kreuzwohlen.ch

Inhaltsverzeichnis:

Teil 1

Geschichte

Seite 5

Teil 2

Allgemeine Bestimmungen

Seite 11

Teil 3

Punkte und Messung

Seite 21

Teil 4

Pétanque ABC

Seite 26

Teil 5

Knigge für Pétanque SpielerInnen

Seite 28

Teil 1

Die Geschichte und Entstehung des Petanque-Spiels

Pétanque gehört zu einer Gruppe von Spielen, von denen einige französische Boule-Spiele (neben Pétanque insbesondere noch Jeu Provençal und Boule Lyonnaise), das italienische Boccia und das britische Bowls heute am bekanntesten und verbreitetsten sind. Im 19. Jahrhundert waren Spiele dieser Art in Italien, Großbritannien und Frankreich als Volkssportarten mit regional unterschiedlicher Beliebtheit und mit lokal variierenden Regeln anzutreffen. In der zweiten Hälfte des Jahrhunderts begannen sie dann, größere Bedeutung zu gewinnen. Das äußerte sich im Austragen von Wettbewerben, in der Gründung von Clubs und Verbänden sowie insbesondere in der Vereinbarung überregional verbindlicher Regeln. Hierzu einige Daten:

1849 wurden in Schottland für Bowls Regeln aufgestellt, die noch heute weitgehend gültig sind. 1890 gründeten schottische Auswanderer in Australien einen Verband. 1892 wurde in Schottland selbst, 1893 in England ein Verband ins Leben gerufen.

In Frankreich wurden etwa 1865 Regeln für Boule Parisienne (Boule de berges) entwickelt. Die ersten Regeln für Boule Lyonnaise vereinbarte man 1894 bei einem Turnier in Lyon, 1906 folgte die Gründung eines Verbandes für dieses Spiel. Aus Boule Lyonnaise entstand, mit einfacheren Regeln und kleineren Kugeln, um 1907 das Jeu Provençal (provenzalisches Spiel). Durch weitere Vereinfachung der Regeln dieses Spiels entwickelte sich 1910 das Jeu de Pétanque, dem dieses Buch gewidmet ist.

In Italien wurde 1897/98 in Rivoli und Turin der erste regionale Bocciaverband (Piemont) gegründet, dem erst 1926 ein nationaler, italienischer Verband folgte.

Die Entstehung von Petanque

Pétanque, so wird überliefert, entstand in der kleinen Hafen - und Werftenstadt La Ciotat, die etwa 30 km östlich von Marseille liegt. Berichtet wird: Einige Spieler beschäftigten sich auf dem Bouleplatz der Stadt (an der heutigen Avenue de la Pétanque gelegen) mit dem bewegungsreichen Jeu provençal. Jules LeNois, der zu dem Kreis gehörte, aber wegen einer Gehbehinderung nicht mitmachen konnte - ob Rheuma oder ein Unfall die Ursache war, ist unsicher - saß auf einer Bank und schaute zu. Schließlich begann er sich den Unmut, nur zuschauen zu können, damit zu vertreiben, daß er seine Kugeln auf die sehr kurze Distanz von nur drei Metern warf. In einer Spielpause kam sein Freund Ernest Piotet hinzu und leistete ihm bei dem neuen Zeitvertreib Gesellschaft. Andere schlossen sich an. Mit der Zeit einigte man sich darauf, aus dem Abwurfkreis, stehend, auf sechs Meter Distanz zu spielen. Gleichzeitig wurden weitere Regeln entwickelt, die vom Provenzalischen Spiel abwichen. Das geschah im Juni 1910. An das Ereignis erinnert heute eine Tafel an der Mauer des Pétanque-Platzes von La Ciotat.

Das Spiel gewann schnell Freunde in Marseille und in der ganzen Provence. Piotet war sein eifrigster Verfechter und bemühte sich um seine nationale Anerkennung, die er in der Bildung einer Pétanque-Sektion im französischen Boule-Verband gesehen hätte, der damals von den Spielern des Boule Lyonnaise beherrscht wurde. Nach der letzten Ablehnung seines Antrags überredet er 1943 die Spieler des Provenzalischen

Spiele, gemeinsam mit Pétanque einen neuen Verband zu gründen. Aus politischen Gründen konnte dieser Beschluß erst nach Kriegsende 1945 verwirklicht werden.

