

Regelkudkurs

Gemäß den Offiziellen Pétanque-Spielregeln

DPV Regelheft 26.01.2017

Regelauslegungen vom

DPV-Schiedsrichterausschuss

sowie der aktuellen PVRLP Liga- und Sportordnung

Stand 20.12.2017

Landesschiedsrichter: Manfred Scherb

ma-scherb@t-online.de



Internationale Pétanque-Regeln

Die deutschen Pétanque-Regeln beziehen sich auf
das Règlement International
der **F**édération **I**nternationale de
Pétanque et **J**eu **P**rovençal
(**F.I.P.J.P.**)

Stand: 26.01.2017



Regelkunde ist wichtig!!

Da **Lizenzspieler** mit einer **gültigen Regelkundekurs-Bestätigung**, unterhalb der Regionalliga an Liga GST vom **gastgebenden Verein** regelmäßig **als Person mit Schiedsrichterfunktion** eingesetzt werden, sind **fundierte** und **aktuelle Regelkenntnisse** unbedingt erforderlich.

In allen Ligen gelten generell die Offiziellen-Spielregeln des F.I.P.J.P. in der vom DPV herausgegebenen jeweils gültigen Fassung in Deutscher Übersetzung (DPV-Regelheft)

Schiedsrichter die den Wettbewerb leiten, sind gehalten **die strikte Einhaltung** der **Offiziellen Pétanque-Spielregeln** und **Bestimmungen** zu überwachen. **Dazu ist Ihre Präsenz während der Spiele erforderlich!**

Der Schiedsrichter kann während eines Spiels **jederzeit** zum Messen konsultiert werden, **seine Entscheidung ist unanfechtbar.**

Er ist nicht für die **Einträge** in den **Spielberichten verantwortlich!**

Dafür sind **ausschließlich** die unterzeichneten **Spielführer** verantwortlich.

Regelkundiges Verhalten der Spieler während eines Wettbewerbs, machen **faire** und **schöne Spiele** erst möglich.

Die eigene Sicherheit steigt und bringt die nötige Ruhe ins Spiel.

Eigenschaften der zugelassenen **Kugeln** (Art.2)

- Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der **F.I.P.J.P.** zugelassen sind. (aktuelle Liste vom [01.08.2017](#))
- Sie müssen aus **Metall** sein.
- Durchmesser zwischen **70,5 mm und 80 mm**
- Gewicht zwischen **650 g und 800 g**
- **Logo** (Marke des Hersteller) und die **Gewichtsangabe** müssen auf den Kugeln eingraviert und **immer lesbar** sein.

- Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand verändert werden.
- Ihre Härte darf nicht durch Ausglühen verändert werden.

- Im **PVRLP-Ligabetrieb** dürfen **< 11 Jahre** Kugeln mit **600 g** und einem Durchmesser von **65 mm** verwendet werden, jedoch nur mit Logo.

Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln (Art.3)

- Die Zielkugeln sind oder aus **Holz** oder aus **synthetischem** Material
- Zielkugeln aus **synthetischem** Material **müssen das Herstellerlogo** tragen **es muss lesbar** sein, sowie durch die **F.I.P.J.P.** zugelassen sein und den Normen entsprechen.
- **Ihr Durchmesser** muss **30 mm** (+/- 1 mm) betragen.
- * **Das Gewicht** muss zwischen **10,0** Gramm und **18,0** Gramm liegen.
- Gefärbte Zielkugeln sind zugelassen.
- Zielkugeln dürfen generell **nicht** mit einem **Magneten** aufzuheben sein.

Lizenzen (Art.4)

- Vor Beginn eines Wettbewerbs **muss jeder Spieler** seine **Lizenz** oder ein Dokument nach den Bestimmungen seines Verbandes vorlegen, das seine **Identität** und **seine Verbandszugehörigkeit** nachweist.
- Er muss diese ebenfalls **auf Verlangen des Schiedsrichters** oder des **Gegners vorzeigen**, wenn sie nicht bei der Turnierleitung hinterlegt ist.
- Ohne die Vorlage **einer gültigen DPV Lizenz** **keine Spielberechtigung**.
- Sollte ein Spieler seine DPV Lizenz nicht dabei haben:
- Kann Ihm **auf Antrag** für den Wettbewerb eine **Tages-Ersatz-Lizenz** des PVRLP gegen eine Gebühr von **10 Euro** vom Schiedsrichter ausgestellt werden.

Das Spielgelände und 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 **nationalen Meisterschaften** **kann** das Spielfeld auf **12 m x 3 m** bis **zum Viertelfinale** beschränkt werden.

Sind die Spielfelder **hintereinander** angeordnet, gelten die **Begrenzungslinien** an den **Schmalseiten** und den **Außenlinien** als **Auslinien**.

Wenn ein Spielfeld von **Barrieren** umgeben wird, **müssen** sich diese **jenseits einer Auslinie** im Abstand von **mind. 1 m** befinden.

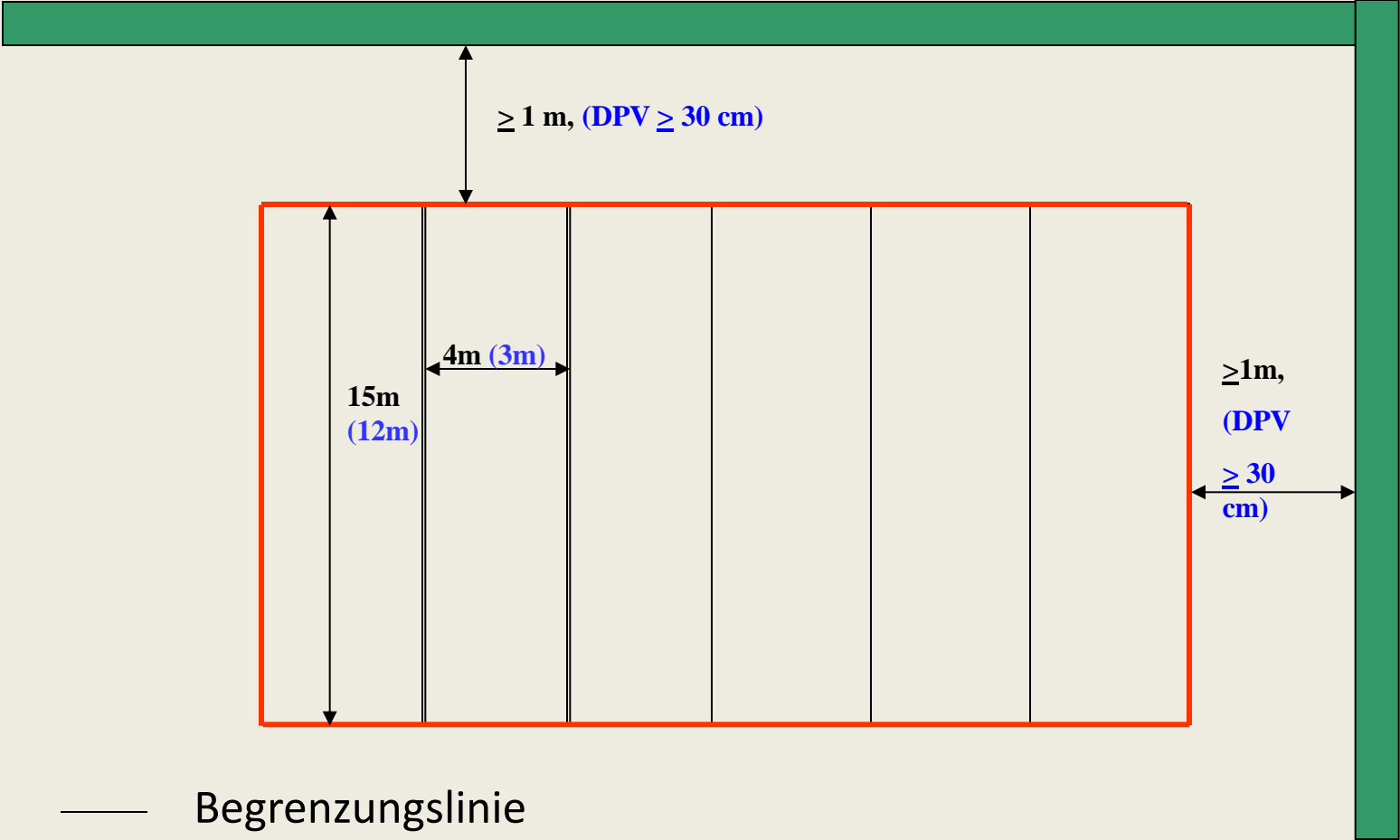
Abweichend wird im Bereich des **DPV** ein Abstand von **mind. 30 cm** anerkannt.

Die Spiele werden bis zum Erreichen von **13 Punkten** durch eine Mannschaft gespielt.

