



ÖSTERREICHISCHER PÉTANQUE VERBAND
FÉDÉRATION AUTRICHIENNE DE PÉTANQUE

PÉTANQUE – REGLEMENT

DES ÖSTERREICHISCHEN PÉTANQUE VERBANDES ÖPV
GEMÄSS DEM REGLEMENT DES INTERNATIONALEN PÉTANQUE
VERBANDES F.I.P.J.P.
(Version: 5. Februar 2017)

Das vorliegende Reglement wurde am 04. Dezember.2016 bei der Internationalen Tagung des Exekutiv Komitees der F.I.P.J.P. in Madakaskar beschlossen und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft. Dieses Regelheft ersetzt das Regelheft von 01.01.2012.

In diesem Internationalen Pétanque - Reglement des ÖPV, sind folgende Markierungen zu erklären:

BLAU Änderungen, Überarbeitungen und Neuerungen nach dem Beschluss der F.I.P.J.P.12/2016

GRÜN Zusätze und Erläuterungen des ÖPV, die ausschließlich auf nationaler Ebene gültig sind (d.h. ihre Gültigkeit beschränkt sich auf in Österreich ausgetragene Turniere).

Anm: Die Anpassung (Blauen Texte) auf die aktuelle Version (vom 5.Feb.2017) wurde von Gerald Schimak (Vizepräsident des ÖPV und ÖPV Schiedsrichter) durchgeführt. Als Vorlage diente die englische Übersetzung sowie die DPV Version (vom Jan. 2017).

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Artikel 1 – Die Mannschaften

Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen:

- 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplette)
- 2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublette)
- 1 Spieler gegen 1 Spieler (Tête-à-tête).

Bei Triplettes hat jeder Spieler zwei Kugeln, wogegen bei Doublettes und beim Tête-à-tête jeder Spieler drei Kugeln zur Verfügung hat.
Jede andere Spielweise ist offiziell nicht anerkannt.

Artikel 2 – Eigenschaften zugelassener Kugeln

Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die vom Verband oder von der F.I.P.J.P zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:

1. Sie müssen aus Metall sein.
2. Einen Durchmesser zwischen 70,5 mm (Minimum) und 80 mm (Maximum) haben.
3. Mit einem Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) und 800 Gramm (Maximum). Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein. Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich Jugendliche unter 11 Jahre startberechtigt sind, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm eingesetzt werden; vorausgesetzt, sie wurden von einem zugelassenen Kugelhersteller gefertigt.
4. Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand verändert worden sein. Generell dürfen die Kugeln nach der Fertigstellung (nur durch zugelassene Hersteller) auf keine Art gefälscht und keiner Verformung oder Veränderung unterzogen werden. Insbesondere darf die vom Hersteller vorgegebene Härte durch nachträgliches Ausglühen nicht abgeändert werden.

Name und Vorname oder die Initialen des Spielers dürfen jedoch nachträglich eingraviert werden sowie verschiedene Logos und Siegel gemäß dem Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) zur Herstellung von Kugeln.

Artikel 2a – Strafen für nicht regelgerechte Kugeln

Ein Spieler, der sich einer Verletzung der Bestimmungen nach Artikel 2.4 schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen, ebenso sein oder seine Mitspieler.

Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einen Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen. Er hat aber auch die Möglichkeit, einen anderen kompletten Kugelsatz zu verwenden.

Durch Spieler formulierte Reklamationen bezüglich Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten, sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln und die ihrer Gegner den festgelegten Normen entsprechen.

Auf Artikel 2.4 gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Aufnahmen eingebracht werden. Wenn sich ab der dritten Aufnahme 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.

Artikel 3 – Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln

Die Zielkugeln sind aus Holz oder synthetischen Material. Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die F.I.P.J.P. zugelassen sein und den Normen, die im Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) festgelegt sind, entsprechen.

Der Durchmesser muss 30 mm (Toleranz + oder – 1mm) betragen.

Das Gewicht muss zwischen 10 (Minimum) und 18 Gramm (Maximum) liegen.

Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig, aber sie dürfen nicht mit einem Magneten aufgehoben werden können.

