



# Offizielles Internationales Pétanque-Reglement

Am „Congrès International de la FIPJP“ vom 13.11.2008 in Dakar (Senegal) beschlossene Modifikationen, sowie angebrachte Änderungen seit der letzten deutschen Fassung

## ALLGEMEINE REGELN

### Art. 1 Die Mannschaften

Pétanque wird in folgenden Formationen gespielt:

- 3 gegen 3 Spieler (Triplettes)
- 2 gegen 2 Spieler (Doublettes)
- 1 gegen 1 Spieler (Tête-à-Tête)

In einer Triplette verfügt jeder Spieler über 2 Kugeln.

In einer Doublette verfügt jeder Spieler über 3 Kugeln.

Im Tête-à-Tête verfügt jeder Spieler über 3 Kugeln.

Alle anderen Formationen sind verboten.

### Art. 2 Eigenschaften der zugelassenen Kugeln

Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der FIPJP zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:

- 1) Sie müssen aus Metall sein
- 2) Sie müssen einen Durchmesser von mindestens 7.05 cm und höchstens 8.00 cm aufweisen.
- 3) Mit einem Gewicht von mindestens 650 Gramm und höchstens 800 Gramm.

Logo (Marke des Herstellers) und die Zahlen des Gewichts müssen eingraviert und immer lesbar sein.

Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich Jugendliche unter 11 Jahren startberechtigt sind, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 gr. und einem Durchmesser von 65 mm eingesetzt werden; vorausgesetzt, sie wurden mit einem zugelassenen Logo hergestellt.

- 4) Die Kugeln dürfen weder mit Blei noch mit Sand gefüllt werden.

Generell dürfen keine gefälschten oder anderweitig veränderten Kugeln verwendet werden, sogenannte „Boule truquées“. Ebenso ist es verboten, sogenannte „Boule recuites“ (Härtegrad nachträglich verändert) zu verwenden.

Name und Vorname, Initialen eines Spielers dürfen, entsprechend den Vorschriften über die Herstellung von Kugeln, eingraviert werden.



## **Art. 2 bis Strafen für nicht regelgerechte Kugeln**

Jeder Spieler, der für einen unter Art. 2, Absatz 4) genannten Verstoss verantwortlich ist, wird zusammen mit seinen oder seinem Mitspieler(n) sofort vom Wettkampf ausgeschlossen.

Sogenannte „Boule truquées“ oder „Boule recuites“): Der Spieler setzt sich einem Lizenzentzug aus, dessen Dauer von der Disziplinarkommission bestimmt wird, ohne Rücksicht auf weitere Massnahmen, die von der nationalen Disziplinarkommission getroffen werden.

Sollte bei einem dieser beiden Fälle der Spieler nicht Eigentümer der Kugeln und der Name des Eigentümers bekannt sein, so wird diesem die Lizenz entzogen für die Zeitdauer, die im Disziplinär-Code seines nationalen Verbandes festgelegt ist.

Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einem Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter Artikel 2, Absatz 1, 2 oder 3 aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen. Er darf auch den kompletten Kugelsatz ersetzen.

Durch Spieler formulierte Reklamationen nach Artikel 2. Absatz 1, 2 oder 3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten, sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln, sowie diejenigen ihres Gegners, den vorgeschriebenen Normen entsprechen.

Auf Artikel 2, Absatz 4 gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen aber nur zwischen zwei Mène eingebracht werden. Wenn sich ab der dritten Mène 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.

## **Art. 3 Zugelassene Zielkugeln**

Die Zielkugeln sind aus Holz. Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die FIPJP zugelassen sein und den Normen entsprechen, die im Cahier des Charges festgelegt sind. **Ihr Durchmesser muss 30 mm betragen (Tolerant +/- 1 mm).** Bemalte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig, aber sie **dürfen nicht mit einem Magneten aufgehoben werden können.**



#### **Art. 4 Lizenzen**

Vor Beginn eines Wettkampfes muss jeder Spieler seine Lizenz vorweisen. Er muss sie auch jederzeit auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht an der Einschreibung hinterlegt ist.

## **SPIEL**

#### **Art. 5 Regelgerechte Spielfelder**

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt. Der Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch begrenzte Spielfelder zuweisen. In diesem Fall muss ein Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 4 m in der Breite und 15 m in der Länge messen. Bei anderen Wettbewerben können die Verbände Abweichungen von diesen Mindest-Massen zustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12 m x 3 m jedoch nicht unterschritten werden.

Sind die Spielfelder hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Kopfseiten des eigenen Spielfeldes als Auslinien (lignes de perte).