Ausnahme: **11 Punkte** (Poules und cadrage)

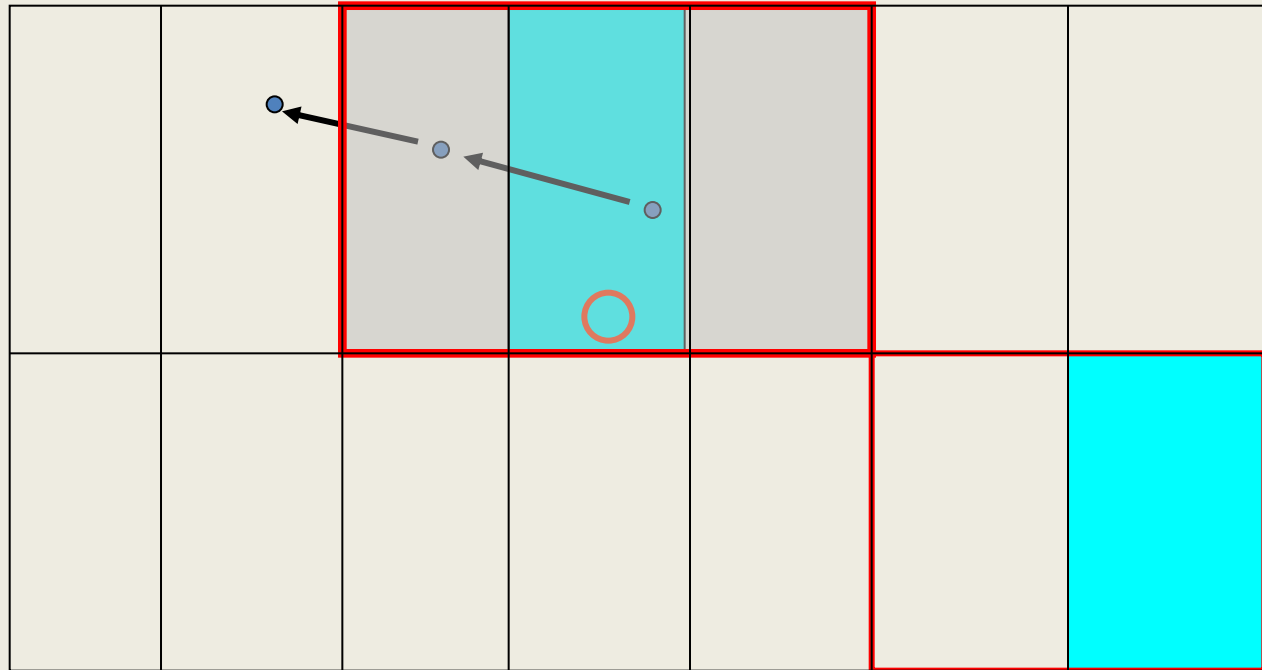
Bestimmte Wettbewerbe können mit **Zeitbegrenzung** durchgeführt werden, dabei sind **alle Begrenzungslinien Auslinien**.

Spielfeldeinteilung




- Begrenzungslinie
- Auslinie
- █ Balken etc.

Spielfeldeinteilung




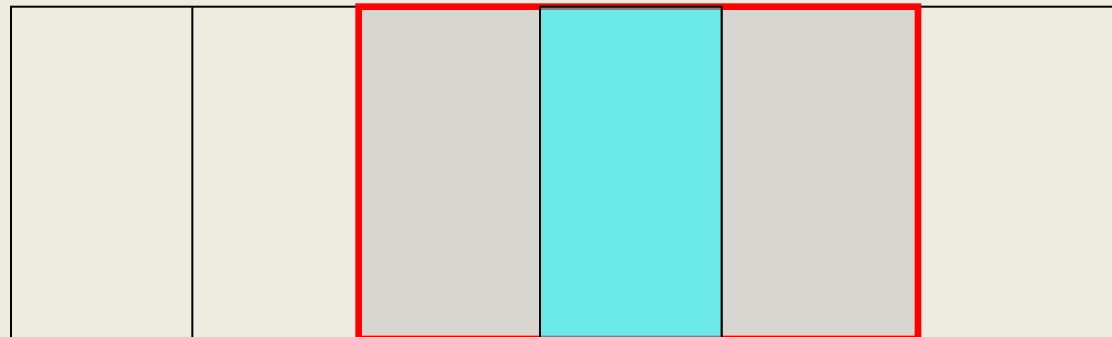
 Spielfeld

Bereich innerhalb

 der Auslinie

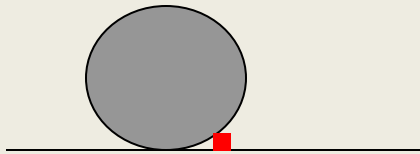
 Auslinie

 Balken etc.

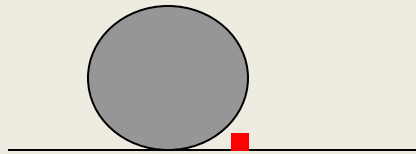


Zielkugel oder Kugel im Aus:

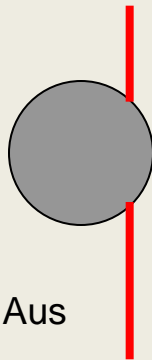
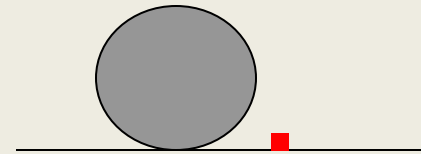
gültig



gültig

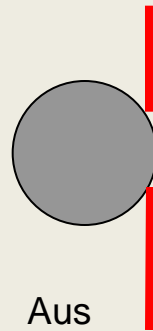


ungültig



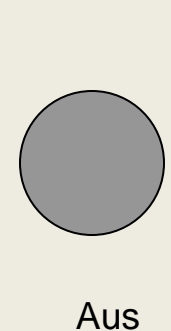
Aus

Spielfeld



Aus

Spielfeld



Aus

Spielfeld

Spielbeginn - Regeln zum Wurfkreis (Art.6)

- Die Mannschaft, die als **Erste die Zielkugel** wirft, wird durch das **Los** entschieden.
- * Sie hat **einen** Versuch die **Zielkugel gültig** zu platzieren.
- * Ist dieser Versuch **nicht gültig**, wird die **Zielkugel** dem **Gegner ausgehändigt**, der **sie** auf **jede gültige Position** des Spielfeldes **legen** darf.
Der **gezeichnete** Wurfkreis muss mindestens **35 cm**, höchstens **50 cm** betragen, die **Füße müssen** sich **im Innern** des Wurfkreises befinden.
Vom Veranstalter gestellte **Wurfreife müssen** benutzt werden.
- * **Wurfreife müssen vor dem Wurf** der **Zielkugel** zweifelsfrei **markiert werden**.
Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.
Der Wurfkreis muss **mindestens 1 m** von jedem **Hindernis** oder **verbotenem Gelände** entfernt sein.
- Bei **freiem** Spielgelände **muss der Wurfkreis mind. 2 m** vom **nächsten** Wurfkreis entfernt sein.
- **Alte Wurfkreise müssen von der Mannschaft welche** die **Zielkugel** wirft, entfernt werden. Beim **Wurf müssen**, bis die geworfene **Kugel** den **Boden berührt** **beide Füße im Wurfkreis auf dem Boden bleiben**. Bei Verstoß **Art. 35**
- * **Wenn ein Spieler** den **Wurfreif** **aufhebt**, **obwohl** noch **Kugeln** zu spielen sind, **wird dieser zurückgelegt**, aber **nur dem Gegner** ist es **gestattet**, seine restlichen **Kugeln** zu spielen.

Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel (Art.7)

Die geworfene Zielkugel ist **gültig**, wenn:

- der Abstand der Zielkugel vom **inneren** Wurfkreisrand **mindestens 6 m** und **höchstens 10 m** beträgt.
- der **Wurfkreis** sich **mind. 1 m** von jedem **Hindernis** oder **verbotenem Gelände** befindet.
- die **Zielkugel mind. 1 m** von jedem **Hindernis** und von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt liegt. * Bei **Zeitspielen muss** diese Distanz auf **50 cm** reduziert werden, **außer** bei den **Kopflinien** zugeteilter Bahnen. **Die Zielkugel** für jeden Spieler **im Wurfkreis** sichtbar ist.

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, es ist **nicht möglich** die Zielkugel auf **alle** regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Fortsetzung: Regelgerechte Entfernungen

Die Mannschaft, die das Recht hat die **Zielkugel** zu werfen, hat **einen Versuch** und verfügt über **eine Minute**, die Zielkugel **gültig** zu platzieren.

Ist dieser Versuch **nicht** gültig, wird die Zielkugel der **gegnerischen** Mannschaft **ausgehändigt**, die sie auf **jede gültige** Position **legen** darf.

Sie kann den **Wurfreif** zurückverlegen, wenn es **nicht möglich** ist, die **Zielkugel** aus dem **zuvor** positionierten **Kreis** auf die **größtmögliche** Entfernung zu werfen.