Bis in die 50er Jahre blieb Pétanque im Wesentlichen ein regionales Spiel in der Provence und im Süden Frankreichs. Der innerfranzösische Tourismus an die Côte d'Azur machte danach das Spiel in ganz Frankreich etwas bekannter. Seinen wirklichen Wachstumsimpuls erhielt es aber erst Anfang der 60er Jahre, als die repatriierten Algerienfranzosen im ganzen Land die Einheimischen zum Spielen anregten. Diese Entwicklung läßt sich anhand der Verkaufszahlen für Pétanque-Kugeln nachweisen.

In den letzten zwanzig Jahren dürften die Promotionsanstrengungen der Kugelhersteller zusammen mit der seit 1969 sehr aktiven Führung des französischen und des internationalen Verbandes zur Ausbreitung des Spiels wesentlich beigetragen haben. Der französische Verband gibt heute an etwa 500 000 Spieler Lizenzen aus, die zur Teilnahme an Wettbewerben berechtigen. Schätzungen besagen, daß fünf bis acht Millionen Franzosen Pétanque spielen. Dem internationalen Verband gehören inzwischen 27 Länder an.

Pétanque und Provenzalisches Spiel

Die Popularität des Pétanque-Spiels läßt sich zu einem guten Teil aus der relativ leichten Erlernbarkeit der Bewegungsabläufe erklären. Das kann durch einen Vergleich mit dem Provenzalischen Spiel verdeutlicht werden.

Zunächst die Gemeinsamkeiten: Bei beiden sind Spielkugeln und Ziel von gleicher Größe und gleichem Material, es sind die gleichen Mannschaftsformationen möglich und zugelassen, man spielt aus einem Abwurfkreis. Beide kennen die Vorgehensweisen des Legens und Schießens. Legen (frz. pointer) bedeutet, eine Kugel so nah wie möglich an das Ziel heranwerfen, Schießen (frz. tirer) nennt man das Wegstoßen einer gut platzierten Kugel durch einen gezielten Wurf. Die zum Sieg benötigte Punktzahl und die Zählweise entsprechen sich bei beiden Spielen ebenfalls

Die Unterschiede liegen in der Spieldistanz und in den Bewegungsabläufen, die für das Legen und Schießen vorgeschrieben sind: Während bei Pétanque das Ziel zu Beginn der Aufnahme zwischen sechs und zehn Metern vom Kreis entfernt zu liegen hat, sind beim Provenzalischen Spiel fünfzehn bis einundzwanzig Meter vorgeschrieben, weshalb es auch als langes Spiel (frz. la longue) bezeichnet wird.

Während bei Pétanque der Spieler im Kreis steht oder hockt, hat er beim Provenzalischen Spiel komplizierte Bewegungen auszuführen:

Beim Legen muß er einen Schritt aus dem Kreis heraustreten - meist seitlich, um eine optimale Wurfbahn zu finden - und kann das zweite Bein auf dem Boden im Kreis belassen. Hebt er es aber ab, so darf er es erst wieder niedersetzen, wenn die Kugel gespielt wird. Typischerweise steht der Leger daher auf einem Bein.

Der Schiesser hingegen muß drei Schritte aus dem Kreis herauslaufen - in Richtung der zu schießenden Kugel - und beim dritten Schritt seine Kugel spielen. Der Wurf wiederum ist nur gültig, wenn die Kugel in mindestens einem Meter Distanz von dem angekündigten Zielobjekt aufschlägt.

Liegen beim Provenzalischen Spiel die Akzente stärker auf Kraft, Beweglichkeit und athletischer Körperbeherrschung, die den Erfolg insbesondere beim Schießen von ausdauerndem Training abhängig machen, so garantiert die ruhige Körperhaltung beim Pétanque höhere Erfolgschancen auch beim Schießen, selbst bei geringerer Übung. Legen und Schießen erhalten einen gleichwertigen Anteil am Spiel. Die insgesamt erhöhten Chancen, vorher überlegte Spielzüge auch verwirklichen zu können, lassen Fragen der Spieltaktik einen größeren Stellenwert gewinnen.

Der Name - Ped tanco

Die Körperhaltung des Pétanque-Spielers hat dem Spiel seinem Namen gegeben. Pétanque ist abgeleitet aus dem erst seit etwa 1930 bekannten, französischen Begriff pied tanqué, der vom provenzalischen ped tanco stammt. Ped tanco heißt übersetzt: "Auf dem Boden fixierter Fuß".

