

Boule- Regelkunde

**SV Germania Breklum e.V.
„Die Geist-Bouler“**

Zusammenstellung: Spartenleiter Boule Manfred Habenicht

Stand: Januar 2016

Internationale + Nationale Pétanque-Regeln

Die deutschen Pétanque-Regeln (40 Artikel)
beziehen sich auf
das Règlement International
der Fédération Internationale de
Pétanque et Jeu Provencal
(F.I.P.J.P.)

Gemäß deutscher Fassung vom 07.12.2010

Regelkunde ist wichtig !

- Wer die Regeln kennt, kann sich nicht vom Gegner übervorteilen lassen
- Durch das genaue Kennen der Regeln erwirbt man sich beim Gegner Respekt
- Die eigene Selbstsicherheit steigt

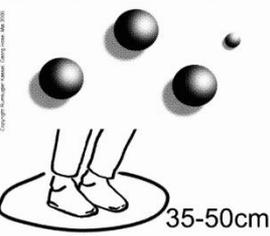
Pétanque

die populärste sportliche Variante der Boules-Spiele wird von Millionen Menschen jeden Alters weltweit in über 60 Nationen gespielt

Weitere Infos und die vollständigen Internationalen Pétanque-Regeln gibt es u.a. beim HPV (www.hessenpetanque.de) und beim DPV (www.petanque-dpv.de)

Vervielfältigung (auch auszugsweise) nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung, die gerne erteilt wird © 03/2009 Georg Hose - Dipl.-Ing. Architekt - 34117 Kassel www.hose-architekten.de

1. Die Kugeln (boules)



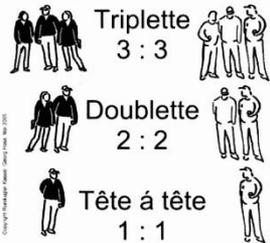
Es wird mit Stahlkugeln gespielt (650 bis 800 Gramm). Die Kugeln sind aus Metall und haben einen Durchmesser von 70,5 bis 80mm.

Die Zielkugel ist aus Holz und hat einen Durchmesser von 30 mm.

Gespielt wird aus einem Abwurfkreis mit 35 bis 50 cm Durchmesser, der auf den Boden gezeichnet wird.

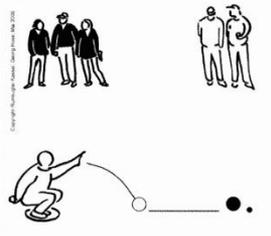
35-50cm

2. Die Spiel-Formationen



Die Teams bestehen aus:
 3 gegen 3 Spieler (**Triplette**)
 jeder spielt mit 2 Kugeln
 2 gegen 2 Spieler (**Doublette**)
 jeder spielt mit 3 Kugeln
 1 gegen 1 Spieler (**Tête à tête**)
 jeder spielt mit 3 Kugeln

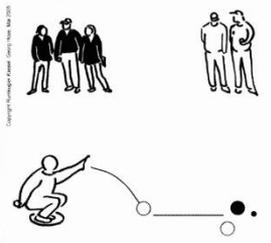
5. Das Spiel



Dann betritt ein Spieler des zweiten Teams den Kreis und versucht, mit seiner Kugel näher an die Zielkugel zu kommen, als die erste Kugel des Gegners.

Wenn das aussichtslos erscheint, weil diese Kugel sehr gut ist, wird manchmal auch versucht, sie "wegzuschießen" oder "rauszudrücken".

6. Der Leger (pointeur)

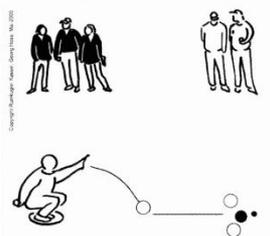


Der Leger ist derjenige im Team, der versucht, seine Kugel möglichst nah an der Zielkugel zu platzieren.

Das kann er aus der Hocke oder im Stehen tun. Er kann die Kugel rollen oder ein "(Halb-)Portée" spielen.

Legt er seine Kugel direkt an das Schweinchen, ist das ein "biberon".

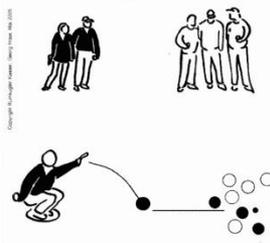
9. Das Spiel



Falls Team 2 es nicht schafft, näher als die beste Kugel von Team 1 zu kommen, muss Team 2 weitere Kugeln werfen. Und zwar notfalls so lange, bis es die letzte Kugel gespielt hat und "leer" ist.

Solange ein Team am Spiel ist, verhalten sich die Spieler des gegnerischen Teams fair, d.h. ruhig und zurückhaltend, um nicht zu stören.

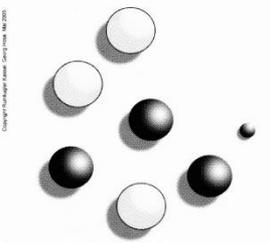
10. Das Spiel



Hat ein Team keine Kugeln mehr, spielt das gegnerische Team alle seine verbleibenden Kugeln.

Die Aufnahme ist zu Ende wenn alle 12 Kugeln (beim Doublette und beim Triplette) bzw. alle 6 Kugeln (beim tête à tête) gespielt sind.

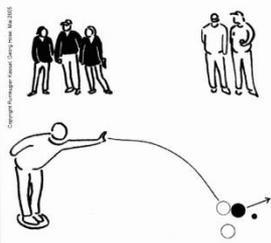
3. Die Spielidee



Das Prinzip des Spiels ist denkbar einfach: Es geht darum, möglichst viele eigene Kugeln näher an die Zielkugel (cochonnet, Sau, Schweinchen) zu bringen, als der Gegner. In diesem Beispiel hat Schwarz 2 Punkte.