Sie muss die **Zielkugel sofort** regelgerecht auf dem Spielfeld **platzieren**.

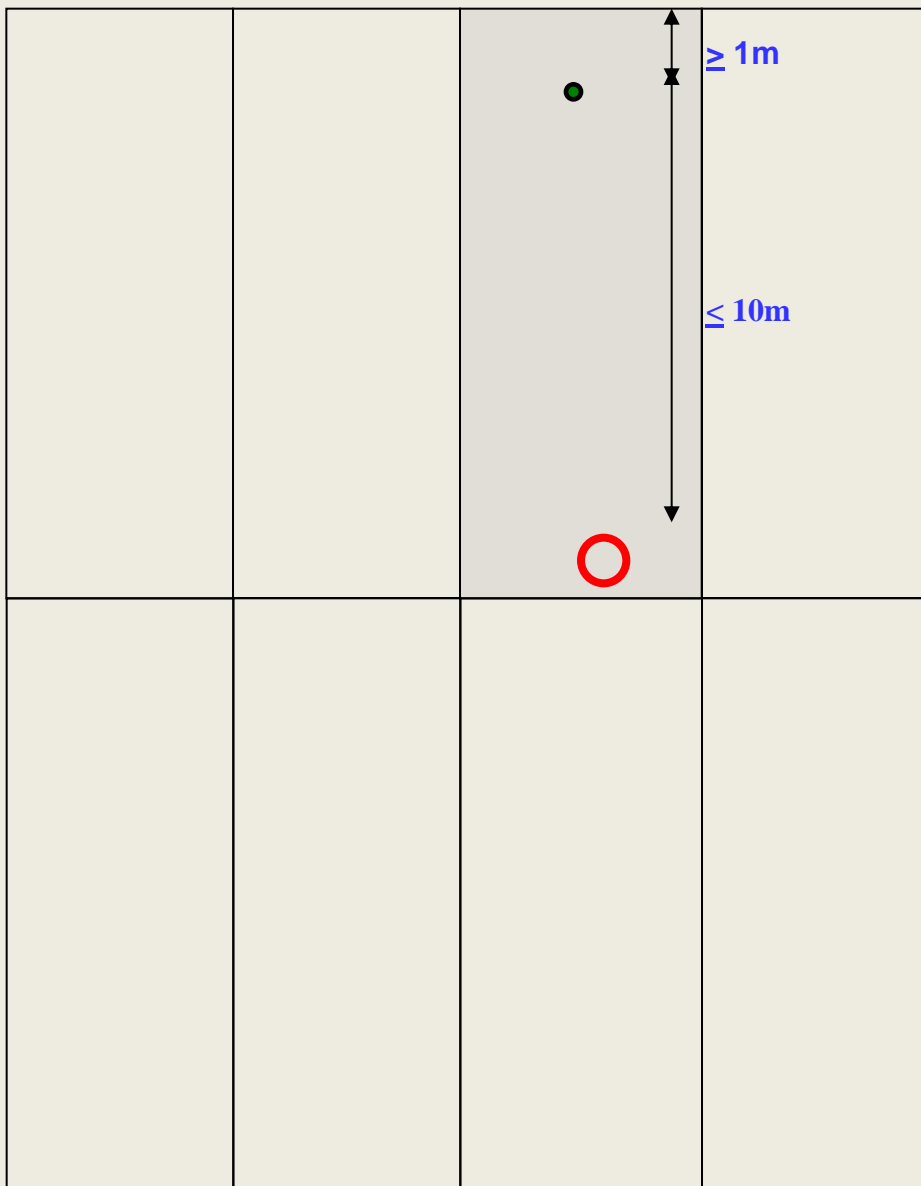
Der Begriff **sofort** lässt ein **grobes Abschreiten** der Entfernung **zu**.

In jedem Fall behält die Mannschaft die **als erste** die Zielkugel geworfen hat, **das Recht**, die **erste Kugel** zu spielen.

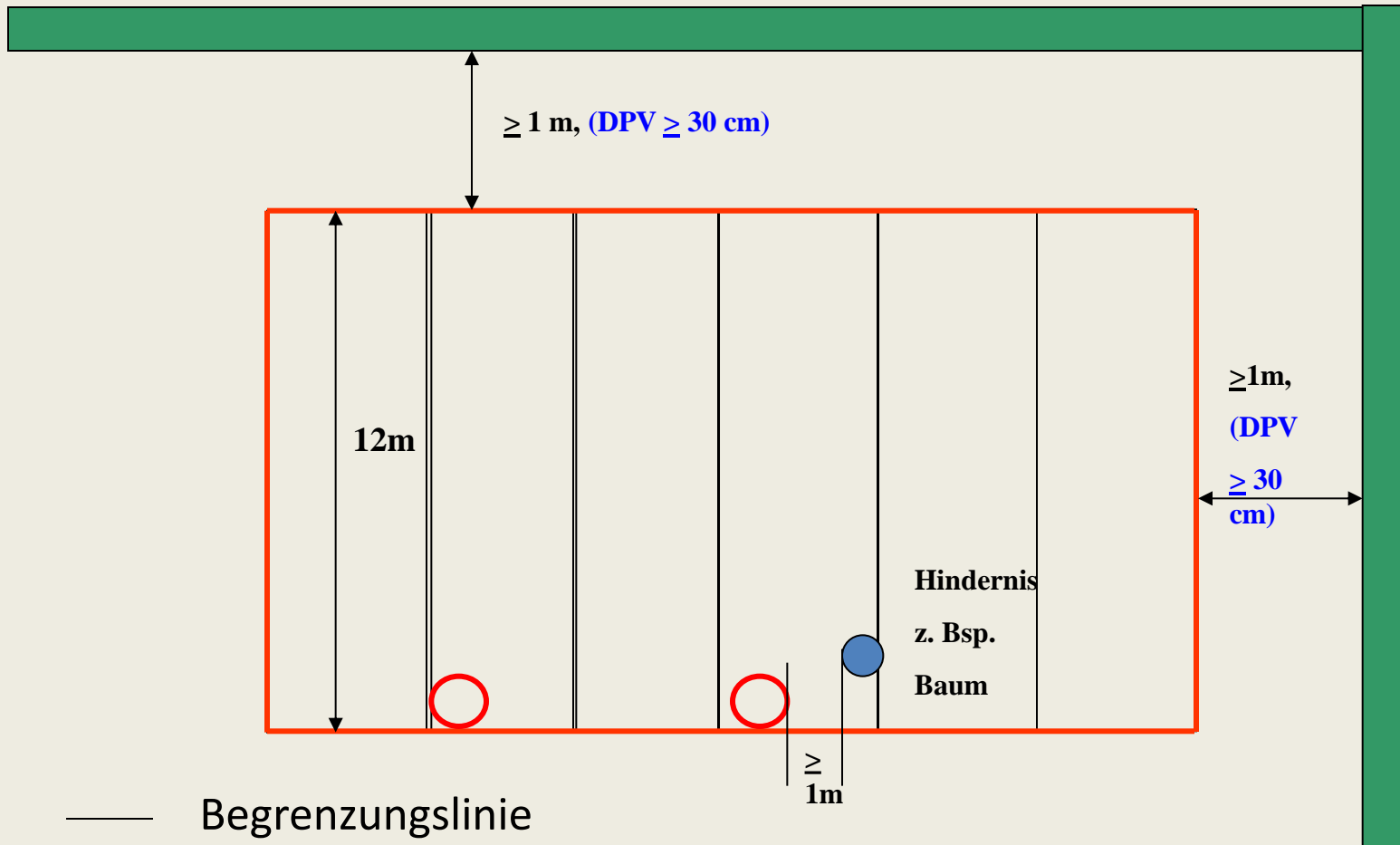
- **Bedingung ist immer:**
 - **1m** von jedem Hindernis, **regelgerechte** Entfernung und **sichtbar**.
 - sonst wird die **Zielkugel** der **gegnerischen** Mannschaft ausgehändigt.