Die Spielregeln verlangen dementsprechend, daß die Spieler ihre Füße von deren Platz im Kreis erst vollständig abheben dürfen, wenn die gespielte Kugel den Boden berührt hat.

Spielgelände und Spielfeld

Ein trockener, fester Platz mit ein paar Bäumen, die Schatten spenden, wenn die Sonne heiß scheint, das ist die ideale Umgebung für ein Pétanque-Spiel. In der Provence finden sich diese Plätze meist in der Nähe eines Cafés oder einer Bar, wo nach dem Spiel Sieger und Besiegte die Freundschaft bei einem Gläschen wieder besiegeln können.

Aber Pétanque braucht diese Umgebung nicht notwendigerweise. Man spielt es auf jedem Gelände, das erlaubt, den Verlauf des Spiels in allen Phasen gut zu überblicken. Bevorzugt wird unbewachsener Boden, aber auch ein kurzer Rasen oder ein Waldboden mit Nadelbelag kann sich eignen. Meistens werden festgefahrene Wege, Plätze oder Höfe mit Sand-, Kies- oder Schotteroberfläche gewählt. Löcher, Auswaschungen, Rillen machen das Spiel für den Leger schwieriger, aber auch reizvoller. Abschüssige Flächen, auf denen die Kugeln oft erst am Ende der Neigungen liegen bleiben, sind bei Legern nicht so beliebt und verschieben den Akzent des Spiels auf das Wegschießen jeder halbwegs gut platzierten gegnerischen Kugeln. Große Asphalt- oder Betonflächen werden ebenfalls selten gewählt, weil hier die Kugeln zu stark rollen oder springen. Immer häufiger anzutreffen sind künstlich angelegte Spielflächen (frz. boudrome), die nach der Zunahme des Autoverkehrs in Frankreich von Clubs als Ersatz für die zu Parkplätzen gewordene öffentlichen Plätze gebaut wurden. Sie haben oft eine glatte, befestigte Oberfläche mit feinkörnigem Sand- oder Kiesbelag. Im Norden Frankreichs sind diese Flächen zunehmend überdacht, zum Schutz gegen Regen und Schnee.

Spielfeld

Ein wichtiges Thema ist die Begrenzung des Spielfeldes. Bei Wettbewerben werden rechteckige Flächen abgesteckt, die mindestens 4 x 15 m Seitenlänge haben müssen. Das Spiel soll in diesen Feldern durchgeführt werden, die Kugeln werden aber meistens noch als gültig akzeptiert, wenn sie in die unmittelbar angrenzenden Felder laufen. Alle anderen Flächen sind unerlaubtes Gelände, und Kugeln, die dorthin rollen, werden für ungültig erklärt.

Bei Freundschaftsspielen gibt es keine begrenzten Felder. Dennoch besteht die Notwendigkeit, die absoluten Grenzen zwischen erlaubtem und unerlaubtem Gelände klar zu ziehen. Üblich ist, Kugeln, die künstliche Bauwerke (Mauern, Gartenbänke usw.) berühren oder die in Blumenrabatten oder unter Büsche laufen, als ungültig ("tot") zu erklären. Hingegen wird es meistens toleriert, daß Kugeln Bäume oder deren Holzstützen berühren; sie bleiben dann gültig, auch wenn ihre Richtung sich durch den Aufprall geändert hat.

Wetter

Am angenehmsten ist das Pétanque-Spiel bei warmem, trockenem Wetter, und zwar nicht nur wegen der Bequemlichkeit, sondern auch weil das durchs schlechte Wetter geminderte körperliche Wohlbefinden den Spielerfolg behindert. Mit klammen Fingern spielt man ungenau.

Dennoch wird das Wetter von Pétanque-Spielern meistens so genommen, wie es kommt. Ein Regenschauer führt höchstens zu einer kurzen Unterbrechung. Dagegen hat es schon Wettbewerbe gegeben, die trotz strömenden Dauerregens nicht abgebrochen wurden. Es gibt sogar Turniere, die regelmäßig zu Weihnachten auch bei Frost und auf festgetretenem Schnee bei einer großen Zahl hartnäckiger Teilnehmer sehr beliebt sind.

Spieler, Mannschaften, Rollenverteilung

Von Pétanque wird niemand enttäuscht. Mit seinen leicht erlernbaren Grundregeln kann es ein geselliger Freizeitspaß sein, auch für unerfahrene Spielerinnen und Spieler, die nur gelegentlich zu den Kugeln greifen.