Artikel 4 – Lizenzen

Vor Beginn eines Wettbewerbes (Anmeldung/Registrierung) und um für ein Turnier registriert zu sein, muss jeder Spieler eine gültige Lizenz, oder gemäß den Regeln der ausrichtenden Verbandes einen Ausweis (Identität Nachweis, Pass) sowie einen Nachweis das er einem Verband angehört, vorlegen. Er muss sie jederzeit auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht an der Einschreibung hinterlegt ist.

DAS SPIEL

Artikel 5 – Spielgelände und Regelgerechte Spielfelder

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt.

Ein Spielgelände umfasst eine unbestimmte Anzahl von Spielfeldern, die mit Schnüren begrenzt sind; die Stärke der Schnüre darf den geordneten Verlauf des Spiels nicht beeinflussen. Diese Schnüre, die die verschiedenen Spielfelder abgrenzen, sind keine Auslinien, mit Ausnahme der Linien an den Schmalseiten und den Außenlinien der äußeren Spielfelder.

Die Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen. In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 15 m in der Länge und 4 m in der Breite betragen. Der ÖPV kann eventuelle Abweichungen von diesen Mindestmaßen erlauben. 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.

Wenn das Spielfeld zum Beispiel von Balken umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1 m befinden.

Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden- („poules“) oder die Entscheidungsspiele („cadrage“) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen.

Bestimmte Wettbewerbe können mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden. Diese müssen immer auf einem abgegrenzten Spielfeld gespielt werden. In diesem Fall sind alle Linien, die das Spielfeld begrenzen, Auslinien.

Artikel 6 – Spielbeginn / Regeln zum Wurfkreis

Die Spieler ermitteln durch Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf, **falls nicht bereits vom Ausrichter zugewiesen**, und als erste die Zielkugel wirft.

Im Falle der Zuteilung eines Spielfeldes durch den Veranstalter können die betroffenen Mannschaften das Spiel nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters auf einem anderen Spielgelände/-feld aufnehmen.

Ein beliebiger Spieler jener Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspieles und zeichnet auf den Boden einen Kreis von mindestens 35 cm und höchstens 50 cm im Durchmesser, jedoch so, dass die Füße jeden Spielers ganz hineinpassen.

Beim Einsatz eines Wurfkreises muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm (Toleranz: + oder -2 mm) haben. Die Entscheidung, Wurfreifen einzusetzen, obliegt dem Veranstalter. Dieser muss sie zur Verfügung stellen, welche dann von den Spielern benützt werden müssen. Faltbare Wurfkreise sind erlaubt wenn sie den Vorschriften (Modell) durch die F.I.P.J.P entsprechen

Ein vom Gegner bereitgestellter Wurfkreis, egal ob starr oder faltbar und den Vorschriften (Modell) des FIPJP entspricht muss akzeptiert werden. Falls beide Teams einen Kreis besitzen wird derjenige benützt dessen Team den Auswurf gewonnen hat.

In jedem Falle, müssen die Wurfkreise markiert werden bevor die Zielkugel geworfen wird.

Das Team welches den Auswurf oder die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat nur einen Versuch die Zielkugel zu werfen. Wenn die Zielkugel nicht gültig ist, wird sie dem Gegner ausgehändigt, welcher diese auf eine beliebige aber gültige/regelkonforme Stelle auf dem zugewiesenen Terrain platziert.

Das Team mit dem dem Recht die Zielkugel zu werfen, muss alle Wurfkreise in der Nähe des jetzt gültigen entfernen.

Dieser Wurfkreis muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt sein; bei Wettbewerben auf "freiem" Spielgelände (ohne begrenzte Spielfelder) muss er mindestens 2 Metern von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein.

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

Der Innenbereich des Wurfkreises darf während der laufenden Aufnahme vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch nach jeder Aufnahme in den ursprünglichen Zustand zurück versetzt werden.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

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. **Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, ziehen sich Maßnahmen nach Art. 35 dieses Reglements zu.**

Als Ausnahme ist es Spielern mit Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet. Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als Erster spielen muss.