Auf einem **abgegrenzten Spielfeld** ist es **zulässig** den **Wurfreif** an die Begrenzungslinie auf der **Kopfseite**, die gleichzeitig **Auslinie** ist zu legen, unter der **Voraussetzung**, dass er sich mehr als **1m** von jeglichem Hindernis oder verbotennem Gelände befindet.

z.B. 12m



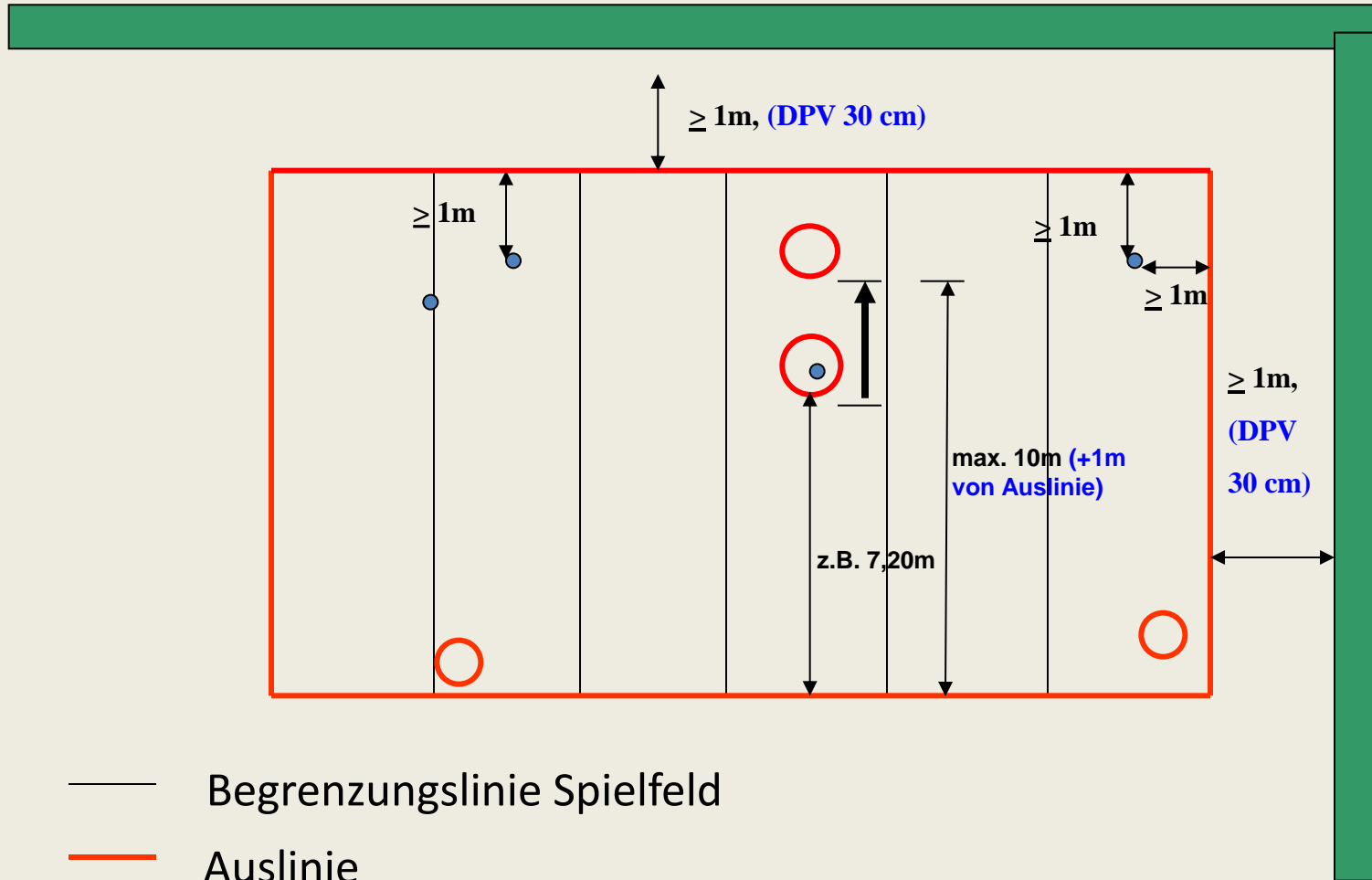
Spielfeldeinteilung



- Begrenzungslinie
- Auslinie
- Balken etc. hinter der Auslinie

sind bei 12 m Spielfelder kein Hindernis.

Spielfeldeinteilung



- Begrenzungslinie Spielfeld
- Auslinie
- Balken etc.

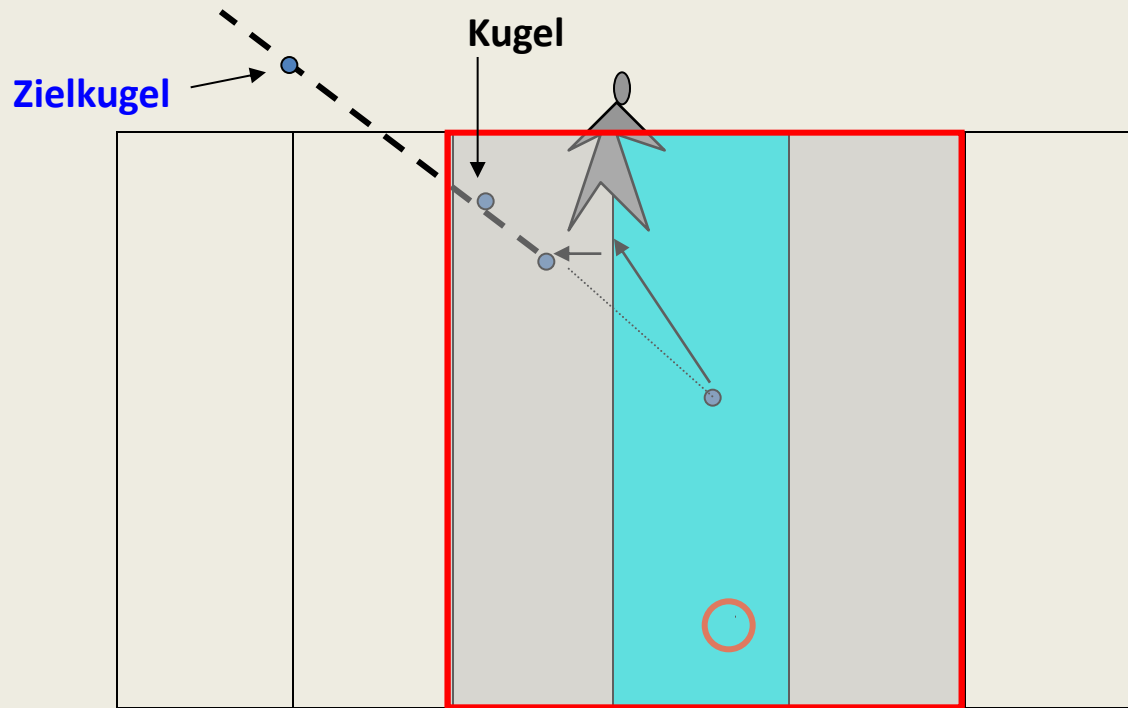
Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 1)

Kugelart	wo oder wann angehalten od. abgelenkt	durch wen angehalten bzw. abgelenkt	Konsequenzen	Art
Ziel-Kugel	beim Wurf	Schiedsrichter, Spieler, Zuschauer, Tier bew. Gegenstand durch Mitspieler	muss erneut geworfen werden wird sie vom Gegner geworfen	8
Kugel	beim Wurf	Kugel od. Zielkugel aus anderem Spiel, Tier od. bewegl. Objekt	muss nochmals geworfen werden	16
Kugel	beim Wurf	durch Mitspieler	Kugel ist ungültig	20
Kugel	beim Wurf	gegnerischer Spieler	zwei Möglichkeiten: 1. liegen lassen 2. erneut spielen	20
Kugel	beim Wurf und Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	20
Ziel-Kugel	beim Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	15

Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 2)

Kugelart	wo oder wann angehalten	durch wen angehalten	Konsequenzen	Art
Ziel-Kugel	beim Schuss	Spieler, der sich auf dem zulässigen Spielgelände befindet	Gegner hat drei 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 und dem Platz befindet, an dem sie liegen geblieben ist, höchstens 20m vom Wurfkreis auch Aus sichtbar. falls markiert	15
Kugel	beim Schuss	Spieler (unabsichtlich) angehalten	Gegner hat zwei Möglichkeiten: 1. neue Position lassen 2. auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Platz befindet, an den sie bewegt wurde, jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände. falls markiert	20
Kugel	überall	Spieler (absichtlich)	Disqualifikation der Mannschaft	20

Spielfeldeinteilung



— Begrenzungslinie

— Auslinie

■ Balken etc.

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	12 22
Zielkugel und Kugel	durch Wind oder Neigung des Geländes	dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	12 22
Zielkugel und Kugel	beim Messen durch Spieler	Punkt ist für die Mannschaft des Spielers verloren. Dies gilt, bis im weiteren Verlauf der Aufnahme die verschobene Konstellation verändert wird, dann gelten die neuen Lagen aller Kugeln.	28
Kugel	durch Kugel, die vorher auf verbotenem Gelände war	bewegte Kugeln dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	19
Kugel	durch Kugeln, die aus falschem Wurfkreis geworfen wurden	Kugeln, die verändert wurden, müssen zurückgelegt werden, falls markiert . Jedoch kann der Gegner die Vorteilsregel anwenden.	23 24

Gültiger Zielkugelwurf (Art.8)

Wird die **Zielkugel**, nachdem sie geworfen wurde, durch den **Schiedsrichter**, einen **Spieler**, einen **Zuschauer**, ein **Tier** oder einen **beweglichen Gegenstand angehalten**, ist sie **nicht gültig** und wird **erneut geworfen**.