Als spannendes Wettkampfspiel verlangt es dagegen Konzentrationsfähigkeit sowie gute Kondition und setzt viel Übung voraus. Es ist populär, weil es viele Motive anspricht und für Teilnehmer mit unterschiedlichen Graden des Könnens und der Übung immer abwechslungsreich und reizvoll bleibt.

Die Mindestanforderungen sind gering: Man muß über die Kraft verfügen, eine etwa 700 Gramm schwere Kugel über eine Strecke von sechs bis zehn Metern zu werfen oder zu rollen. Für Kinder ab etwa sieben Jahren und für Erwachsene also kein Problem. Nur allerschwerste Formen der Körperbehinderung schließen ein Mitmachen aus. Für junge Spieler sehen die Regeln kürzere Distanzen vor, für Behinderte angemessene Erleichterungen, wie z. B. Aufstützen mit der Hand.

In der Praxis findet Pétanque bei Männern und Frauen ein unterschiedliches Interesse. In der Vergangenheit war es wie verwandte Spiel (vielleicht mit Ausnahme von Bowls) fast ausschließlich ein Betätigungsfeld für Männer. Doch scheint sich das gegenwärtig deutlich zu ändern. Waren in Frankreich 1975 nur drei Prozent der Lizenzen an Frauen ausgegeben, so hatte sich die Zahl 1984 auf acht erhöht, im Elsaß sogar auf vierzehn

Mannschaften

Es gibt drei Mannschaftsformationen, die bei Wettbewerben zugelassen sind und auch in Freundschaftsspielen regelmäßig angewendet werden:

- Die Dreiermannschaft (frz. triplete). Sie ist die traditionelle Mannschaftsform und besteht aus drei Spielen, die je zwei Kugeln haben. Jede Mannschaft hat also sechs Kugeln.

Die beiden weiteren Formen wurden erst 1966 offiziell anerkannt und für die französischen Meisterschaften zugelassen:

- Das Einzel (frz. tête-à-tête). Zwei Einzelspieler spielen gegeneinander, jeder mit drei Kugeln.
- Das Doppel (frz. doublette). Die Mannschaft besteht aus zwei Spielern, von denen jeder drei Kugeln hat, zusammen also sechs.

Rollenverteilung in den Mannschaften

Auf der Basis der verschiedenen Vorgehensweisen des Legens und des Schießens wird fast regelmäßig eine Rollenverteilung nach Neigung und Können verabredet. Es gibt den Leger (frz. pointeur), der immer die erste Kugel spielt, und den Schiesser (frz. tireur), der später - wann immer nötig - eingreift oder seine Kugeln zuletzt legt, wenn seine Schießkünste nicht gefordert wurden.

Mannschaftsform und Spielsituation können allerdings Abweichungen von dieser strikten Rollenverteilung erforderlich machen: Beim Einzel muß der Spieler beiden Rollen gerecht werden. Beim Doppel muß im Bedarfsfall auch der Leger schießen. Allein in der Dreiermannschaft lassen sich die Rollen von Leger und Schiesser gut durchhalten, weil der Mittelspieler (frz. milieu), wenn nötig, die eine oder die andere Rolle übernimmt und deshalb beide Wurfarten beherrschen sollte. Deshalb spielt oder der erfahrenste Spieler in der Mitte und übernimmt zudem die Funktion des Mannschaftskapitäns. Abweichend von diesen üblichen Rollenzuweisungen sieht man gelegentlich bei Freundschaftsspielen Doppel, in denen zwei Spieler ihre drei Kugeln nacheinander spielen und jeder nach Bedarf legt oder schießt. Dabei wechseln sie von Spielabschnitt zu Spielabschnitt ihre Positionen als erster und zweiter.

Das Boule Lyonnaise

Das Ende des 19. Jahrhunderts aufgekommene Spiel wird heute in großen Teilen Frankreichs praktiziert. Es ist jedoch nicht so populär wie Pétanque, u.a. weil für Boule Lyonnaise ein großer, besonders präparierter Spieluntergrund benötigt wird. Man spielte zu Beginn – wie schon im Mittelalter – mit Holzkugeln. Diese waren, um eine höhere Widerstandsfähigkeit zu erhalten sowie um rund zu laufen, mit Nägeln beschlagen. Ab 1923 wurden die Kugeln aus einer Bronze-Aluminium-Legierung hergestellt, heute sind sie hauptsächlich aus Stahl. Ihr Durchmesser muß zwischen 9 und 11 cm liegen, und sie müssen ein Gewicht zwischen 900 und 1400 g aufweisen. Die Zielkugel muß innerhalb einer Zone zwischen 12,5 und 19,5 m zum Liegen kommen. Für die Ausführung des Wurfes hat der Spieler 7 m zur Verfügung, in denen er Anlauf nehmen kann.

