

## A) SVS Boule-Allgemeine Regelungen zum Boule Cup in der Sportarena

### Spielrecht-Spielerwechsel/Grundsätze

1. Jede Mannschaft spielt mit 3 Spielern.
2. Jeder Spieler bleibt seiner Mannschaft während des Turniers treu, d. h. bei mehreren gemeldeten Mannschaften eines Vereins darf auch nicht intern gewechselt werden. Es darf somit kein Spieler in eine fremde/gegnerische Mannschaft wechseln.
3. Scheidet eine Mannschaft aus, so sind auch seine Spieler für die anderen Mannschaften und somit im Fortgang des Turniers gesperrt.
4. Scheidet ein Spieler aus, so kann dieser durch einen neuen Spieler (noch nicht eingesetzten Spieler) ersetzt werden. Der vorübergehend Ausscheidende (Urlaub, Arbeit, Verletzung...) kann aber wieder in seine eigene Mannschaft aufgenommen werden.
5. Für jedes Spiel gibt es einen Spielberichtsbogen, dieser wird vor dem Spiel – vom Erstgenannten- bei der Turnierleitung abgeholt. Nach dem Spiel wird dieser von den Mannschaftsführern vollständig ausgefüllt (Name der Spieler, Ergebnisse) und von beiden unterschrieben. Die Unterschriften bestätigen die Richtigkeit der Ergebnisse und die Namen der Spieler. Der Bogen muss nach dem Spiel umgehend der Turnierleitung übergeben werden.
6. Falls Einzelfallentscheidungen, die zum Fortgang des Turniers oder zum Spielgeschehen getroffen werden müssen, entscheidet die Turnierleitung in Absprache mit dem Schiedsrichter/OB-Mann und sind somit bindend. Werden Kugeln nach Würfeln absichtlich oder unabsichtlich bewegt, so ist der Durchgang zu wiederholen. Wird absichtlich die Lage der gespielten Kugeln nachweislich verändert, so können der zu bestrafenden Mannschaft, fünf Punkte vom jeweiligen Spielstand abgezogen werden.
7. Das Startgeld ist vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung zu entrichten. € 10.--/teilnehmende Mannschaft.
8. Wir möchten nochmals ausdrücklich auf das strikte Rauchverbot in der Sportarena hinweisen. ...
9. **Das Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft 9 bzw. 13 Punkte erreicht hat. In der Vorrunde wird bis 9 Punkte pro Satz gespielt. Die Punkte werden addiert. Gewinner ist das Team, das die meisten Punkte erzielt hat. Ab dem Viertelfinale und bei den Platzierungs- bzw. Endspielen gewinnt diejenige Mannschaft die zuerst von drei möglichen Sätzen, 2 Gewinnsätze erspielt (jeweils bis 13 Punkte/Satz). Wichtig: In der Vorrunde werden alle Kugeln ausgespielt! Ab den Spielen um 2 Gewinnsätze gewinnt diejenige Mannschaft, die zuerst 13 Punkte erzielt.**
10. **Änderungen durch die Turnierleitung vorbehalten!**

## B)

### Wichtige Spielregeln zum Turnier:

- 1. Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Speziell eignen sich Kiesplätze wie sie in Parkanlagen anzutreffen sind. Der Untergrund sollte nicht zu hart, aber auch nicht zu tief sein. Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll. Wir spielen Triplette:
- 2. Pétanque (Boule) kann in folgenden Formationen gespielt werden:
  - a) Tête à Tête = 2 Einzelspieler mit jeweils 3 Kugeln.
  - b) Doublette = 2 Mannschaften à jeweils 2 Spielern. Jeder Spieler hat 3 Kugeln.
  - c) **Triplette = 2 Mannschaften à jeweils 3 Spielern. Jeder Spieler hat 2 Kugeln.**
- 3. Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielbogen, beginnt mit dem Spiel. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von einem Durchmesser von 35cm - 50cm. Dieser kann im Halbkreis an der Außenlinie im Spielfeld, oder auch im Spielfeld gezogen werden. 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.
- 4. Ein Spieler stellt sich in den Kreis und wirft das Cochonnet (Zielkugel aus Holz) in eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern. Die Zielkugel sollte mind. 40 cm von der Spielfeldaußenlinie entfernt sein. Liegt die Zielkugel nicht richtig, muss diese neu geworfen werden. Danach versucht ein Spieler dieser Mannschaft eine Kugel so nahe wie möglich an das Cochonnet zu platzieren. 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.
- 5. Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft. Diese spielt so lange ihre Kugeln, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt als diejenige der gegnerischen Mannschaft. Danach ist die andere Mannschaft wieder an der Reihe.
- 6. Eine gutgelegte Kugel des Gegners darf auch weggeschossen werden: z. B. Team A hat eine Kugel sehr nah an das Cochonnet gelegt. Team B schießt nun

diese Kugel weg und hat so die Möglichkeit, ggf. mit der nächsten Kugel besser zu platzen als Team A.

□ 7. Die Lage der Zielkugel kann sich während des Spiel verändern (durch Kugelkontakt). Sie muss allerdings immer für alle Spieler sichtbar sein. Sie darf nicht näher als 3 und nicht weiter entfernt als 20m vom Wurfkreis entfernt liegen. **Prallt die Kugel ins „Aus“**, muss neu begonnen werden (dieselbe Mannschaft beginnt wieder). Wird im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel ungültig (**Aus**), 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).

□ 8. Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Hat sie sogar 2 oder noch mehr Kugeln näher als der Gegner, bekommt sie 2 oder mehr Punkte. In einer Mène (Durchgang) kann nur eine Mannschaft punkten. Theoretisch können also pro Durchgang maximal 6 Punkte erreicht werden.

□ 9. Innerhalb der Mannschaft kann die Spielreihenfolge beliebig gewechselt werden.

□ 10. Diejenige Mannschaft, die im letzten Durchgang gepunktet hat, zieht ungefähr an der Stelle wo die Zielkugel lag einen neuen Wurfkreis. Und weiter geht's!

- 11. 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.