Gespielt wird auf jedem Boden. Wassergebundene Decken sind ideal. Rasen- oder Sandflächen dagegen sind eher ungeeignet.

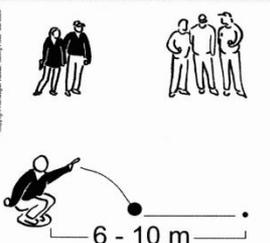
7. Der Schießer (tireur)



Bei einer gutgelegten Kugel wird der Schießer des Gegners versuchen, sie zu entfernen, indem er z.B. durch einen gezielten Wurf direkt auf die gegnerische Kugel trifft (au fer) und diese wegschießt.

Bleibt seine Schusskugel dabei an Stelle der weggeschossenen liegen und hat den Punkt, ist dem Schießer ein "Carreau" gelungen.

4. Der Anwurf

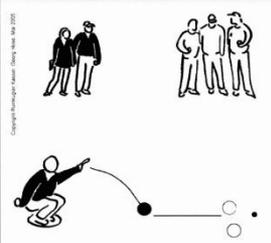


Ein Spieler des ersten Teams (ausgelost durch Münzwurf) zeichnet den ersten Abwurfkreis. Er wirft das Schweinchen auf eine Entfernung von 6 bis 10m.

Danach wirft ein Spieler dieses Teams die erste Kugel. Die Füße der Spieler müssen sich im Kreis befinden, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.

6 - 10 m

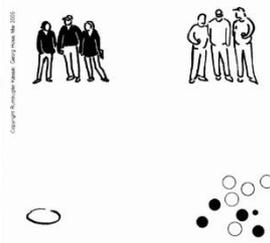
8. Das Spiel



Sobald Team 2 eine Kugel näher am Schweinchen liegen hat, ist Team 1 wieder an der Reihe.

Wenn nicht klar erkennbar ist, welche Kugel näher am Schweinchen liegt, wird notfalls gemessen. (Ein Maßband oder einen Zollstock sollte man hierfür in seiner Boule-Tasche haben)

11. Ende einer Aufnahme (Punktwertung)

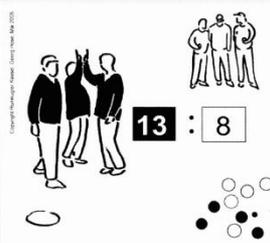


Gewonnen wird eine Aufnahme mit so vielen Punkten, wie Kugeln eines Teams näher zur Zielkugel liegen, als die beste des Gegners.

Minimal gibt es in einer Aufnahme 1 Punkt, maximal können 6 Punkte erzielt werden.

Der Gewinner der Aufnahme wirft das Schweinchen (aus einem neuen Kreis, wo es zuletzt lag).

12. Das Spielende einer Partie



Gewonnen hat das Team, welches zuerst 13 Punkte erreicht.

Das kann frühestens nach 3 Aufnahmen passieren und längstens 25 Aufnahmen dauern.

Dementsprechend kann ein Spiel zwischen knapp 1/2 Stunde und weit über 2 Stunden dauern.

Viel Spaß - allez les boules

13 : 8

Spielablauf und Regeln beim

Pétanque

Sport

Pétanque – weltweit beliebt als Turnier- und Wettkampfsport

Spiel

Boule – die kommunikative Freizeitbeschäftigung

Spaß

Überall für jung und Alt

BOULE UND PÉTANQUE

Man spielt mit Metallkugeln und einer Zielkugel aus Holz. Die Eisenkugeln haben einen Durchmesser von 7,05 bis 8,00 cm und ein Gewicht von 650 bis 800 Gramm. Nur auf den ersten Blick sehen die Kugeln alle gleich aus, sie unterscheiden sich durch verschiedenartige Metalle und Gravuren.

DIE MANNSCHAFTEN

Die Mannschaften bestehen aus:

3 Spieler gegen 3 Spieler.
Jeder Spieler dieser **TRIPLETTE** spielt mit 2 Kugeln.

2 Spieler gegen 2 Spieler.
Jeder Spieler dieser **DOUBLETTE** spielt mit 3 Kugeln

1 Spieler gegen 1 Spieler.
Die Spieler im **TÊTE-À-TÊTE** spielen mit 3 Kugeln

Zum besseren Verständnis des Spielablaufs und der Regeln spielt nachfolgend die **Mannschaft Blau gegen Rot**.

Die eigenen Kugeln sollen näher an der Zielkugel liegen als die Kugeln des Gegners.

VOR DEM SPIEL

Vor Beginn des ersten Durchgangs wird ausgelost, welche Mannschaft das Ziel (eine kleine Holzkugel von 25–35 mm Durchmesser) zuerst werfen darf. Mannschaft **Blau** gewinnt in unserem Beispiel das Los.

SPIELBEGINN

Ein Spieler von **Blau** zeichnet einen **Kreis** auf den Boden (35–50 cm Durchmesser) aus dem das **Ziel** auf eine **Entfernung von 6–10 m** geworfen wird.

Beim Wurf des Ziels und beim Wurf der Kugel müssen die Füße des Spielers innerhalb des Kreises sein und Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.

DIE ERSTE KUGEL

Mannschaft **Blau** wirft nun eine erste Kugel, dem Ziel so nahe wie möglich.