Wird die **Zielkugel** durch einen **Mitspieler** angehalten, so wird sie dem **Gegner** zum Platzieren **übergeben**.

Wenn nach dem **Wurf** der **Zielkugel** die **erste Kugel** gespielt ist, hat der **Gegner** noch das Recht, **die Lage** der **Zielkugel** zu beanstanden.

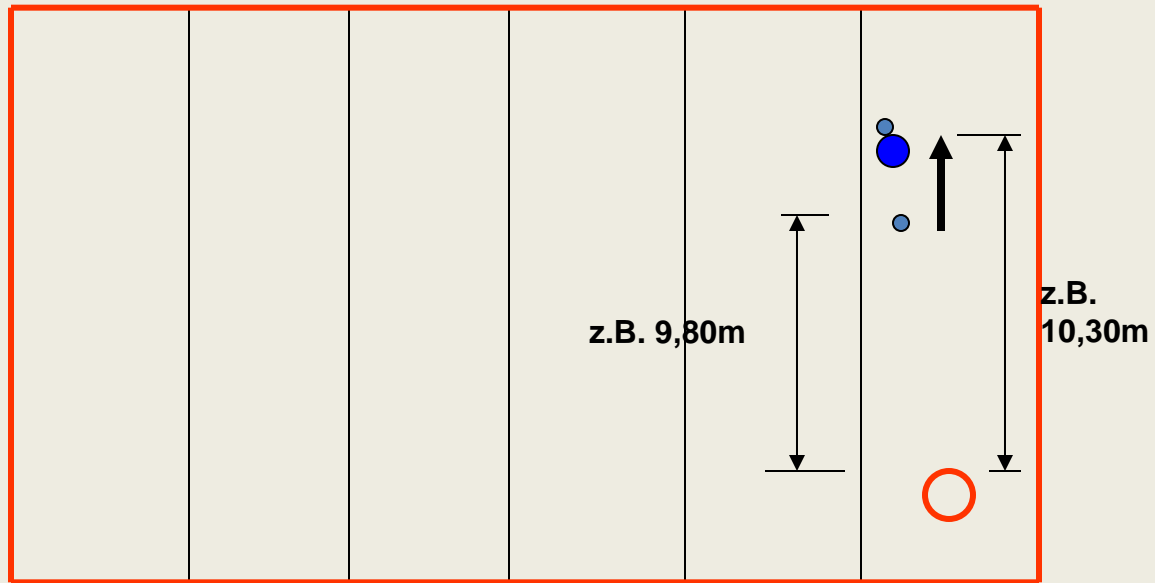
Außer die **Zielkugel** wurde **zuvor** durch **den Gegner** platziert.

Die **Zielkugel** **darf nur dann** durch den **Gegner** **platziert** werden, wenn **beide** Mannschaften den Wurf **als ungültig anerkannt** haben.

Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, **verliert Sie das Recht** zum **Werfen** der **Zielkugel**.

Wenn der **Gegner** ebenfalls eine **Kugel** gespielt hat, wird die **Zielkugel** als **definitiv gültig** angesehen, eine Reklamation ist dann nicht mehr zulässig.

Spielfeldeinteilung



— Begrenzungslinie

— Auslinie

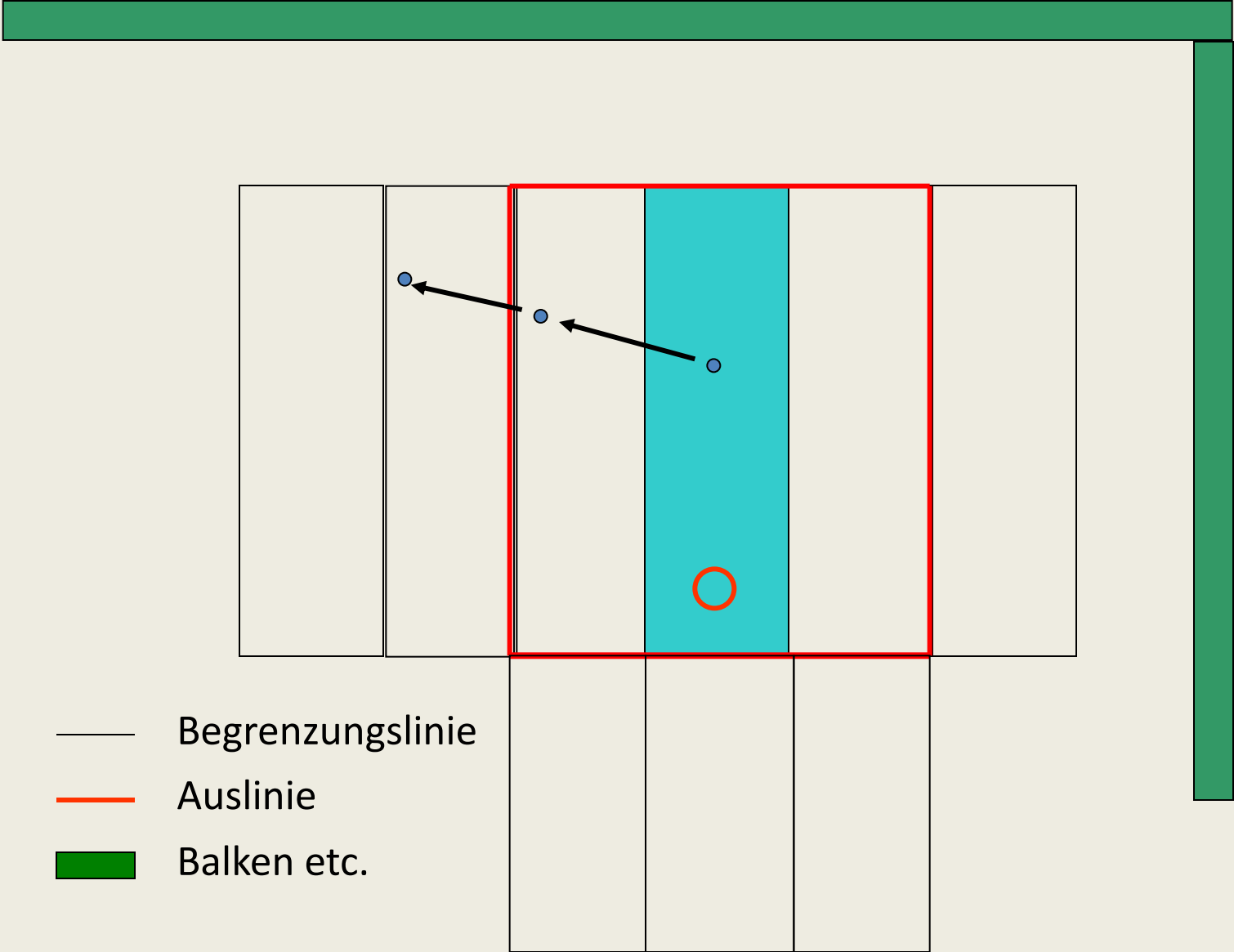
■ Balken etc.

Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme (Art.9)