Wenn ein Spieler den Kreis aufhebt und noch nicht alle Kugeln gespielt wurden, wird der Kreis auf die markierte Stelle zurückgelegt. Jedoch dürfen nun nur mehr die Kugeln des gegnerischen Teams gespielt werden.

Artikel 7 – Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

Damit die von einem Spieler geworfene Zielkugel gültig ist, muss:

1. Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes
 - mindestens 4 Meter und höchstens 8 Meter für „Minimes“,
 - mindestens 5 Meter und höchstens 9 Meter für „Cadets“,
 - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.

Bei Wettbewerben, die für jüngere Spieler bestimmt sind, können geringere Distanzen angewandt werden.

2. Der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände und 2 Meter von jedem anderen in Gebrauch stehenden Wurfkreis befinden

3. Die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenem Gelände entfernt liegen sofern vom Veranstalter nicht anders festgelegt. Bei Zeitspielen wird dies auf 50 cm reduziert. Ausgenommen davon sind Außengrenzen und Kopflinien zugewiesener Bahnen,

4. Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht. Im Fall, dass dies bestritten wird, entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfteufel geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergehenden Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

1. Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis oder von der Grenze zu einem verbotenem Gelände entfernt.

2. Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände.

Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung 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 die Zielkugel nicht nach obigen Voraussetzungen gültig platziert wird, wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfkreis unter den im Reglement genannten Bedingungen zurückverlegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu werfen.

Das Team, das das Recht zum Zielkugelwurf hat, verfügt über eine Minute, die Zielkugel regelgerecht zu platzieren. Das Team, das die Zielkugel nach missglücktem Zielkugelwurf erlangt, muss die Zielkugel sofort platzieren.

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

Artikel 8 – Gültiger Zielkugelwurf

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

Wenn die Zielkugel von einem Spieler der eigenen Mannschaft angehalten wird darf der Gegner die Zielkugel platzieren.

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

Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen und die Kugel erneut gespielt,

Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden oder vom Gegner platziert 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. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt.

Artikel 9 – Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme

Die Zielkugel ist in folgenden sieben Fällen ungültig:

1. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt. Die Zielkugel 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. Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt.
2. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie (entsprechend Artikel 7) vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird. Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel zeitweise entfernen.
3. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie mehr als 20 Meter (für Senioren und Junioren) bzw. 15 Meter (für die jüngeren Spieler) oder weniger als 3 Meter 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 Schmalseite des eigenen Spielfeldes überschreitet.
5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
6. Wenn sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet.
7. Wenn bei Spielen mit Zeitbegrenzung die Zielkugel das zugeteilte Spielfeld verlässt.

Artikel 10 - Veränderungen des Spielgeländes

Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Maßnahmen zur Veränderung des Spielgeländes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.

Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel sich zum Beispiel durch die Einwirkung des Windes oder der Neigung des Geländes bewegt, oder unglücklich durch einen Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, eine Kugel oder eine Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand in ihrer Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt, die Zielkugel war markiert.

Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfplatz („donnée“) erkunden, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet zu spielen, oder gegebenenfalls ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.

[Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen, insbesondere aber im Fall des Aufbereitens des Bodens vor einer zu schießenden Kugel, ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen zu.](#)

Artikel 11 – Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln

Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlauf des Spieles zu wechseln, 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 erforderlicher Messung, durch eine Kugel / Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei der nächsten Aufnahme darf der betroffene Spieler den kompletten Kugelsatz austauschen.

DIE ZIELKUGEL

Artikel 12 – Verdeckte oder bewegte Zielkugel

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

Wenn zum Beispiel die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch die Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt, die Zielkugel war markiert.

Dasselbe geschieht, wenn die Zielkugel unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand (z.B. eine Kugel / Zielkugel aus einem anderen Spiel) oder durch ein Tier in ihrer Lage verändert wird.

Wird die Zielkugel durch eine in dieser Aufnahme gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.

Artikel 13 – Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld

Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, das begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.

Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme, der durch die Spieler begonnen wurde, die das betreffende Spielgelände bzw. -feld benutzen, um dann ihren eigene Aufnahme zu beenden. Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen.