Dann kommt der erste Spieler der Mannschaft **Rot** dran und versucht es besser zu machen. Das kann auf zwei Arten geschehen, entweder durch

LEGEN



Er versucht seine Kugel näher an die Zielkugel zu legen wie sein Gegner – oder durch

SCHIESSEN



Mit einem gezielten Wurf entfernt er die gegnerische Kugel.

WENN ES GELINGT

Ist wieder ein Spielervon **Blau** dran.



WENN ES NICHT GELINGT

müssen die Spieler von **Rot** so lange spielen, bis sie eine Kugel besser platziert haben oder bis sie keine Kugeln mehr haben.



Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat, spielt die andere Mannschaft auch alle noch verbleibenden Kugeln.

DAS ENDE EINER AUFNAHME

Eine Mannschaft erhält so viele Punkte wie sie Kugeln hat, die näher an der Zielkugel liegen als die beste Kugel des Gegners (min. 1 Punkt, max. 6 Punkte).



Sie zeichnet wieder einen Kreis auf den Boden und wirft die Zielkugel für die nächste Aufnahme.

DIE PUNKTEWERTUNG

Jede Kugel einer Mannschaft, die dem Ziel näher liegt als die Bestplatzierte des Gegners zählt einen Punkt.

In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben (wenn bereits die zweitnächste Kugel die eines Gegners ist) und im Extremfall gibt es 6 Punkte, wenn eben alle Kugeln besser platziert sind als die beste des Gegners. In unserem Beispiel hat **Blau** 3 Punkte gemacht.

DER WEITERE SPIELVERLAUF

Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, beginnt den nächsten wie vorher beschrieben wieder mit dem Zeichnen des Abwurfkreises (an der Stelle, an der das Ziel in der letzten Aufnahme lag) und dem Werfen des Ziels.

DAS ENDE EINES SPIELES

Die Mannschaft, die nach mehreren Aufnahmen als erste 13 Punkte erreicht, hat gewonnen.



Höchst simpel also – und was soll daran so faszinierend sein?

Das einfache Prinzip dieses Spiels läßt der Taktik und Phantasie den Raum, der jeden Durchgang anders aussehen läßt. Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel.

Bei jeder zu spielenden Kugel bieten sich so viele Möglichkeiten der Ausführung:

- gegnerische Kugel wegschießen
- den Weg zum Ziel verbauen
- mit der Kugel Lage des Ziels verändern etc.

SPIELTECHNIK UND -TAKTIK

Grundsätzlich gibt es zwei Arten die Kugel zu spielen - indem man beilegt oder schießt.

Beim Legen und beim Schießen sollten Sie auf die richtige Handhaltung achten: man wirft mit der nach unten gewandten Handfläche.



Dadurch bekommt die Kugel einen gewissen Rückdrall, und wenn Sie den Dreh raus haben, können Sie die Kugel so

manipulieren wie es Bodenbeschaffenheit und Spielsituation verlangen.

Mindestens so wichtig wie die Beherrschung der Technik ist die Taktik, die dem Spiel die Würze gibt. Beim Spiel mit alten Hasen werden Sie schnell erfahren, warum „zugemacht werden muß“, ein Schuß zu gefährlich oder zu spät oder auch unbedingt notwendig, ein „devant de boule“ die einzige Rettung ist. Denn Eintopf steht bei diesem Spiel nicht auf der Karte.

Um auf den Geschmack zu kommen, spielen Sie einfach mal mit! Ein paar Kugeln leiht man Ihnen gerne...

So hat sich der Bazillus **Pétanque**, ausgehend von der **Provence**, in den letzten Jahrzehnten stetig nach allen Richtungen und auf allen Erdteilen ausgebreitet. In Deutschland gibt es über 12.500 organisierte Spielerinnen und Spieler von **Kiel bis Konstanz**.

WEITERE AUSKUNFTE

erteilt gerne der **Deutsche Pétanque Verband e.V**
Auf der Papagei 59a, 53721 Siegburg
Tel. 0 22 41 / 5 30 84, eMail: dpvinfo@t-online.de
www.petanque-dpv.de



Pétanque

DIE MANNSCHAFTEN



TRIPLETTE
3 gegen 3 Spieler.
Jeder hat 2 Kugeln.



DOUBLETTE
2 gegen 2 Spieler.
Jeder hat 3 Kugeln.



TÊTE-À-TÊTE
1 gegen 1 Spieler.
Beide haben 3 Kugeln.



Zum besseren Verständnis der Regeln spielen hier die Mannschaften Rot und Blau mit roten bzw. blauen Kugeln.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Durchgangs wird – meist per Münzwurf – gelost, welche Mannschaft die Zielkugel (das „Schweinchen“) zuerst werfen darf. Mannschaft **Blau** gewinnt in unserem Beispiel das Los und darf beginnen.

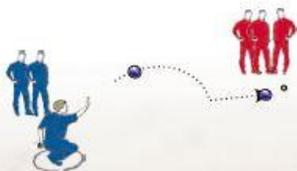
SPIELBEGINN

Ein Spieler von **Blau** zeichnet einen Kreis auf den Boden (Ø 35 bis 50 cm), aus dem das Ziel auf eine Entfernung von 6 bis 10 m geworfen wird. Bei jedem Wurf, auch der Zielkugel, müssen beide Füße innerhalb des Kreises Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.



DIE ERSTE KUGEL

Mannschaft **Blau** wirft nun eine erste Kugel, so nah ans Ziel wie möglich.