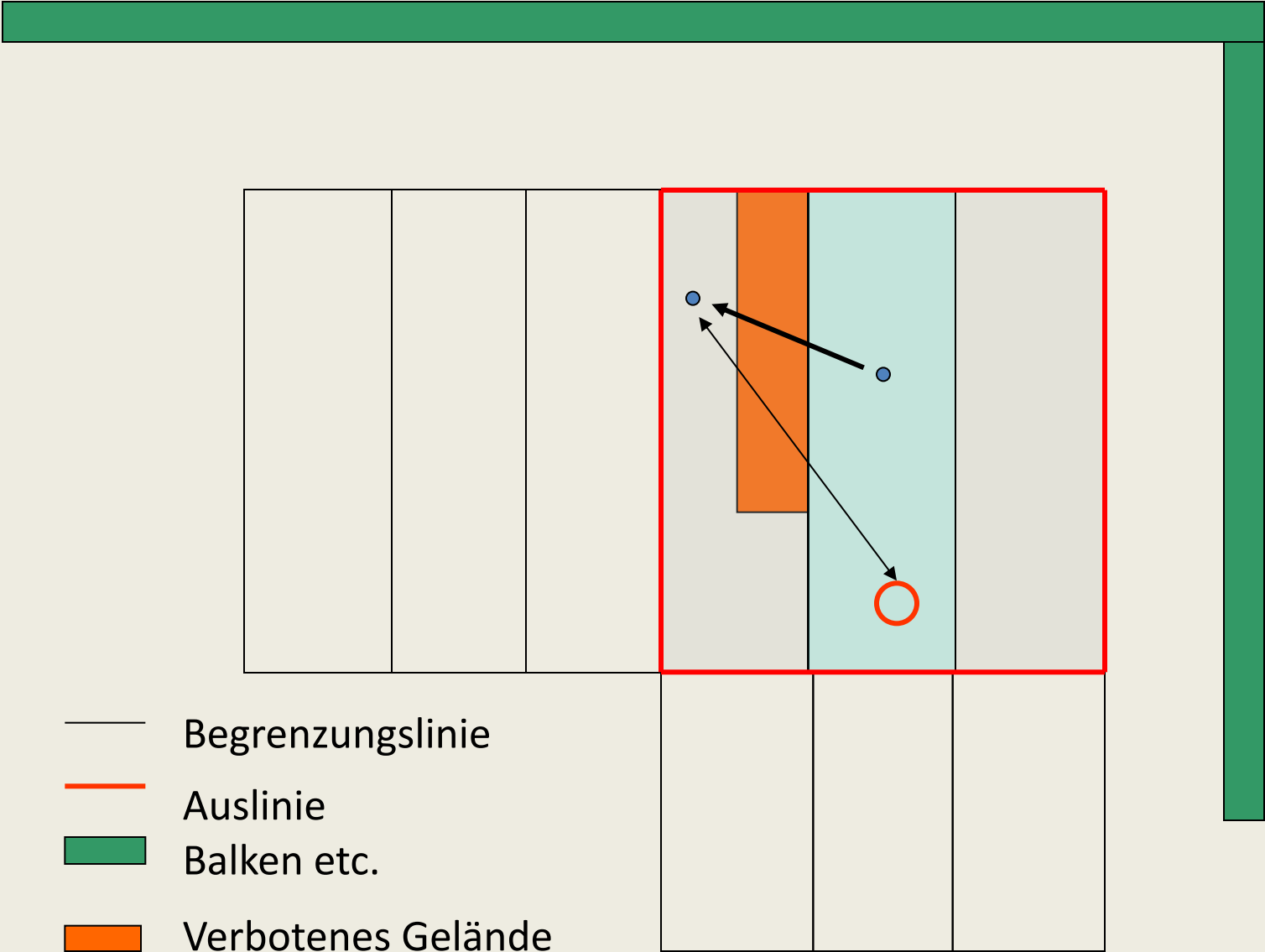
Die Zielkugel ist in folgenden **7** Fällen **ungültig**:

- Wenn sie auf **verbotenes Gelände** (über die Auslinie) gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Gelände zurückkehrt.
- Wenn sie aus dem Wurfkreis nicht mehr **sichtbar** ist.
- Wenn sie mehr als **20 m** oder weniger als **3 m** vom Wurfkreis entfernt ist.
- Wenn sie mehr als ein **benachbartes Spielfeld** überquert, oder wenn sie die Schmalseite des **eigenen Spielfeldes** überschreitet.
- Wenn sie **unauffindbar** ist (max. **5** Minuten).
- Wenn sich **zwischen** Wurfkreis und Zielkugel **verbotenes Gelände** befindet.
- Wenn bei Spielen mit **Zeitbegrenzung** die Zielkugel das **zugeteilte Spielfeld** verlässt (**Carré**).

Spielfeldeinteilung



Spielfeldeinteilung



Veränderungen des Spielgeländes (Art.10)

Es ist den **Spielern** ausdrücklich **verboten**, das Spielgelände zu verändern. Ein Hindernis darf weder **entfernt** noch in seiner **Lage** verändert oder **zerdrückt** werden.

- * Insbesondere im Falle des **Aufbereitens** des Bodens **vor** einer zu **schießenden Kugel**, ziehen sich **die Spieler** Disziplinar Maßnahmen gemäß **Art.35** zu. **Nur** der Spieler, der **die Zielkugel wirft**, darf vorher lediglich die Boden-Beschaffenheit für einen Wurfpunkt (**donnée**) ertasten. **Jedoch** darf **der Spieler**, der sich darauf **vorbereitet** zu spielen, oder einer seiner **Mitspieler ein Loch schließen**, das durch **eine davor gespielte Kugel** entstanden ist.

Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln (Art.11)

Es ist den Spielern **verboten**, die **Zielkugel** oder **eine Kugel** im **Verlauf des Spieles** zu **wechseln**.

Außer, wenn **unauffindbar** (max.5 Min.) oder wenn die Kugel **zerbricht**.

Zielkugel auf anderem Spielfeld (Art.13)

Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, ist sie gültig

unter Beachtung des Art.9 nicht in verbotenem Gelände (Auslinie) sichtbar, <20m, >3m, auffindbar, kein verbotenes Gelände zwischen Zielkugel und Wurfkreis.

Dabei müssen die Spieler evtl. warten, bis die Spieler dieses Spielfeldes ihr Spiel beendet haben. (Geduld und Höflichkeit).

In der folgenden Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem sie lag, bevor sie das eigene Spielfeld verlassen hat.

Dabei muss der Wurfkreis mind. 1m von einem Hindernis bzw. von verbotenem Gelände weg sein und die Zielkugel kann auf die reglementierten Entfernungen (6-10m) geworfen werden (Art.7)

Ungültige Zielkugel (Art.14)

Wird im **Verlauf** einer **Aufnahme** die **Zielkugel ungültig**, so können sich **3 Möglichkeiten** ergeben:

1. **Beide** Mannschaften verfügen jeweils noch über mind. eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit **0** Punkten gewertet. (**annulliert**)
***** Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Platzwahl gewonnen hat.
2. **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**.
3. **Keine** Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit **0** Punkten gewertet (**annulliert**) ***** siehe **1**.

Die Kugeln

Das Werfen der Kugeln (Art.16)

Die **1. Kugel** wirft ein Spieler der Mannschaft, die den **Losentscheid** oder die vorhergehende **Aufnahme** gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in der **laufenden Aufnahme** **nicht** im Punktbesitz ist.

Markierungen oder **Hilfsmittel** auf dem Spielfeld sind nicht erlaubt.

Beim Wurf der **letzten Kugel** ist es **nicht erlaubt** eine **weitere Kugel** in der **anderen** Hand zu halten.

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 Regelgerechten Entfernungen entsprochen hat.

Fortsetzung (Art.16)

Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.

Bevor ein Spieler spielt, **muss** er seine Kugeln von allen anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls drohen Maßnahmen nach **Art.35**

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 **d.h.** hier spielt im **Gegensatz** zu der Situation im laufenden Spiel **nicht der**, der **vorher** gespielt hat, **sondern der Gegner**.

Wenn sich nach einer **gespielten Kugel** oder **nach einem Schuss** keine Kugel mehr innerhalb des **Spielgeländes** befindet, spielt die Mannschaft, die **zuletzt gespielt** hat noch eine Kugel, danach der **Gegner** usw., bis **eine** Mannschaft den Punkt mit **einer** ihrer Kugeln gewinnt. Sinngemäß **Art.29**

Verhalten der Spieler und Zuschauer (Art.17)

Die umstehenden Spieler und Zuschauer müssen **äußerste Ruhe bewahren**, während ein Spieler im **Wurfbereich** steht.

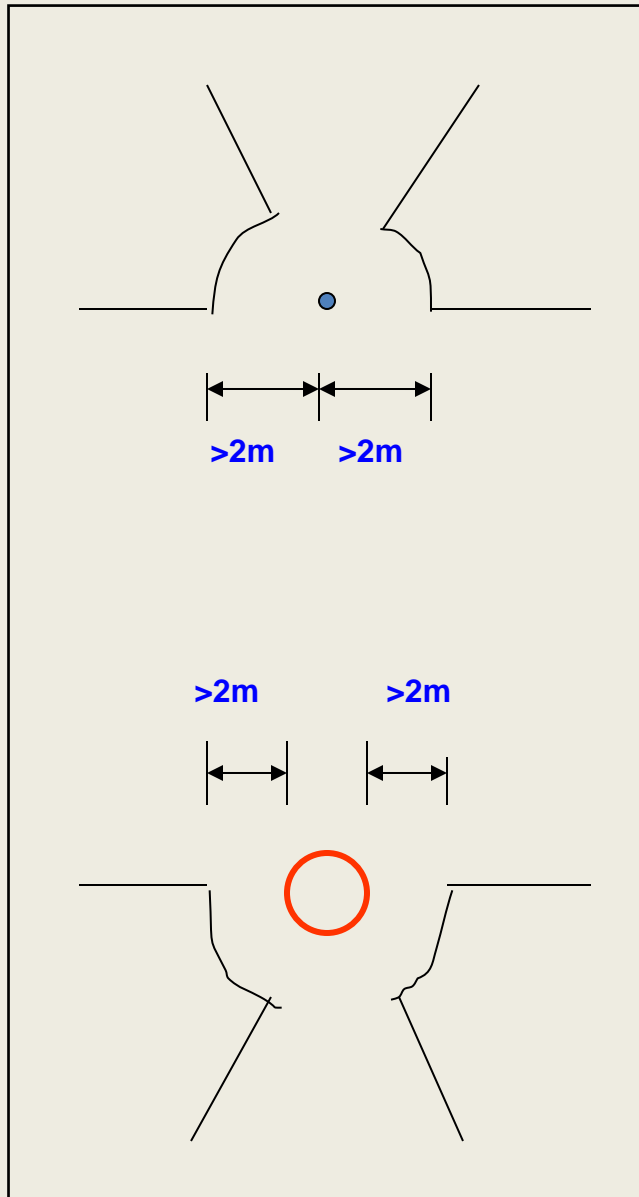
Die **Gegner** dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, **das den Spieler stören könnte**.