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

Artikel 14 – Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel

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

1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert). [Die Zielkugel wird von dem Team geworfen welche die vorangehende Aufnahme oder Auslosung \(Platzwahl\) 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). [Die Zielkugel wird von dem Team geworfen welche die vorangehende Aufnahme gewonnen hat.](#)

Aufnahme oder Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.

Artikel 15 – Angehaltene Zielkugel

1. Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.

2. Wird die weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler angehalten, der sich auf dem zulässigen Spielgelände befindet, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten:

a) Er lässt die Zielkugel in 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 jüngere Spieler), und zwar so, dass die Zielkugel sichtbar ist.

Die Punkte b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position. Überquert die weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig, wobei Artikel 13 zu beachten ist.

DIE KUGELN

Artikel 16 – Das Werfen der Kugeln

Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, 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.

Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt („donnée“) 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, ein bewegliches Objekt (Ball usw.) angehalten oder von Ihrer Bahn abgelenkt werden sowie der in Artikel 8 zweiter Absatz beschriebenen Situation.

Es ist verboten, die Kugeln 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 35 aufgeführten Maßnahmen in Kraft.

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.

Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäß die Bestimmungen des Artikels 29.

Artikel 17 – Verhalten der Spieler und Zuschauer

Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen

Spieler und die Zuschauer 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 vom Spieler als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens 2 Metern einhalten.

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

Artikel 18 – 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 Artikel 35 genannten Maßnahmen belegt werden.

Kugeln, die im Verlauf einer Aufnahme das zugeteilte Spielfeld verlassen sind gültig (ausgenommen Artikel 19 trifft zu).

Artikel 19 – Ungültige Kugeln

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. Bei unmittelbar nebeneinander angrenzenden Spielfeldern gelten die äußeren Begrenzungslinien des Nachbarfeldes als Auslinien.

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

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, [vorausgesetzt das die Objekte markiert war](#).

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden; andernfalls wird sie gewertet, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

Artikel 20 – Angehaltene Kugeln

Jede gespielte Kugel, die durch den Schiedsrichter oder 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 oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

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

1. sie an dem Platz liegenlassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist,
2. in dem Fall, dass sie markiert war, auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Punkt, an den sie bewegt wurde, befindet; jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände.

Ein Spieler, der eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für das laufende Spiel zu disqualifizieren; ebenso seine Mitspieler.

Artikel 21 – 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 1 Minute für die drei Würfe, nach jeder Aufnahme.

Hält sich ein Spieler nicht an diese Bestimmungen, so zieht er sich die in Artikel 34 geregelten Maßnahmen zu.

Artikel 22 – Aus ihrer Lage veränderte Kugeln

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

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln und die Zielkugel markieren. Keinesfalls ist eine Reklamation bezüglich der Kugeln oder einer Zielkugel erlaubt, die nicht markiert waren. Der Schiedsrichter kann dann nur die neue Lage der Kugeln oder der Zielkugel auf dem Spielgelände feststellen.

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

Artikel 23 – Spieler, der eine fremde Kugel spielt

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

Im Wiederholungsfall im Laufe des Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

Artikel 24 – Nicht regelgerecht gespielte Kugel

Außer in Fällen, in denen dieses Reglement spezifische und nach Art. 35 abgestufte Sanktionen vorsieht, ist jede Kugel, die nicht regelgerecht gespielt wurde, ungültig und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn zuvor markiert worden war.

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.

PUNKTE UND MESSUNG

Artikel 25 – Vorübergehendes Entfernen der Kugeln

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 worden sind), vorübergehend zu entfernen.

Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung unter Zuhilfenahme eines Zirkels oder anderer geeigneter Mittel durchzuführen.

Artikel 26 – 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 zu messen.

Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jede Mannschaft muss im Besitz eines Messgerätes sein. Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. [Der Spieler, der diese Vorschrift nicht einhält, wird mit einer im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Strafmaßnahme belegt.](#)

Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zumessenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar. [Während der Schiedsrichter misst müssen die Spieler einen Abstand von 2 m einhalten. Der Veranstalter kann per Entscheidung festlegen, dass, insbesondere bei Spielen, die im Fernsehen übertragen werden, nur der Schiedsrichter ermächtigt ist, Messungen vorzunehmen.](#)

Artikel 27 – Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln

Es ist den Spielern verboten gespielte Kugeln vor Ende der Aufnahme aufzuheben.