Wenn das Spielfeld von **Balken** umgeben wird, müssen sich diese **jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1 m** befinden. Eine Auslinie (ligne de perte) umgibt das Spielfeld in einer maximalen Entfernung von 4 m.

Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden (Poules) und die Entscheidungsspiele (Cadrages) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen.

**Bestimmte Wettbewerbe können mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden.**

#### **Art. 6 Spielbeginn: Regeln zum Wurfkreis**

Die Spieler ermitteln durch Losentscheid, welche Mannschaft das Spielfeld aussuchen darf und als erste die Zielkugel wirft.

Wenn ein Spielfeld durch den Veranstalter zugewiesen wird, muss die Zielkugel auf diesem Spielfeld ausgeworfen werden. Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters dürfen die beiden Mannschaften kein anderes Spielfeld auswählen.

Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspieles und zeichnet auf den Boden einen Kreis, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen. Der Durchmesser muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.



Beim Einsatz eines Wurfkreises muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm (Toleranz +/- 2mm) haben. Die Entscheidung, Wurfkreise einzusetzen, obliegt dem Veranstalter. Dieser muss sie zur Verfügung stellen.

Die drei aufeinanderfolgenden Wurfversuche mit der Zielkugel muss die Mannschaft aus diesem Wurfkreis leisten. Dieser muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt sein. Wenn auf unmarkierten Spielfeldern (Terrain libre) gespielt wird, muss die Distanz zum nächsten, benützten Wurfkreis mindestens 2 m betragen.

Die Mannschaft, welche die Zielkugel wirft, muss alle alten Wurfkreise in der Nähe des neuen Wurfkreises entfernen.

Der Innenbereich des Wurfkreises darf während des laufenden Durchganges vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelnwurf des nächsten Durchganges, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

Die Füße müssen sich im Inneren des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Sie dürfen ihn weder verlassen, noch dürfen sie angehoben werden, bis die gespielte Kugel den Boden berührt hat. Auch andere Körperteile dürfen den Boden ausserhalb des Wurfkreises nicht berühren. Behinderten ist es ausnahmsweise gestattet, mit nur einem Fuss innerhalb des Wurfkreises zu stehen. Behinderte Spieler im Rollstuhl müssen darauf achten, dass mindestens das Rad auf ihrer Wurfarmseite den Boden im Innenbereich des Wurfkreises berührt.

Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler bedeutet nicht, dass dieser auch als erster beginnen muss.

#### **Art. 7      Entfernungen beim Wurf der Zielkugel**

Damit die von einem Spieler geworfene Zielkugel gültig ist, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- 1) Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes muss mindestens folgende Distanz aufweisen:

Minimes	Minimum 4 m	Maximum 8 m
Cadets	Minimum 5 m	Maximum 9 m
Damen, Junioren, Senioren, Veteranen	Minimum 6 m	Maximum 10 m
- 2) Der Wurfkreis muss mindestens 1 m von jedem Hindernis entfernt sein.
- 3) Die Zielkugel muss mind. 1 m von jedem Hindernis oder von einem verbotenen Terrain entfernt liegen.



- 4) Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, wenn er mit beiden Füßen, in aufrechter Haltung im Innern des Wurfkreises steht. Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Beim nächsten Durchgang (Mène) wird die Zielkugel von einem Kreis aus geworfen, der um den Punkt gezogen wird, auf dem sie im vorhergehenden Durchgang lag.

Ausser in folgenden Fällen:

- Der Kreis würde sich weniger als 1 m von einem Hindernis entfernt befinden.
- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf die reglementarisch erlaubte Distanz zu werfen (10 m).

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis in der vorgeschriebenen Entfernung vom Hindernis oder vom verbotenen Terrain.

Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung des vorhergehenden Durchganges zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die grösstmögliche reglementarische Distanz 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 3 aufeinanderfolgenden Würfeln durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen nicht erfüllt sind, so wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls 3 Versuche hat und die den Kreis unter vorher genannten Bedingungen zurückverlegen darf. Wenn diese Mannschaft bei 3 Würfeln nicht erfolgreich ist, darf der Kreis nicht mehr verändert werden.

**Die Höchstzeit, um diese drei Würfe durchzuführen, beträgt eine Minute.**

In jedem Fall behält die Mannschaft, welche die Zielkugel nach den ersten 3 Würfeln verloren hat, das Recht, die erste Kugel zu spielen.

## **Art. 8 Gültige Zielkugel**

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder durch irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie ungültig und wird erneut geworfen, ohne dass dieser Wurf an die 3 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 erste Kugel neu gespielt.

Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen. 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. Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.

## **Art. 9 Ungültige Zielkugel**

Die Zielkugel ist in folgenden 6 Fällen ungültig:

- 1) Wenn die Zielkugel im Laufe einer Mène auf unerlaubtes Terrain gelangt, auch wenn sie anschliessend wieder auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.  
Eine Zielkugel, welche auf der Grenze zu einem unerlaubten Terrain liegt, ist gültig, auch wenn die Grenze mit einer Schnur markiert ist. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zum unerlaubten Terrain oder die ligne de perte mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat.  
Als unerlaubtes Terrain gilt auch eine Pfütze, auf welcher die Zielkugel frei schwimmt.
- 2) Wenn sie sich auf erlaubtem Terrain befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie (entsprechend Art. 7) vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird. Der Schiedsrichter ist berechtigt, eine Kugel zeitweise zu entfernen, um festzustellen, ob die Zielkugel sichtbar ist.
- 3) Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie mehr als 20 m (für Juniors und Seniors) bzw. 15 m (für Cadets und Minimes) oder weniger als 3 m vom Wurfkreis entfernt liegen bleibt.
- 4) Wenn sie mehr als ein benachbartes abgegrenztes Spielfeld überquert, oder wenn die Spielfelder hintereinander angeordnet sind, sie die Begrenzungslinie an der Kopfseite des eigenen Spielfeldes überschreitet.
- 4bis) Wenn bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zuge- teilten Spielfeld ausgetragen werden, die Zielkugel das zuge- teilte Feld verlässt.
- 5) Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf 5 Minuten limitiert ist.
- 6) Wenn sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel verbotenes Terrain befindet.

## **Art. 10 Veränderungen des Spielgeländes**

Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Massnahmen zur Veränderung des Spielfeldes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielfeld befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken. Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt (donnée) erkunden, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler, der die nächste Kugel spielen muss, oder einer seiner Mitspieler, ein Loch schliessen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.

Bei Nichtbeachtung der voranstehenden Bestimmungen zieht sich der Spieler die in Artikel 34 aufgeführten Massnahmen zu.



### **Art. 10 bis Auswechselln von Kugeln oder Zielkugeln**

Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlaufe eines Spieles auszuwechselln, ausser in folgenden Fällen:

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

## **ZIELKUGEL**

### **Art. 11 Verdeckte oder bewegte Zielkugel**

Wenn die Zielkugel im Verlaufe einer Mène unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, so sind diese Gegenstände zu entfernen.

Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch Einwirkung von Wind oder wegen einer Bodenunebenheit sich selbständig bewegt, wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt. Voraussetzung ist die vorherige Markierung des ursprünglichen Platzes.

Dasselbe geschieht, wenn die Zielkugel unabsichtlich durch den Schiedsrichter, einen Spieler, 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. Waren die Kugeln oder die Zielkugeln nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.

Wird die Zielkugel durch eine in diesem Durchgang gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

### **Art. 12 Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld**

Wenn im Verlaufe einer Mène die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, das begrenzt oder nicht begrenzt ist, so ist sie gültig unter Vorbehalt der Bestimmungen in Art. 9.

Die Spieler, die diese Zielkugel benützen, warten, wenn nötig, auf das Ende des Durchganges, der durch die Spieler begonnen wurde, die dieses Spielfeld benutzen, um anschliessend ihren Durchgang zu beenden.

Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen.





In der folgenden Mène kehren die Spieler wieder auf ihr bisheriges Spielfeld zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte; dies unter Berücksichtigung des Artikels 7.

**Art. 13 Massnahmen bei ungültiger Zielkugel**

Wird im Verlauf einer Mène die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:

- 1) Beide Mannschaften verfügen noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet und annulliert.
- 2) Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Diese Mannschaft erhält so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
- 3) Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet und annulliert.

**Art. 14 Angehaltene Zielkugel**

- 1) Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Zuschauer oder einen Schiedsrichter angehalten **oder abgelenkt** wird, behält sie ihre neue Position.
- 2) Wird die weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler aufgehalten **oder abgelenkt**, so hat dessen Gegner 3 Möglichkeiten:
  - a) Er lässt die Zielkugel auf 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 höchstens auf 20 Meter (15 Meter für Cadets und Minimes) und zwar so, dass die Zielkugel sichtbar ist.

Die Punkte b) und c) können nur angewandt werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War sie nicht markiert, bleibt die Zielkugel auf ihrer neuen Position.

Überquert die weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um auf dem Spielfeld zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig, wobei Art.13 zu beachten ist.