Nur die **Partner des Spielers** dürfen sich zwischen der **Zielkugel** und dem **Wurfbereich** 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 **seitlichen** Abstand von **mindestens 2 m** einhalten.

Verstöße dagegen, werden nach **einer Verwarnung**, mit dem **Ausschluss** vom **Wettbewerb** geahndet.



Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld (Art.18)

Es ist nicht erlaubt, seine Kugeln **im Spiel** zur **Probe zu werfen**.
Andernfalls Maßnahmen nach **Art.35**

Kugeln, die im Verlauf einer Aufnahme 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 **hintereinander** liegenden Spielfeldern.

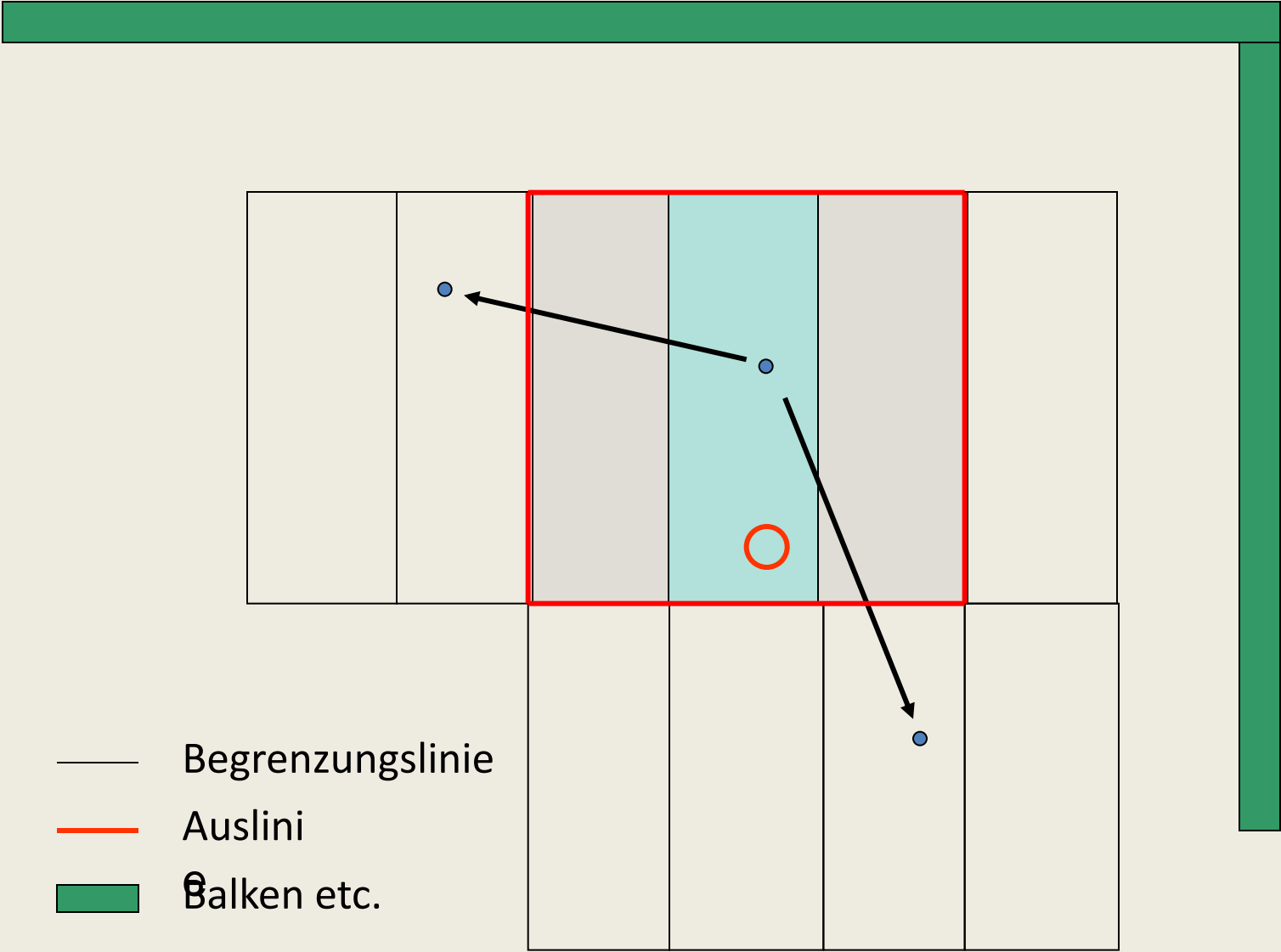
Ungültige Kugeln (Art.19)

- Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände in vollem Umfang überquert.
- 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 Spielgelände zurückkehrt, sei es dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen **Hindernis** abprallt, **muss sie sofort** aus **dem Spiel genommen werden** und alles, was sie auf dem Weg zurück aufs **Spielgelände verändert hat**, wird in den **ursprünglichen Zustand zurückversetzt**, **vorausgesetzt** die Objekte waren **markiert**.

Andernfalls wird **sie als gültig angesehen**, **sobald** eine weitere Kugel von der **gegnerischen Mannschaft** gespielt wurde.

Spielfeldeinteilung



Zeitvorgabe (Art.21)

Sobald die **Zielkugel** geworfen ist, verfügt der Spieler über **maximal 1 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, oder wenn ein **Punkt** gemessen werden muss, **nachdem** die **Messungen** abgeschlossen sind. (Taktisches Messen)

Dieselben Bestimmungen gelten auch für das Werfen der **Zielkugel**.

Man hat **maximal 1 Minute** um **eine gültige Zielkugel** zu werfen.

Jeder Spieler, der diese Bestimmungen **nicht einhält**, zieht sich Disziplinarische Strafmaßnahmen gemäß **Art. 35** zu.

Aus ihrer Lage veränderte Kugeln (Art.22)

Wenn eine Kugel, **die bereits zur Ruhe gekommen war**, sich durch Einwirkung des Windes oder aufgrund einer Bodenunebenheit verschiebt, wird sie auf den **ursprünglichen Platz zurückgelegt**, falls sie **markiert war**.

Dasselbe gilt für jede Kugel, die **unglücklich** durch einen **Spieler**, einen **Schiedsrichter**, einen **Zuschauer**, ein **Tier** oder irgendeinen beweglichen **Gegenstand** bewegt wird.

Um jede **Anfechtung** zu vermeiden, **müssen** die Spieler die **Kugeln** markieren. Es ist **keinerlei** Reklamation bezüglich einer **Kugel** zulässig, die **nicht markiert war**.

Spieler, der eine fremde Kugel spielt (Art.23)

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

Im Wiederholungsfall im Laufe des **Spiels**, wird seine Kugel **annulliert** und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurück versetzt, wenn **zuvor markiert** war.

Nicht regelgerecht gespielte Kugel (Art.24)

Jede Kugel, die **nicht regelgerecht** gespielt wurde, ist **ungültig** und **muss sofort** aus dem **Spiel** genommen werden und alles was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn zuvor **markiert** war.

Außer in Fällen, in denen dieses Reglement spezifische abgestufte Sanktionen vorsieht nach **Art.35**

Der Gegner hat jedoch das **Recht**, die „**Vorteilsregel**“ anzuwenden und den Wurf für **gültig** zu erklären. In diesem Fall ist die **Lege- oder Schusskugel gültig** und alles, was sie verändert hat, **bleibt** in der neuen Position.

Punkte und Messung

Vorübergehendes Entfernen der Kugeln (Art.25)

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** wurden. und ggf. gemessen wurden.

Können die Hindernisse **nicht entfernt werden**, so ist die Messung mit einem **Zirkel** durchzuführen.

Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen.

Messen der Punkte (Art.26)

Das Messen eines Punktes **obliegt dem Spieler**, der als **letzter gespielt hat** oder **einem seiner Mitspieler**.

Die **Gegner** haben **danach** immer das **Recht**, durch einen ihrer Spieler **ebenfalls** zu Messen.

Der **Schiedsrichter** kann während eines Spiels **jederzeit**, unabhängig vom **Rang** der zu messenden Kugeln konsultiert werden, **seine Entscheidung** ist **unanfechtbar**. Beim Messen **des Schiedsrichters** ist ein **Mindestabstand** von 2m zu **Ihm** einzuhalten.