Eine Kugel ist ungültig, wenn sie am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich wird keinerlei Reklamation zugelassen.

[Hebt ein Spieler seine Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.](#)

Artikel 28 – Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugeln

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, und wenn nach einer erneuten Messung der Punkt bei der Kugel bleibt, die ursprünglich für die der Zielkugel näherliegende gehalten wurde, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.

Artikel 29 – Gleicher Abstand

Wenn die zwei gegnerischen 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 Aufnahme annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die die [vorhergehende Aufnahme gewonnen hat 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 der Aufnahme 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 gegen Ende der Aufnahme nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Artikel 28.2.

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

Aufnahme annulliert.

Artikel 30 – Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel

Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden, **sofern sie die Messung beeinträchtigen könnten**.

DISZIPLIN

Artikel 31 – Reklamationen

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, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).

Artikel 32 – Strafen für Abwesenheit von Mannschaften oder Spieler

Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ergebnisses der Ziehung müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein.

Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände /-feld ist, wird sie mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Diese Frist wird bei Spielen mit Zeitbegrenzung auf 5 Minuten verkürzt.

Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt. Dieselbe Strafe wird während eines Wettbewerbes verhängt, nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung).

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

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. **Die Abwesenheit eines Spielers unterbricht auf keinen Fall das laufende Spiel, noch enthebt sie die Mitspieler der Pflicht ihre Kugeln jeweils innerhalb einer Minute zu spielen. Falls der Spieler nicht zurückgekehrt ist wenn er an der Reihe ist, werden seine zuzuspielenden Kugeln im Minutentakt annulliert.**

Bei einem entsprechenden Verstoß finden die vorgesehenen Maßnahmen nach Art. 35 Anwendung.

Im Unglücksfall oder bei einem durch einen Arzt festgestellten gesundheitlichen Problem kann eine Spielunterbrechung von 15 Minuten festgelegt werden. Sollte sich dies als vorgetäuscht erweisen, sind der Spieler und seine Mitspieler sofort vom Wettbewerb auszuschließen.

Artikel 33 – Verspätet angekommene Spieler

Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er an diesem nicht teilnehmen. Er ist erst von der nächsten Aufnahme an zum Spiel zugelassen.

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

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

Wenn ein Wettbewerb in Gruppen („poules“) durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles).

Eine Aufnahme gilt als „begonnen“, wenn die Zielkugel ausgeworfen wurde, egal ob gültig oder ungültig. Sondervereinbarungen können bei Zeitspielen getroffen werden.

Artikel 34 – Austauschen von Spielern

Das Austauschen von einem Spieler im „Doublette“ oder von einem oder zwei Spielern im „Triplette“ ist bis zu dem offiziellen Beginn des Wettbewerbes (Signal durch Hupen, Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt; Voraussetzung ist, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.

Artikel 35 –Sanktionen beim Spiel

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

1. **Verwarnung.** Gelbe Karte wird dem Spieler durch den Schiedsrichter gezeigt. Bei Überschreiten des Zeitlimits gilt die „gelbe Karte“ für das ganze Team. Falls ein Spieler eines Teams schon eine gelbe Karte hat, so wird eine noch zu spielende Kugel der laufenden Aufnahme oder eine noch zu spielende Kugel der folgenden Aufnahme entzogen, falls er über keine Kugel mehr verfügt.
2. **Annullierung** der gespielten oder der zu spielenden Kugel. Der Schiedsrichter zeigt dem schuldigen Spieler die „orange Karte“.
3. **Ausschluss** des schuldigen Spielers für das Spiel. Der Schiedsrichter zeigt dem schuldigen Spieler die „rote Karte“.
4. **Disqualifikation** der schuldigen Mannschaft.
5. **Disqualifikation** beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses. (heimlicher Absprache)

Zum Verständnis: Der Begriff Ausschluss meint den Ausschluss vom Spiel, die Disqualifikation bedeutet immer den kompletten Ausschluss vom gesamten Wettbewerb.