## KUGELN

**Art. 15 Das Werfen der Kugeln**

Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in dem laufenden Durchgang nicht im Punktbesitz ist.

Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um deren Auftreffpunkt am Boden zu kennzeichnen. Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der anderen Hand zu halten.





Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.

Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden. Ausnahme: Kugeln, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder einen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden; sowie der in Artikel 8.2 beschriebenen Situation.

Es ist verboten, die Kugel oder die Zielkugel anzufeuchten. Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in Artikel 34 aufgeführten Massnahmen in Kraft.

Befindet sich die erste gespielte Kugel auf unerlaubtem Terrain, dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel im erlaubten Spielfeld befindet.

Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäss die Bestimmungen des Artikel 28.

#### **Art. 16 Verhalten der Spieler und Zuschauer**

Während der regulären Zeit, die einem Spieler zur Verfügung steht, seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äusserste Ruhe einhalten.

Die Gegner dürfen weder herumgehen, gestikulieren, noch irgend etwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel aufhalten.

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 m einhalten.

Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter beibehalten.

#### **Art. 17 Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld**

Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Regel halten, können mit den in Art. 34 aufgeführten Massnahmen belegt werden.

Kugeln, welche im Verlauf einer Mène das zugeweilte Spielfeld verlassen, sind gültig (ausgenommen Art. 18 trifft zu).

#### **Art. 18 Ungültige Kugeln**

Eine Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Terrain 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 Terrain oder die Ligne de perte mit ihrem gesamten



Durchmesser vollständig überschritten hat. Bei unmittelbar nebeneinander angrenzenden Spielfeldern gelten die äusseren Begrenzungslinien des Nachbarfeldes als Ligne de perte.

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

Wenn eine Kugel danach auf das Spielfeld 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 Terrains 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 von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

### **Art. 19    Angehaltene Kugeln**

Jede gespielte Kugel, die durch den Schiedsrichter oder durch einen Zuschauer angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt.

Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde.

Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt werden oder dort belassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

Wenn eine Kugel geschossen (oder mit ihr geschossen) wurde und diese durch einen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann der Gegner des Spielers

- 1) sie an dem Ort liegenlassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist
- 2) 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.

### **Art. 20    Zeitvorgabe**

Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen ist und, wenn ein Punkt gemessen werden muss, nachdem die Messung abgeschlossen ist.



Diese Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel, **das bedeutet eine Minute für die drei Würfe**, nach jeder Mène.,

Jeder Spieler, der sich nicht an diese Bestimmungen hält, zieht sich die in Art. 34 aufgeführten Massnahmen zu.

**Art. 21 Kugeln, die bewegt wurden**

Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich durch Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt, wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt. Dasselbe gilt für eine Kugel, die unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, ein Tier oder irgend einen beweglichen Gegenstand bewegt wird.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln und die Zielkugel markieren. Reklamationen bezüglich nicht markierter Kugeln oder Zielkugeln sind nicht gestattet. Der Schiedsrichter kann dann nur die neue Lage der Kugeln oder Zielkugel auf dem Spielfeld feststellen.

Dagegen bleibt eine Kugel, die durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde, am neuen Platz liegen.

**Art. 22 Falsche Kugeln gespielt**

Ein Spieler, der eine andere Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung. Die Kugel ist für diesen Wurf gültig, muss aber sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung.

Im Wiederholungsfall während eines Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird an seine ursprüngliche Lage zurückversetzt.

**Art. 23 Ausserhalb des Wurfkreises gespielte Kugeln**

Jede Kugel, die aus einem anderen Wurfkreis gespielt wurde, als die Zielkugel, ist ungültig und alles, was sie auf ihrer Bahn bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn markiert war.

Der Gegner hat jedoch das Recht, von der Vorteilsregel Gebrauch zu machen 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.

## **Punkte und Messung**

**Art. 24 Entfernen der Kugeln zum Messen**

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



#### **Art. 25 Messen der Punkte**

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 einen ihrer Spieler nachzumessen. Der Schiedsrichter kann jederzeit während eines Spieles, gleich von welchem Spieler, zum Messen gerufen werden; seine Entscheidung ist unanfechtbar.

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 nach Art. 34 bestraft werden.

#### **Art. 26 Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln**

Es ist den Spielern verboten, gespielte Kugeln vor Ende des Durchganges aufzuheben. Eine Kugel ist ungültig, wenn sie am Ende eines Durchganges vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich wird keine Reklamation zugelassen.

#### **Art. 27 Bewegen von Kugeln oder Zielkugel**

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, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.