Dann ist ein Spieler der Mannschaft **Rot** am Zug und versucht, es besser zu machen. Das kann auf zwei Arten geschehen, entweder durch

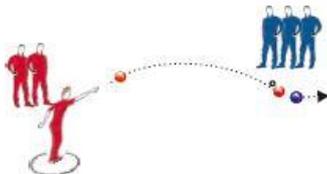
○ LEGEN

Er versucht seine Kugel näher an die Zielkugel zu legen als sein Gegner – oder durch



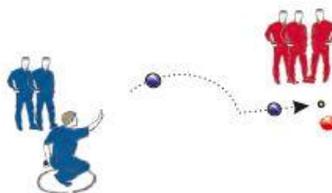
○ SCHIESSEN

Mit einem gezielten Wurf entfernt er die gegnerische Kugel.



WENN ES GELINGT

Ist wieder ein Spieler von **Blau** dran.



WENN ES NICHT GELINGT

müssen die Spieler von **Rot** so lange spielen, bis sie eine Kugel besser platziert haben oder bis sie keine Kugeln mehr haben.



Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat, spielt die andere Mannschaft auch alle noch verbleibenden Kugeln.

DAS ENDE EINER AUFNAHME

Die Kugel, die am nächsten zur Zielkugel liegt, entscheidet, welche Mannschaft Punkte erhält (siehe DIE PUNKTE) und die nächste Aufnahme beginnen muss. Dazu zeichnet einer wieder einen Kreis und wirft die Zielkugel.



DIE PUNKTE



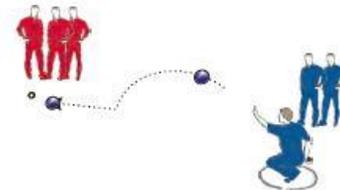
Jede Kugel einer Mannschaft, die dem Ziel näher liegt als die Bestplatzierte des Gegners, zählt einen Punkt.

In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben. Im Extremfall macht ein Team 6 Punkte, weil seine Kugeln allesamt besser platziert sind als die beste des Gegners.

In unserem Beispiel erhält **Blau** 3 Punkte.

DER WEITERE SPIELVERLAUF

Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, setzt das Spiel fort: Sie zeichnet den neuen Abwurfkreis dort, wo zuletzt die Zielkugel lag, wirft die Zielkugel und danach auch die erste Kugel.



DAS ENDE EINES SPIELES

Die Mannschaft, die nach mehreren Aufnahmen als erste 13 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Höchst simpel also – und was soll daran so faszinierend sein?

Tatsächlich lässt das einfache Prinzip der Taktik und dem Spielverlauf weiten Raum: Beinahe jede Aufnahme hält eine überraschende Wendung bereit.

Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel.

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13

Bei jeder zu spielenden Kugel bieten sich zahlreiche Möglichkeiten:

- gegnerische Kugel wegschießen
- den Weg zum Ziel verbauen
- mit der Kugel Lage des Ziels verändern etc.



www.petanque-dpv.de

Eigenschaften der zugelassenen Kugeln (Art. 2)

- Kugeln müssen aus **Metall** sein
- Durchmesser zwischen **70,5 mm und 80 cm**
- Gewicht zwischen **650 g und 800 g**
- **Logo** (Hersteller), **Gewichtsangabe** müssen auf der Kugel **lesbar** sein
- Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand **verändert** werden
- Ihre Härte darf **nicht** durch **Ausglühen** verändert werden
- Bei Jugendwettkämpfen (< 11 Jahre) dürfen Kugeln mit 600 g und Durchmesser 6,5 cm verwendet werden, jedoch nur mit Logo

Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln (Art. 3)