Jede Mannschaft **muss** ein Messgerät besitzen.

Es ist ausdrücklich **verboten**, mit den **Füßen** zu messen.

Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln (Art.27)

Es ist den Spielern **verboten**, **gespielte** Kugeln **vor Ende** der **Aufnahme aufzuheben**. Jede Kugel ist **ungültig**, die am Ende einer Aufnahme **vor Feststellung** der **Punktezahl** weggenommen wird.

Hebt ein Spieler seine **Kugeln** auf, obwohl **seine Mitspieler** noch über **Kugeln verfügen**, dürfen diese **Ihre Kugeln** nicht mehr spielen.

Lage Veränderung von Kugel oder Zielkugel (Art.28)

Wenn **ein Spieler** beim Messen die **Zielkugel** oder eine strittige **Kugel** in ihrer **Lage** verändert (verschiebt) ist der **Punkt** für **die Mannschaft dieses Spielers verloren**.

* Wenn im weiteren Verlauf der Aufnahme, die „**verschobene Konstellation**“ verändert wird. Dann **gelten** die **neuen Lagen** **aller** im Spiel befindlichen **gültigen Kugeln** inklusive der **Zielkugel**.

* Die „**verschobene Konstellation**“ muss verändert worden sein.

Geschieht dies nicht und keine Kugel liegt besser als die verschobene Konstellation, erhält der Gegner den Punkt.

Wenn der **Schiedsrichter** beim Messen eines Punktes die **Zielkugel** oder **Kugel** bewegt oder verschiebt, so entscheidet der Schiedsrichter nach **bestem Wissen** und **Gewissen**.

Gleicher Abstand (Art.29)

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

1. **Wenn beide** Mannschaften **keine** zu spielende Kugeln mehr haben, wird der Durchgang **annulliert**. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, **die zuvor gepunktet**, oder die **Auslosung** (Platzwahl) **gewonnen** hat.
2. **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**.
3. **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 nur noch eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so gilt Punkt **2**.

Wenn sich am Ende einer Aufnahme keine Kugel mehr auf dem **Spielgelände** befindet, wird die Aufnahme **annulliert**.

Fremdkörper an Kugel und Zielkugel (Art.30)

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

Disziplin

Reklamationen (Art.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, Spielfeld, Kugeln, etc.**)

Strafen für die Abwesenheit von Mannschaften oder Spielern (Art.32)

Beim Losentscheid und Verkündung müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein. Eine Mannschaft die eine Viertelstunde nach der Verkündung nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird mit 1 Punkt bestraft. (Punkt für Gegner)

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

Für jeweils weitere 5 Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um 1 Punkt.

Dieselbe Strafe wird während eines Wettbewerbes verhängt, nach jeder Ziehung bzw. nach einer Unterbrechung.

Eine Mannschaft wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen, die 1 Stunde nach der Verkündung bzw. nach der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist.

Eine unvollständige Mannschaft braucht nicht zu warten, sie hat die Möglichkeit ohne den abwesenden Spieler zu spielen. Sie kann jedoch nicht über dessen Kugeln verfügen. Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen, sonst Anwendung vorgesehener Strafen gemäß Art.35

In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit das laufende Spiel. Die Mitspieler müssen ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute spielen.

Ein Spieler der noch zu spielende Kugeln hat und im Moment da er seine Kugeln spielen muss, nicht anwesend ist, dem wird nach jeder Minute 1 Kugel annulliert.

Verspätet ankommende Spieler (Art.33)

Wenn ein **abwesender Spieler nach Beginn** einer **Aufnahme** erscheint, darf er an dieser **nicht teilnehmen**.

Er ist erst ab der **nächsten Aufnahme** zum Spiel zugelassen.

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

Eine Aufnahme gilt als begonnen, wenn die **Zielkugel unabhängig** von deren **Gültigkeit** geworfen wurde.

Sonderregelungen können bei Spielen auf Zeit getroffen werden.

Austauschen von Spielern (Art.34)

Das **Austauschen** eines Spielers im „Doublette“ bzw. eines oder zwei Spielern im „Triplette“ ist nur **bis zum offiziellen Beginn** des Wettbewerbes **erlaubt**.

Voraussetzung ist, dass der oder die Ersatzspieler **nicht** bereits in dem Wettbewerb für eine **andere Mannschaft eingeschrieben** sind.

Im PVRLP Spielbetrieb, kann je 1 Spieler pro Doublette bzw. Triplette während des Spiels zwischen 2 Aufnahmen, **ausgewechselt** werden.

Formationen, bei denen Spieler ausgewechselt wurden, dürfen bis **zum Ende des Spiels** nicht mehr verändert werden.

Ausgewechselte Spieler sind in **der laufenden Runde** nicht mehr einsetzbar.

Spielsanktionen (Art.35)

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

Verwarnung (gelb) Eine „gelbe Karte“ bei **Zeitüberschreitung**, **gilt für alle Spieler** des schuldigen Teams. Hat **einer der Spieler bereits eine gelbe Karte**, so wird eine **noch zu spielende Kugel** der laufenden Aufnahme oder **eine noch zu spielende Kugel** der folgenden Aufnahme **annulliert**, **falls er über keine Kugeln mehr verfügt**.

An Großspieltagen mit **mehreren** Spieltagen, gelten **gelbe** Karten für den **Wettkampftag**. **rote** Karten gelten für das **laufende Spiel**, bei **erneut rot** - Ausschluss vom Wettbewerb. Außer **Art. 38** oder **Art. 39** kommt zur Anwendung, dann **Ausschluss** vom Wettbewerb.

- **Annullierung** der gespielten oder **zu** spielenden Kugel, wird dem schuldigen Spieler durch die „**orange** Karte“ **offiziell angezeigt**.
- **Ausschluss** des **schuldigen Spielers vom Spiel**, wird dem Schuldigen Spieler durch die „**rote** Karte“ **offiziell angezeigt**.
- **Disqualifikation** der schuldigen **Mannschaft (rot)**
- **Disqualifikation** beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache. **(rot)**
- **Disqualifikation** bedeutet den **Ausschluss** vom gesamten Wettbewerb!!

Witterungseinflüsse (Art.36)

Jede begonnene Aufnahme **muss**, auch wenn es regnet, **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.

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.

Unsportlichkeit (Art.38)

- Die Mannschaften, die ein Spiel austragen und es dabei an **Sportsgeist** und **Respekt** gegenüber der **Öffentlichkeit**, den **Offiziellen** oder dem **Schiedsrichter** fehlen lassen, werden vom Wettbewerb **ausgeschlossen**.
- Dieser **Ausschluss** kann zur **Nichtwertung** eventuell erzielter **Ergebnisse** sowie zur Anwendung der in **Artikel 39** vorgesehenen Maßnahmen führen.

Unkorrektheiten (Art.39)

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:

1. **Disqualifikation** **Ausschluss vom Wettbewerb** > > **durch den Schiedsrichter**
2. **Entzug der Lizenz** > > > > **durch die Jury**
3. **Einbehalten oder Rückgabe der Preise** > > > **durch den Veranstalter**

Alle Maßnahmen, die ein Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden. Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung erwartet. **Aus Sicherheitsgründen müssen die Spieler** zum Schutz von Zehen + Hacken **geschlossene Schuhe** tragen. Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird **nach einer Verwarnung** durch den Schiedsrichter **vom Wettbewerb ausgeschlossen**.

PVRLP- Ligaordnung: **Stand 25.11.2017**

A) Allgemeine Bestimmungen

§ 19 Alle Spieler **müssen** im Besitz einer **gültigen DPV-Lizenz** sein!

§ 24 Das Tragen **einheitlicher Oberbekleidung** oder **geeigneter Kennzeichnung** ist Pflicht!

§ 25 Während der einzelnen Spielrunden, besteht für alle **aktiv** eingesetzten **Spieler** **Alkohol + Rauchverbot** sowohl auf, als auch außerhalb des Spielgeländes.

§ 23 Im Spielbetrieb der Landesfachverbandsligen gelten die aktuellen **Offiziellen Pétanque-Spielregeln** (Regelheft des DPV) gemäß §1-3 der DPV-Sportordnung.

Aufgaben des Schiedsrichters (Art.40)

Die **Schiedsrichter**, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die **strikte Einhaltung der Spielregeln** und **Bestimmungen** zu überwachen.

Sie sind **berechtigt**, **jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen**, die sich **weigern** Ihren **Anordnungen** Folge zu leisten.

Jury (Art.41)

Bei allen Wettbewerben ist eine **Jury** vorhanden, die aus mindestens **3** und höchstens **5** Mitgliedern besteht und **über die nicht im Reglement vorgesehenen Fälle entscheidet**.

Diese Entscheidungen der **Jury** sind **unanfechtbar**.

Regelentscheidungen, die ein eingesetzter Schiedsrichter auf dem Platz trifft, können von einer **Jury nicht korrigiert werden**.