Das Boule Lyonnaise ist eine sehr sportliche Form des Boule-Spiels. Es gehört viel Training dazu, eine knapp 1,5 kg schwere Kugel über eine Distanz von bis zu 19,5 m zu werfen und damit noch eine gegnerische Kugel zu treffen.

Das Jeu Provençal

Das Boule Lyonnaise wurde immer bekannter, machte sich auf den Weg die Rhône abwärts und erreichte schließlich das Mittelmeer. Dort angekommen, wurde dem Reglement erst einmal die Strenge genommen, und die Kugeln wurden kleiner und leichter (zwischen 600 und 900 g). So entstand ein neues Kugelspiel in der Provence und wurde deshalb Jeu Provençal genannt. Auch hier ist viel Bewegung mit im Spiel. Beim Punktieren macht der Spieler aus einem Abwurfkreis heraus einen großen Ausfallschritt nach rechts oder links und zieht das andere Bein nach. Die Kugel muß gespielt werden, bevor das Nachziehbein den Boden berührt, es wird also auf einem Bein stehend geworfen. Man muß gleichzeitig ein Gleichgewicht finden und die Kugel bis zu 22 m weit gezielt werfen. Beim Schießen nimmt der Spieler drei Schritte Anlauf aus dem Kreis und schießt die Kugel auf einem Bein stehend ins Ziel. Diese Art des Boule-Spiels ist wie seine Lyoner Variante sehr anspruchsvoll.

Teil 2

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 7,05 cm (Minimum) und 8 cm (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.

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 Mindestmaßenerlauben oder es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, den Abweichungen zuzustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12 m x 3 m 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 Ziel-kugel 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:

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 oben genannten 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 S 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 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.

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 Obenstehender 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 Boden-unebenheit 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.

Teil 3

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 zurückzulegen.

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

Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die den vorherigen Durchgang gewonnen hat.

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.

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 1-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 Spielfeld 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 „regel-gerecht“ 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 Disziplinausschuß 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 Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.

Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung gefordert (es ist nicht erlaubt, barfuss oder mit unbekleidetem Oberkörper zu spielen).

Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Teil 4

Petanque ABC

le barrage

Entscheidungsspiele zur Qualifikation zur Hauptrunde im Wettbewerb

le bec

Benutzen einer Kugel, die bereits im Spiel liegt, als "Bande"

la belle

Entscheidungsspiel bei Unentschieden nach zwei Spielen

le biberon

Wenn die gespielte Kugel das Zielkugelchen berührt

le bouchon

Das Zielkugelchen (südfranzösisch)

les boules

Die zwischen 650 und 800 gr. schweren Stahlkugeln. Durchmesser: 70 bis 80 mm

la boule bâtard

Soll diese Kugel weggeschossen werden, oder soll versucht werden, besser zu setzen?

le boulodrome

Künstlich angelegter Spielplatz, z.B. eine Spielhalle

le but

Das Zielkugelchen (nordfranzösisch)

le cadrage

Ausscheidungsspiele, um beim KO-System eine 2er Potenz zu erreichen (16, 32 usw.)

le carreau

Beim Schiessen > Volltreffer: die eigene Kugel bleibt am Ort der geschossenen Kugel liegen

la casquette

Treffen einer Kugel von oben, "auf die Mütze"

la chiquette

Streifschuss, so dass die getroffene Kugel nur leicht verschoben wird

le cochonnet

Das Zielkugelchen (Schweinchen)

le concours amazones

Ein Frauen-Wettbewerb

la demi-portée

Die Kugel im Halbbogen gespielt

le devant

Die Kugel bleibt knapp vor der gutplatzierten gegnerischen Kugel liegen

la donnée

"Landeplatz" einer Kugel auf dem Spielfeld beim Punkten

la doublette

Zweier-Equipe

Fanny

Wenn ein Spiel mit 13: 0 endet

la lunette

zwei nebeneinanderliegende Kugeln werden gleichzeitig weggeschossen

la mêlée

Wettbewerbsform (am Anfang zugeloste Partner)