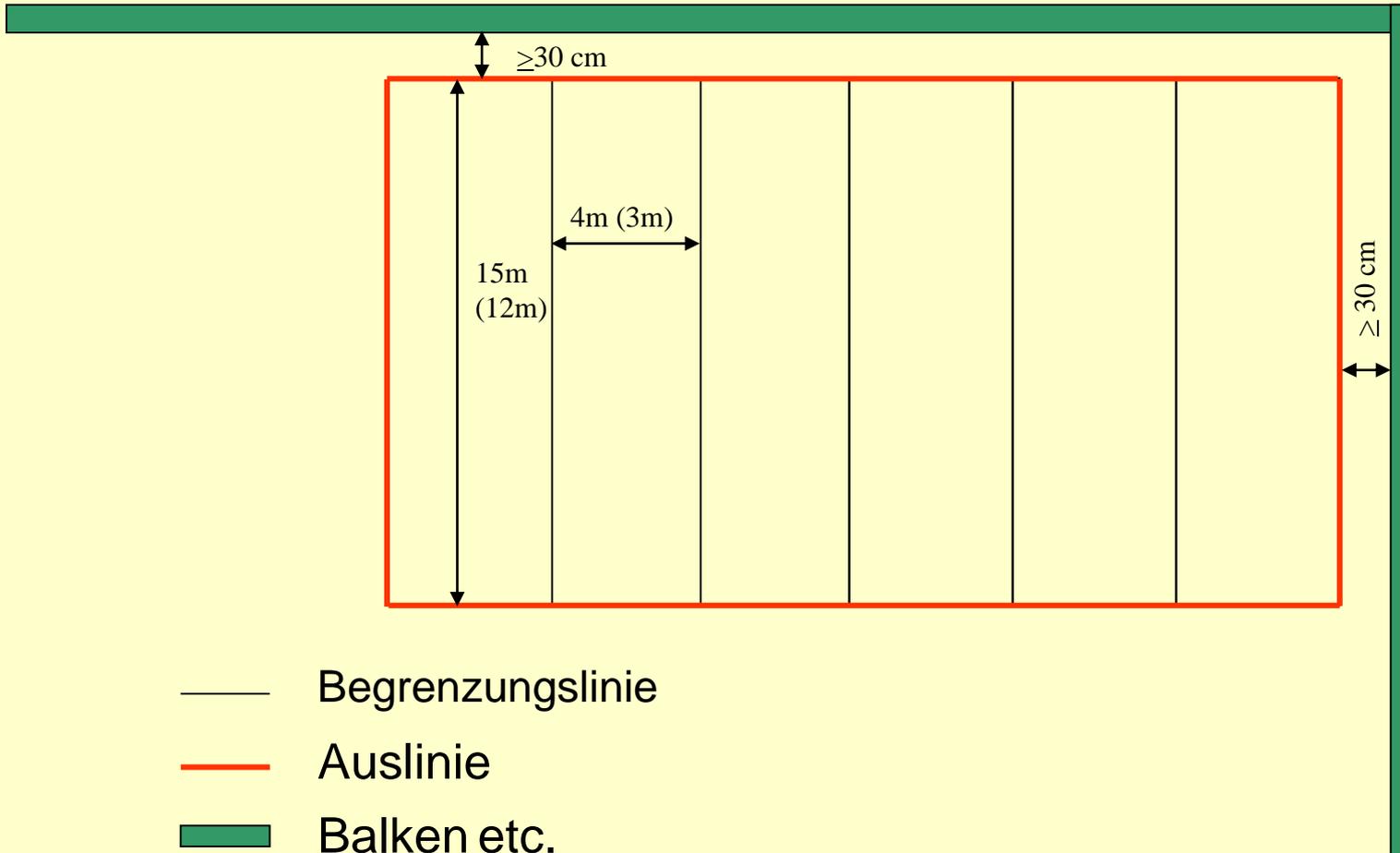
- Zielkugeln müssen aus **Holz** oder **Kunststoff** sein
- **synthetisches** Material ist auch zugelassen, wenn **VMS** (Logo Hersteller) eingetragen ist
- Durchmesser **30 mm** (+/- 1 mm)
- gefärbte Zielkugeln sind zugelassen
- Die Zielkugel darf nicht mit einem Magneten aufgehoben werden können

Das Spiel

Regelgerechte Spielfelder (Art. 5)

- Pétanque wird auf **jedem** Boden gespielt.
- Bei nationalen und internationalen Meisterschaften muss das Spielfeld mindestens **15 m** in der Länge und **4 m** in der Breite betragen.
- Bei **anderen** Wettbewerben kann das Spielfeld auf **12 m x 3 m** beschränkt werden.
- Wenn ein Spielfeld von **Barrieren** umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mind. **30 cm** befinden.
- Die Spiele werden bis zum Erreichen von **13 Punkten** durch eine Mannschaft gespielt.
- Bestimmte Wettbewerbe können mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden, dabei sind alle Begrenzungslinien Auslinien.

Spielfeldeinteilung



Spielbeginn - Regeln zum Kreis (Art. 6)

- Wer beginnt, wird durch das **Los** entschieden
- Der gezeichnete Wurfkreis muss mindestens **35 cm**, höchstens **50 cm** betragen, es müssen aber die **Füße** eines jeden Spielers hineinpassen
- Der Veranstalter entscheidet ob feste Wurfreihe eingesetzt werden. Er muss sie zur Verfügung stellen. Die Wurfreihe haben einen Innendurchmesser von 50 cm +/- 2 mm. Auch der Wurfkreis ist zu markieren.
- Der Wurfkreis muss mindestens **1 m** von jedem **Hindernis** entfernt sein
- bei **freiem** Spielgelände muss der Wurfkreis mind. **2 m** vom nächsten Wurfkreis entfernt sein
- In der Nähe liegende alte Wurfkreise **müssen** entfernt werden.
- Beim Wurf **müssen**, bis die geworfene Kugel den Boden berührt, **beide Füße** im Wurfkreis **auf dem Boden bleiben**.

Film

[„Wo darf der Kreis liegen“](#)

Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel (Art. 7)

Die geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:

- der Abstand der Zielkugel vom Wurfkreisrand mindestens 6 m und höchstens 10 m beträgt
- der Wurfkreis sich mind. 1 m von jedem Hindernis befindet
- die Zielkugel mind. 1 m von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt liegt; die Zielkugel muss sichtbar sein
- Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:
- der Wurfkreis ist weniger als 1 m von einem Hindernis entfernt

Film

[„Boule Distanz messen“](#)

Fortsetzung: Regelgerechte Entfernungen

- Wenn nach 3 aufeinander folgenden Würfeln durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen (z.B. > 1m, regelgerechte Entfernung, sichtbar) nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls 3 Versuche hat und den Wurfkreis zurückverlegen darf.
- Danach darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden.
- Die Höchstzeit, um diese 3 Würfe durchzuführen, beträgt 1 Minute.
- Auf einem abgegrenzten Spielfeld ist es zulässig den Wurfkreis an die Begrenzungslinie auf der Kopfseite, die gleichzeitig Auslinie ist, zu zeichnen, unter der Voraussetzung, dass er sich mehr als 1m von jeglichem Hindernis befindet.