Die Verwarnung ist eine Sanktion und kann nur bei Regelverletzung ausgesprochen werden.

Eine offizielle Information an die Spieler bei Beginn des Wettbewerbes oder einer Begegnung, das Reglement strikt einzuhalten, ist nicht als Verwarnung anzusehen.

Artikel 36 – Witterungseinflüsse

Auch wenn es regnet, muss jede begonnene Aufnahme zu Ende geführt 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.

Artikel 37 – Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb

Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes in einem Wettbewerb (2. Runde, 3. Runde usw.) bestimmte Spiele noch nicht beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit der Jury, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen ordentlichen Verlauf des Wettbewerbes für notwendig erachtet.

Artikel 38 – 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 die Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie die in Artikel 38 aufgeführten Maßnahmen führen.

Artikel 39 – 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 macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu:

1. Ausschluss vom Wettbewerb.
2. Entzug der **Lizenz oder des offiziellen Dokumentes (bzw. Ersatzdokumentes)**
3. Einbehalten oder Rückgabe der Preise.

Alle Maßnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden. Die Maßnahme Punkt 1 ist durch den Schiedsrichter zu verhängen. Die Maßnahme Punkt 2 ist durch die Jury zu verhängen.

Bei Anwendung der Maßnahme zu dem Punkt 3. ist diese durch den Veranstalter zu verhängen. Er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Vorstand des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet. In jedem Fall hat das zuständige nationale Verbandsgericht die letzte Entscheidung.

Von jedem Spieler wird korrekte Bekleidung erwartet. **Es ist verboten mit nacktem Oberkörper zu spielen. Ebenso müssen aus Sicherheitsgründen geschlossene Schuhe getragen werden um die Füße (wie z.B. Zehen, Fersen) zu schützen.**

Es ist verboten, während der Spiele zu rauchen (inkludiert auch elektronische Zigaretten). Ebenso dürfen keine Mobiltelefone während den Begegnungen benützt werden.

Jeder Spieler, der diese Vorschriften, **auch nach einer Verwarnung**, nicht beachtet, kann durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Artikel 40 – Aufgaben des Schiedsrichters

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

Die Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten den Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Vorstand des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet. Der Vorstand dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor dem zuständigen Verbandsgericht laden, der über die weiteren Maßnahmen befindet.

Artikel 41 – Zusammensetzung und Entscheidung der Jury

Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbs entsprechenden Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern.

Die Entscheidungen der Jury sind unanfechtbar, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden. Im Falle der Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.

ERGÄNZUNGEN

Achtung: Artikel 42 und Artikel 43 gelten nur für bzw. in Österreich, im Zusammenhang mit Spielen auf Zeit sowie österreichischen Turnierkategorien bzw. Turnierausrichtungen/-organisation.

Artikel 42 - Spielrunden mit Zeitlimit

Vom Veranstalter kann bei Vorrundenspielen mit Zeitlimit gespielt werden. Das Zeitlimit besteht aus einer vorzugebenden Spieldauer (z.B. 45 Minuten) und zusätzlichen Durchgängen (z.B. 2 Aufnahmen). Ein Spiel endet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat, oder wenn das Zeitlimit verstrichen ist. Der Veranstalter muss den Beginn und das Ende der vorgegebenen Spielzeit durch ein eindeutiges Signal kundtun. Ist die Spielzeit verstrichen, werden die zusätzlichen Aufnahmen noch gespielt, jedoch nur bis maximal 13 Punkte. Jede gültig ausgeworfene Zielkugel gilt dabei als zu zählende Aufnahme. Wenn nachdem die zusätzlichen Aufnahmen gespielt worden sind, Punktegleichstand herrscht, wird bis zu einer Entscheidung weitergespielt.