la mène

Der Durchgang. Er ist beendet, wenn alle Spielerinnen/Spieler ihre Kugeln gespielt haben

le milieu

Mittelspieler in der Dreier-Equipe

le palet

Schusskugel, die nicht weit wegrollt

pointer

Punkten, das heisst die Kugel möglichst nah ans Zielkugelchen setzen oder besserplazieren als die Gegner

le pointeur/la pointeuse

Der Punkter/ die Punkterin

la portée

Die Kugel im hohen Bogen gespielt

la rafle

Ein flacher Schuss, bei dem die Kugel den Boden einiges vor dem Ziel berührt

le retro

Schusskugel, die nach dem Aufprall zurückrollt

le rond

Der Abwurfkreis (zwischen 35 und 50 cm Durchmesser)

la supermêlée

Wettbewerbsform (für jedes Spiel wird ein neuer Partner, eine neue Partnerin zugelost)

le Tête-à-tête

Spiel zwischen zwei Einzelspieler (mit je 3 Kugeln)

tirer

Eine gegnerische Kugel wegschiessen

la triplète

Dreier-Equipe

le trou

Wenn beim Wagschiessen die Kugel ihr Ziel verpasst

Teil 5

Knigge für Pétanque-SpielerInnen

Knigge für Pétanque-Spieler.

Benimm-Regeln für angenehme Pétanque-Spieler.

1. Komme immer **korrekt** gekleidet zum Spielgelände.
2. Begrüße deine **Partner**, und auch deine **Gegner** immer mit Handschlag.
3. Behandle sie immer so als ob es deine **besten** Freunde wären.
4. Schau dabei deinem Gegenüber **immer** ins Gesicht oder auf die Nasenspitze.
5. Sei, zumindest auf dem Spielgelände, **immer** höflich.
6. Rede **nie schlecht** über deine Partner und auch **nie schlecht** über deine Gegner.
7. Wutausbrüche gehören **nicht** auf den Boule-Platz.
8. Falls du deine **Aggressionen** los werden musst, suche dir eine Mauer, Baum oder ähnliches und schlage zweimal **deinen** Kopf dagegen. Frage **vorher** nach einem Sanitäter oder Arzt.
Danach atme **tief** durch.
9. Lasse dir **nie** anmerken, wenn du dich ärgerst.
10. Trete deine Kugeln **nie** unsanft mit den Füßen. Sie rächen sich immer dafür.
11. Hebe deine Kugeln, am Ende eines Durchgangs, auf und gehe dann **sofort** an den Spielfeldrand.
12. Kontrolliere immer, ob du auch deine **eigenen** Kugeln hast.
13. Lasse **fremde** Kugeln dort liegen, wo sie liegen.
(Meist wissen die guten Spieler wo ihre Kugeln liegen und suchen sie auch dort)
14. Spucke **nie** in deine Hände, sonst gibt dir **niemand** gerne die Hand.
(Anhauchen ist noch erlaubt)
15. Bewahre **immer** Anstand und Haltung, auch wenn du **mal** verlierst.
16. Erzähle deinen Gegnern während des Spiels **keine** Märchen.
17. Lache **nie** über einen Fehlwurf deines Gegners.
(Wenn es sein muss, drehe dich um)
18. Schau deinem Gegner, während er sich auf seinen Wurf vorbereitet, **nie** direkt in die Augen.
19. Sage immer **laut** und **deutlich**, wem die Punkte gehören. (**Uns** oder **euch**)
20. Sage, am Ende eines Durchgangs immer **laut** und **deutlich** den Punkttestand, oder **bestätige** den Punkttestand.
21. Bedanke dich, nach dem Spiel, **immer** bei deinen Gegnern und **auch** bei deinen Partnern, für das schöne Spiel. Auch wenn du **mal** verloren hast.
22. Zigarettenkippen gehören **nicht** auf den Boden des Spielgeländes.
23. Raucher sollten, während sie die Kugel werfen, die Zigarette **nie** im Mund behalten.
24. Wenn du rauchen **musst**, frage immer nach Aschebecher.
25. Verrichte **deine** Notdurft **nie** auf dem Spielgelände.
26. **Verlasse das Spielgelände so sauber, wie du es selbst anzutreffen wünschst.**