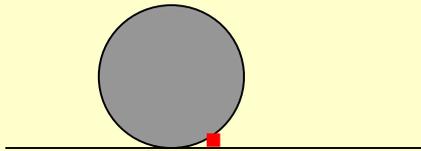
Fortsetzung: Regelgerechte Entfernungen

NEU

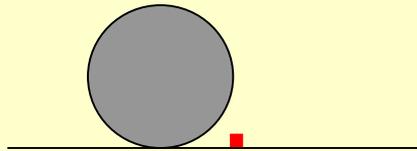
- Wenn die Zielkugel keine 6 m oder über 10 m gelegt wird, wird die Zielkugel von der gegnerischen Mannschaft, auf eine beliebige Stelle innerhalb des 6 m bis 10 m Raumes gelegt.
- Wenn die Zielkugel zwischen 6 m und 10 m liegt, aber nicht 1 m (50 cm) vom Seitenrand entfernt ist, wird sie von der gegnerischen Mannschaft seitlich in gerader Linie, also in der gleichen Entfernung zum Wurfkreis, ins Spielfeld gelegt.

Zielkugel oder Kugel im Aus

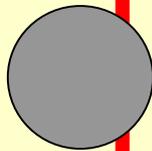
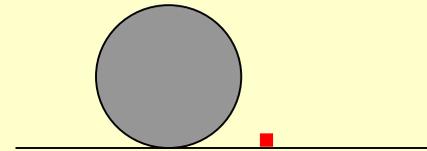
gültig



gültig

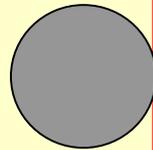


ungültig



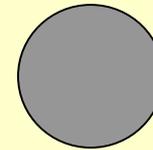
Aus

Spielfeld



Aus

Spielfeld



Aus

Spielfeld

Film
„Kugel aus“

Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 1)

Kugelart	wo oder wann angehalten od. abgelenkt	durch wen angehalten bzw. abgelenkt	Konsequenzen	Art
Zielkugel	beim Wurf	Schiedsrichter, Spieler, Zuschauer, Tier od. bewegl. Gegenstand	muss erneut geworfen werden (ohne Anrechnung auf die 3 erlaubten Würfe)	8
Kugel	beim Wurf	Kugel od. Zielkugel aus anderem Spiel, Tier od. bewegl. Objekt	muss nochmals geworfen werden	15
Kugel	beim Wurf	eigener Spieler	Kugel ist ungültig	19
Kugel	beim Wurf	gegnerischer Spieler	2 Möglichkeiten: 1. liegen lassen 2. erneut spielen	19
Kugel	beim Wurf und Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	19
Zielkugel	beim Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	14

Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 2)

Kugelart	wo oder wann angehalten	durch wen angehalten	Konsequenzen	Art
Zielkugel	beim Schuss	Spieler, der sich auf dem zulässigen Spielgelände befindet	Gegner hat 3 Möglichkeiten: 1. neue Position lassen 2. an ursprünglichen Platz zurücklegen (falls markiert) 3. auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel (falls markiert) und dem Platz befindet, an dem sie liegen geblieben ist (höchstens 20m vom Wurfkreis (auch Aus) und sichtbar)	14
Kugel	beim Schuss	Spieler unabsichtlich angehalten	Gegner hat 2 Möglichkeiten: 1. neue Position lassen 2. auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel (falls markiert) und dem Platz befindet, an den sie bewegt wurde, jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände.	19
Kugel	überall	Spieler (absichtlich)	Disqualifikation der Mannschaft	19

Bewegte Zielkugeln bzw. Kugeln (vorher ruhend)

Kugelart	wie bewegt	Konsequenzen	Art
Zielkugel und Kugel	durch Schiedsrichter, Spieler, Zuschauer, Tier od. beweglichem Gegenstand	dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	11 21
Zielkugel und Kugel	durch Wind oder Neigung des Geländes	dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	11 21
Zielkugel und Kugel	beim Messen durch Spieler	Punkt ist für die Mannschaft des Spielers verloren. Wenn strittige Kugel oder Zielkugel nachträglich verändert werden, gilt die neue Situation.	27
Kugel	durch Kugel, die vorher auf verbotenem Gelände war	bewegte Kugeln dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	18
Kugel	durch Kugeln, die aus falschem Wurfkreis geworfen wurden	Kugeln, die verändert wurden, müssen (falls markiert) zurückgelegt werden. Jedoch kann der Gegner die Vorteilsregel anwenden	22 23

Gültige Zielkugel (Art. 8)

- Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine **erste** Kugel gespielt ist, hat der **Gegner 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 nicht mehr erlaubt.

Film

„Boule übertreten“

Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme (Art. 9)

Die Zielkugel ist in folgenden 7 Fällen **ungültig**:

- Wenn sie auf **verbotenes Gelände** (z.B. über **Auslinie** (rot)) gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Gelände zurückkehrt.
- Wenn sie **nicht mehr sichtbar** ist.
- Wenn sie mehr als **20 m** bzw. weniger als **3 m** vom Wurfkreis entfernt ist.
- Wenn sie **mehr als ein benachbartes Spielfeld** überquert oder, wenn sie bei hintereinander liegenden Spielfeldern die **Schmalseite** überquert.
- Wenn sie **unauffindbar** ist (5 Minuten).
- Wenn sich **zwischen** Wurfkreis und Zielkugel **verbotenes Gelände** befindet.
- Wenn bei Spielen mit Zeitbegrenzung die Zielkugel das zugeteilte Spielfeld verlässt (Carré).

Veränderungen des Spielgeländes (Art. 10)

- Grundsätzlich ist es **verboten** das Spielgelände zu verändern.
- Jedoch darf der Spieler oder ein Spieler seiner Mannschaft **ein Loch schließen**, das durch **eine davor gespielte Kugel** entstanden ist.