Artikel 42a - Turniere mit Zeitlimit und zusätzlicher Aufnahme

Wenn die letzte Kugel der jeweiligen Aufnahme die Hand des Spielers verlassen hat, beginnt automatisch die nächste Aufnahme. (z. B. bei Zeitlimit plus 1 Aufnahme – die letzte Kugel einer Aufnahme hat die Hand des Spielers verlassen und beim Messen erfolgt das Signal Zeitlimit - dann sind noch 2 Aufnahmen zu spielen).

Artikel 43 - Regeln für den Turnierabbruch

Bei Ranglisten-Turnieren (RL), die von einem Verein veranstaltet werden, entscheidet der Veranstalter über den Abbruch. Bei Bundesliga Turnieren (BL), Cup d. Club-Turnieren u. Österreichischen Meisterschaften (ÖM) fällt eine Jury, zusammengesetzt aus je einem teilnehmenden und anwesenden Vereinsvertreter, die Entscheidung über einen Abbruch. Bei Stimmgleichheit zählt die Stimme des veranstaltenden Vereines als entscheidende Stimme.

Folgender Modus gilt als Vorgabe:

✦ Abbruch VOR ENDE der Vorrunde

Bei Abbruch vor Ende der Vorrunde findet keine Wertung statt. (Einzige Ausnahme ist hier ein Bewerb, der zur Gänze oder dessen Vorrunde aus mehr als 4 Runden Schweizer System besteht. Hier werden die Teams ab vollendeter 4. Runde entsprechend Ihrer Platzierung im Schweizer System gewertet).

♣ **Abbruch NACH ENDE der Vorrunde**

a) Es wurde kein Schweizer System gespielt und vor dem Abbruch keine KO-Runde beendet. Die gesamten zu vergebenden Ranglistenpunkte werden gleichmäßig unter den aufgestiegenen Teams verteilt (vorausgesetzt die Zahl der Aufsteiger entspricht der Anzahl der punktenden Teams. Sind mehr Teams aufgestiegen als am Ende gewertet würden gibt es KEINE Wertung).

b) Es wurden eine oder mehrere KO-Runden nach der Vorrunde vollendet. Die in der KO-Runde ausgeschiedenen Teams bekommen wie üblich Punkte entsprechend der Normtabelle. Die bis zum Abbruch im Wettbewerb verbliebenen Teams teilen sich die Gesamtzahl der noch zu vergebenden Ranglisten-Punkte (Alle Punkte für Platz 1 bis X geteilt durch die Anzahl X der im Wettbewerb verbliebenen Teams).

Grundsätzlich zählen nach Turnierabbruch nur Ergebnisse vollendeter Runden. Eine vollendete Runde bedeutet, dass ALLE Spiele dieser Runde zu Ende gespielt wurden.

♣ **Ersatztermine bei Abbruch**

a) **RL** (Verein) - Es wird grundsätzlich kein Ersatztermin für ein abgebrochenes Turnier festgelegt.

b) **BL** – kein Ersatztermin. Wenn nach der Vorrunde (Schweizer System) abgebrochen werden muss, kommt die Platzierung der Vorrunde als Endwertung zum Tragen.

c) **CUP D. CLUBS** – bei Abbruch muss der Vorstand in Abstimmung mit dem Veranstalter einen Ersatztermin festlegen. Vereine, die vor dem Abbruch bereits ausgeschieden sind (KO System), können dann natürlich nicht mehr teilnehmen. Es zählen nur Begegnungen als beendet, in denen eine Mannschaft mit mindestens 3 Siegen als Sieger feststeht. Vorher abgebrochene Begegnungen beginnen am Ersatztermin bei NULL.

d) **ÖM** – bei Abbruch vor Ende der Vorrunde (Turniersystem) entscheidet der Vorstand ob und wann ein Ersatztermin stattfindet. Nach Beendigung der Vorrunde muss der Vorstand einen Ersatztermin festlegen. An diesem wird der Wettbewerb beim Stand der letzten vollendeten Spiele fortgesetzt. Nenngeld: Dem Veranstalter obliegt die Entscheidung ob er für Ersatztermine Nenngeld einhebt. Prinzipiell sind wir der Meinung, dass der Aufwand des Veranstalters eine neuerliche Einhebung des Nenngeldes rechtfertigt.