

Offizielle Pétanque-Spielregeln

Stand 01.01.2017

Änderungen zum bisherigen Reglement!

Artikel 3 - Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln

- Zielkugeln aus synthetischem Material (Kunststoff) sind zugelassen, sofern sie den genannten Voraussetzungen für Holzkugeln entsprechen.

Artikel 6 - Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

- Faltbare Wurfkreise sind zulässig, sofern sie den genannten Voraussetzungen entsprechen.
- Vom Veranstalter zur Verfügung gestellte reguläre oder zugelassenen Wurfkreise müssen benutzt werden.
- Vom Gegner zur Verfügung gestellte reguläre oder zugelassenen Wurfkreise müssen akzeptiert und benutzt werden.
- Verfügen beide Mannschaften über reguläre oder zugelassenen Wurfkreise, so wird der Wurfkreis der Mannschaft genutzt, die die Auslosung gewonnen hat.
- Der Wurfkreis **muss** vor dem ersten Wurf der Zielkugel markiert werden.

- Die Zielkugel wird nur noch **einmal** geworfen.
- Ist der Zielkugelnwurf ungültig, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die die Zielkugel auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn **legen** darf.
-
- Hebt ein Spieler den Wurfkreis auf, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird der Wurfkreis an die Markierung (siehe Artikel 6) zurückgelegt, aber nur der gegnerischen Mannschaft ist es noch gestattet, ihre Kugeln zu werfen.

Artikel 7 - Regelgerechte Entfernung beim Wurf der Zielkugel

- Die geworfene Zielkugel ist gültig, wenn der Wurfkreis sich mindesten 1 m von jedem Hindernis (z.B. Holzbalken, Lichtmast) und 2 m von einem anderen Wurfkreis befunden hat.
- Wurde die Zielkugel nicht regelgerecht platziert, wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die die Zielkugel auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn **legen** darf.
- Das Team, das das Recht zum Zielkugelnwurf hat, verfügt über **eine Minute** Zeit, die Zielkugel regelgerecht zu platzieren.

- Das Team, das die Zielkugel nach einem missglückten Wurf vom gegnerischen Team ausgehändigt bekommen hat, muss die Zielkugel **sofort** platzieren.

Artikel 8 - Gültiger Zielkugelfwurf

- Wird eine Zielkugel durch einen eigenen Mitspieler angehalten, so wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die die Zielkugel auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn **legen** darf.
- Die Zielkugel darf nur dann an den Gegner übergeben und durch diesen platziert werden, wenn **beide Mannschaften** den Wurf als ungültig anerkannt haben.

Artikel 10 – Veränderung des Spielgeländes

- Es ist den Spielern verboten den Boden vor einer zu schießenden Kugel aufzubereiten.

Artikel 12 (bisher Artikel 11) – Verdeckte oder bewegte Zielkugel

- Um jede Anfechtung zu vermeiden müssen die Spieler die Zielkugel markieren.
- Im Umkehrschluss bedeutet dieses: Ist die Zielkugel nicht markiert, ist eine Anfechtung nicht möglich.

Artikel 19 (bisher Artikel 18) – Ungültige Kugel

- Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden.
- Wird die ungültige Kugel nicht entfernt, so wird sie dann wieder als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel **von der gegnerischen Mannschaft** gespielt wurde.

Artikel 20 (bisher Artikel 19) – Angehaltene Kugel

- Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, o sie zu Ruhe kommt.

Artikel 22 (bisher Artikel 21) Aus ihrer Lage veränderte Kugeln

- Um jede Anfechtung zu vermeiden müssen die Spieler die Kugeln markieren.
- Im Umkehrschluss bedeutet dieses: Ist die Kugel nicht markiert, ist eine Anfechtung nicht möglich.

Artikel 24 (bisher Artikel 23) Nicht regelgerecht gespielte Kugel

- Jede Kugel, die nicht regelgerecht gespielt wird, ist ungültig.
- Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden (Art. 19).

Artikel 26 (bisher Artikel 25) Messen der Punkte

- Während des Messvorgangs durch den Schiedsrichter haben alle Spieler einen Mindestabstand von 2 m zum Schiedsrichter einzuhalten.

- Der Veranstalter kann festlegen, dass nur der Schiedsrichter ermächtigt ist, Messungen vorzunehmen.

Artikel 32 (bisher Artikel 31) **Strafen für Abwesenheit**

- In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit ein laufendes Spiel.
- Die Mitspieler bleiben verpflichtet, ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute zu spielen.
- Ist ein Spieler in dem Moment, in dem er seine Kugeln spielen müsste, nicht anwesend, sind seine Kugeln gemäß der Minutenregelung annulliert.
- Wurde keine Erlaubnis zum Verlassen des Spielgeländes erteilt, finden Strafen nach Artikel 35 Anwendung.
- Im Unglücksfall oder bei einem durch einen Arzt festgestellten gesundheitlichen Problem kann eine Spielunterbrechung von 15 Minuten festgelegt werden.

Artikel 33 (bisher Artikel 32) **Verspätet ankommende Spieler**

- Eine Aufnahme gilt als begonnen, wenn die Zielkugel geworfen wurde. Dabei kommt es nicht darauf an, ob die Zielkugel gültig oder ungültig geworfen wurde.

Artikel 35 (bisher Artikel 34) **Spielsanktionen**

- Bei Nichtbeachtung der Regeln zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:
 1. Verwarnung, vom Schiedsrichter durch eine gelbe Karte angezeigt.
 2. Annullierung der gespielten oder noch zu spielenden Kugel, vom Schiedsrichter durch eine orange Karte angezeigt.
 3. Ausschluss des schuldigen Spielers vom Spiel, vom Schiedsrichter durch eine rote Karte angezeigt.
- Die Verwarnung ist eine Sanktion und kann nur bei Regeverstößen ausgesprochen werden.
- Eine offizielle Information der Spieler bei Beginn des Wettbewerbes oder eines Turniers, das Reglement strikt einzuhalten, ist keine Verwarnung.

Artikel 39 (bisher Artikel 38) **Unkorrektheiten**

- Von jedem Spieler wird korrekte Bekleidung erwartet.
- Aus Sicherheitsgründen **müssen** die Spieler zum Schutz von Zehen und Hacken geschlossene Schuhe tragen.
- Während der Spiel herrscht auf dem Bouleplatz **Rauchverbot**. Dies schließt auch elektronische Zigaretten ein.
- Der Gebrauch von **Mobiltelefonen** ist während des Spiels **nicht erlaubt**.