Film

„Boule Spielgelände“

Ungültige Zielkugel (Art.13)

Wird im Verlauf eines Durchganges die **Zielkugel ungültig**, so können sich **3 Möglichkeiten** ergeben:

- **Beide** Mannschaften verfügen jeweils noch über mind. eine zu spielende Kugel:

Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

- Nur **eine** Mannschaft verfügt noch über mind. eine zu spielende Kugel:

Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.

- **Keine** Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln:

Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

Die Kugeln

Das Werfen der Kugeln (Art. 15)

- Die 1. Kugel wirft ein Spieler der Mannschaft, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die im laufenden Durchgang **nicht** im momentanen Punktbesitz ist.
- **Markierungen** oder Hilfsmittel auf dem Spielfeld sind **nicht erlaubt**.
- Bei Wurf der **letzten Kugel** ist es **nicht erlaubt** noch eine **weitere** Kugel in der Hand zu behalten.
- 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, ein bewegliches Objekt **angehalten** oder in ihrer Bahn abgelenkt werden. Zusätzlich noch, wenn nach der 1. Kugel die Zielkugel, von beiden Parteien anerkannt, nicht den reglementierten Entfernungen entsprochen hat.

Verhalten der Spieler und Zuschauer (Art. 16)

- Nicht im Wurfkreis stehende Spieler und Zuschauer müssen **äußerste Ruhe** einhalten.
- Die **Gegner** dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas **tun, was den Spieler stören könnte**. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.
- Die **Gegner** müssen sich **seitlich hinter** der **Zielkugel** oder **seitlich hinter** dem **Spieler** aufhalten. Sie müssen sowohl von dem Spieler als auch von der Zielkugel einen Abstand von **mindestens 2m** einhalten.
- Verstöße dagegen werden mit entsprechenden Strafen geahndet.

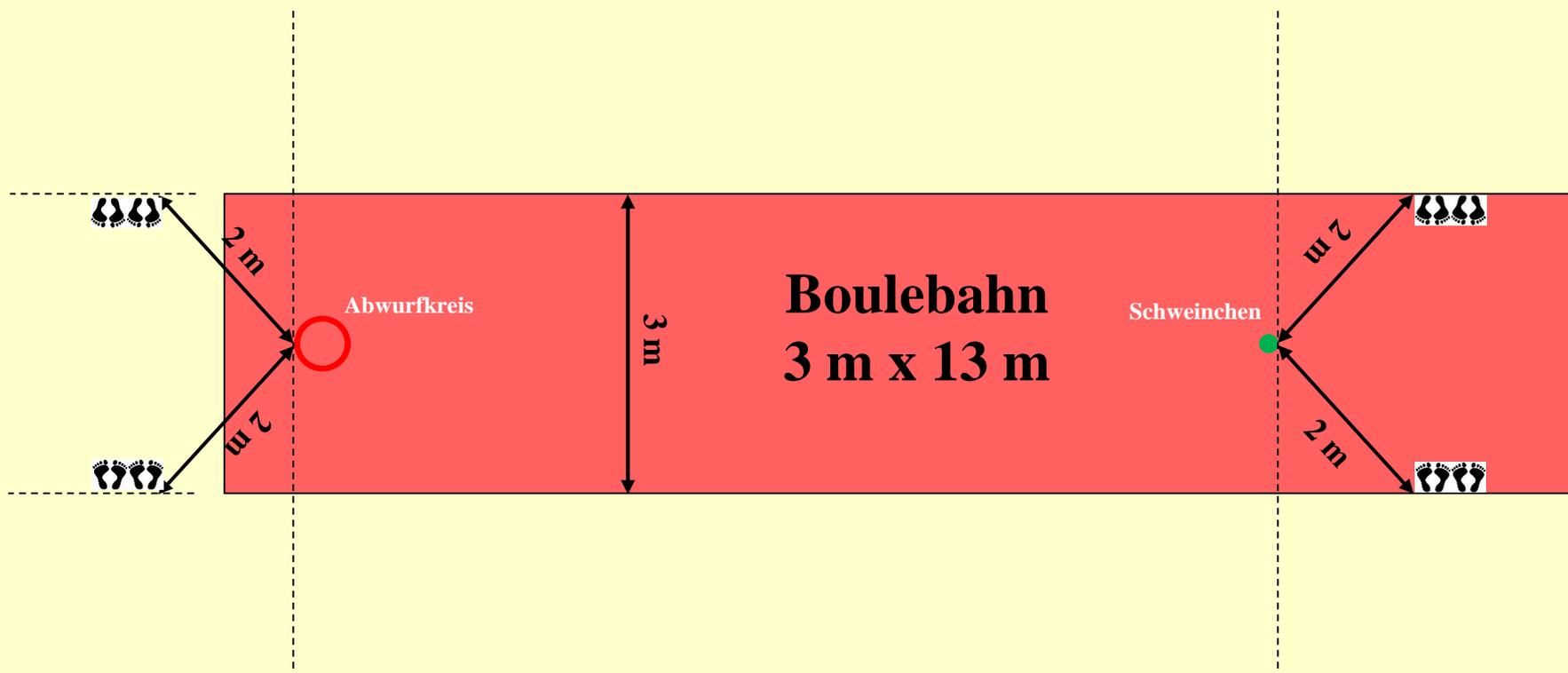
Film

[„Wo darf ich stehen“](#)

Wo dürfen die Spieler der gegnerischen Mannschaft stehen?



Wo dürfen die Spieler der gegnerischen Mannschaft stehen?



Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld (Art. 17)

- Es ist **nicht erlaubt**, seine Kugeln im Spiel zur **Probe zu werfen**.
- Kugeln, die im Verlauf eines Durchganges das zugeteilte **Spielfeld verlassen sind gültig**, es sei denn, sie überqueren verbotenes Gelände oder überqueren bei nebeneinander liegenden Spielfeldern die äußere Begrenzungslinie des Nachbarfeldes bzw. die Kopfseite bei hintereinanderliegenden Spielfeldern.

Zeitvorgabe (Art. 20)

- Sobald eine Zielkugel geworfen ist, verfügt der 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.
- Achtung: Muss die Zielkugel mehrmals geworfen werden, gilt dieses Zeitlimit auch. Man hat nur eine Minute um eine gültige Zielkugel zu werfen. Kann man innerhalb einer Minute nur zweimal werfen und die Minute ist abgelaufen, dann hat man den dritte Versuch verwirkt.

Spieler, der eine fremde Kugel spielt (Art. 22)

- Ein Spieler, der **unabsichtlich** eine **andere** Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung. Die Kugel ist jedoch für diesen Wurf **gültig**, muss aber dann sofort **ausgetauscht** werden, gegebenenfalls nach einer Messung.
- Im Wiederholungsfall während eines Spiels wird die Kugel **ungültig** und aus dem Spiel genommen. Alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurück versetzt, wenn es markiert war.

Film

„Spieler spielt eine fremde Kugel“

Nicht regelgerecht gespielte Kugel (Art. 23)

- Jede Kugel, die **nicht regelgerecht** gespielt wurde, ist **ungültig** und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, vorausgesetzt die Kugeln/Zielkugeln waren markiert.
- Eine ungültige Kugel darf nicht noch einmal geworfen werden.
- 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.

Film

„Spieler spielt der nicht dran ist“

Punkte und Messung

Vorübergehendes Entfernen der Kugeln (Art. 24)

- 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 und ggf. gemessen worden ist), **vorübergehend zu entfernen**.
- Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen.

Messen der Punkte (Art. 25)

- 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 zu **messen**.
- Der **Schiedsrichter** kann während eines Spiels jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar.
- Jede Mannschaft muss ein **Messgerät** besitzen.
- Es ist ausdrücklich **verboten**, mit den **Füßen** zu messen.

Vor Punktfeststellung aufgehobene Kugeln (Art. 26)

- Es ist verboten, gespielte Kugeln **vor** Ende der Aufnahme **aufzuheben**.
- Wird eine Kugel am Ende einer Aufnahme **vor** der Feststellung der Punktezahl aufgehoben oder auf andere Art bewegt oder weggenommen, so ist sie **ungültig**.

Lageveränderung von Kugel oder Zielkugel (Art. 27)

- 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**, auch wenn deren Kugel näher an der Zielkugel liegt.
- Er darf sie aber, wenn sie markiert war, zurücklegen, jedoch bleibt der Punkt für die strittigen Kugeln verloren.
- Wird jedoch die Zielkugel bzw. eine strittige Kugel im **späteren** Verlauf in ihrer Lage verändert, so gilt dann die neue Situation.

Film

[„Kugel beim Messen berühren“](#)

Gleicher Abstand (Art. 28)

Wenn 2 gegnerische Kugeln die Zielkugel berühren oder wenn diese den **gleichen Abstand** haben, können folgende **3 Möglichkeiten** eintreten:

- Wenn **beide** Mannschaften **keine** zu spielende Kugeln mehr haben, wird der Durchgang **annulliert**. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die die Zielkugel **zuvor geworfen** hat.
- Wenn nur **eine** Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, 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 **beide** Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die **zuletzt** gespielt hat, noch eine Kugel, **danach der Gegner** usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt.
- Wenn am Ende eines Durchganges nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so gilt Punkt 2.
- Wenn sich am **Ende** eines Durchganges **keine** Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird der Durchgang **annulliert**.

Film - „[Zwei Kugeln gleich](#)“

Fremdkörper an Kugel und Zielkugel (Art. 29)

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

Disziplin - Reklamationen (Art. 30)

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

Sanktionen beim Spiel (Art. 34)

Bei Nichtbeachtung der Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:

- Verwarnung
- Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel
- Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel und der darauf folgenden Kugel
- Ausschluss des schuldigen Spielers für das **Spiel**
- Disqualifikation der schuldigen Mannschaft
- Disqualifikation beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses

Witterungseinflüsse (Art. 35)

- Wenn es **regnet**, muss jede begonnene Aufnahme **zu Ende** geführt werden, es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er entscheidet, ob ein Spiel unterbrochen oder annulliert wird.
- Der Schiedsrichter kann im Einvernehmen mit der Jury bzw. dem Veranstalter alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen ordentlichen Verlauf des Wettbewerbes für notwendig erachtet.

Unkorrektheiten (Art.38)

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

- **Ausschluss vom Wettbewerb** (Schiri)
- **Entzug der Lizenz** (Jury)
- **Einbehalten oder Rückgabe der Preise** (Veranstalter)

- Alle Maßnahmen, die ein Spieler betreffen, können auch auf **seine Mitspieler** angewandt werden.
- Von jedem Spieler wird **korrekte Kleidung** erwartet.

Film

„Boulekugel prallt gegen Kugel im Aus“

Film

„Zielkugel über die Maximaldistanz ziehen“

Boule- ENDE Regelkunde

**SV Germania Breklum e.V.
„Die Geist-Bouler“**

Zusammenstellung: Spartenleiter Boule Manfred Habenicht

Stand: Januar 2016