#### **Art. 28 Gleicher Abstand**

Wenn die zwei gegnerische Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten:

- 1) Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Mène annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die die Zielkugel zuvor geworfen hat.
- 2) Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie diese und erhält am Ende der Mène so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.
- 3) Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach der Gegner usw., abwechselungsweise, bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn gegen Ende der Mène nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Art. 28.2.

Wenn sich am Ende einer Mène keine Kugel mehr auf dem Spielfeld befindet, wird der Durchgang annulliert.



**Art. 29 Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel**  
Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.

**Art. 30 Reklamationen**  
Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden. Eine Reklamation, die nach Annahme des Spielerergebnisses vorgebracht wird, findet keine Berücksichtigung.

Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.)

## **DISZIPLIN**

**Art. 31 Strafen für Abwesenheit der Mannschaften oder Spieler**  
Im Augenblick des Losentscheids über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein. Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach der Verkündung der Auslosung nicht auf dem Spielgelände ist, wird sie mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben wird.

**Diese Frist wird bei Spielen mit Zeitbegrenzung auf 5 Minuten verkürzt.**

Für jeweils weitere 5 Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.

Dieselbe Strafe wird während eines laufenden Wettbewerbs verhängt, nach jedem Losentscheid und im Falle einer Wiederaufnahme des Spiels nach einer Unterbrechung, unabhängig vom Grund der Unterbrechung.

Eine Mannschaft, die eine Stunde nach Ende der Verkündung der Auslosung, bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

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

Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. Bei einem entsprechenden Verstoss treten die Bestimmungen dieses und des nächsten Artikels in Kraft.

**Art. 32 Verspätet ankommende Spieler**  
Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn einer Mène erscheint, so darf er an dieser nicht teilnehmen; er ist erst von der nächsten Mène an zum Spiel zugelassen.



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

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

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

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

**Art. 33      Auswechseln von Spielern**

Das Auswechseln eines Spielers einer Doublette, sowie eines oder zwei Spieler einer Triplette, ist bis zum offiziellen Beginn des Wettkampfes erlaubt (Startschuss, Anpfiff oder Ansage). Hierzu ist Voraussetzung, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettkampf für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.

**Art. 34      Sanktionen beim Spiel**

Bei der Nichtbeachtung voranstehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Sanktion zu:

- 1) Verwarnung
- 2) Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel
- 3) Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel und der darauffolgenden.
- 4) Ausschluss des schuldigen Spielers für das Spiel
- 5) Disqualifikation der schuldigen Mannschaft
- 6) Disqualifikation beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses (heimliche Absprache)

**Art. 35      Spielunterbrechungen**

Bei Regen muss jeder begonnene Durchgang zu Ende gespielt 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.

**Art. 36      Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb**

Wenn nach Ansage zum Beginn einer 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.





**Art. 37** **Mangel an Sportlichkeit**

Die Mannschaften, die ein 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 zur Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse, sowie zur Anwendung der in Art. 38 aufgeführten Massnahmen führen.

**Art. 38** **Unkorrektheiten**

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 gemacht hat, 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 und Auszahlungen

Alle Massnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf dessen Mitspieler angewandt werden.

Die Massnahme 1 ist durch den Schiedsrichter zu verhängen.

Die Massnahme 2 ist durch die Jury zu verhängen.

Die Massnahme 3 ist durch den Veranstalter zu verhängen. Dieser sorgt dafür, dass die zurückbehaltenen Preise und Vergütungen zusammen mit einem Bericht, innerhalb von 48 Stunden zum Vorstand des nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet.

In jedem Fall hat der Vorstand des nationalen Verbandes (Comité directeur fédéral) die letzte Entscheidung.

Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung gefordert. Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**Art. 39** **Aufgaben des Schiedsrichters**

Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der administrativen Reglemente zu überwachen. Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschliessen, die sich weigern, ihren Anordnungen Folge zu leisten.

Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Vorstand des nationalen Verbandes (comité directeur) gemeldet. Der Vorstand dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor die zuständige Disziplinarkommission laden, die über die zu ergreifenden Sanktionen befindet.



**Art. 40      Zusammensetzung und Entscheidung der Jury**

Von allen in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fällen ist dem Schiedsrichter Mitteilung zu machen, welcher der Jury der Veranstaltung Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern. Entscheidungen, die in Anwendung dieses Artikels von der Jury getroffen werden, sind unanfechtbar. Im Fall von Stimmgleichheit hat der Vorsitzende der Jury den Stichentscheid.

Im Falle einer umstrittenen Auslegung des deutschen Textes ist allein der französische Text gültig.

