

Offizielle Pétanque- Spielregeln

(Stand

02.01.2021), genehmigt durch das DPV-Präsidium am 10.02.2021

Hier sind nur die geänderten Regeln in gelb festgehalten

Artikel 2 ● Eigenschaften der zugelassenen Kugeln

- Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich 11 Jahre alte (im aktuellen Kalenderjahr) und jüngere Jugendliche 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.
- Die Kugel muss hohl sein und darf kein Material wie z.B. Blei, Sand, Quecksilber, etc. enthalten.

Artikel 6 ● Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

- Der Wurfkreis muss sich mehr als 1 m von jeglichem Hindernis und mehr als **1,5 m** vom nächsten benutzten Wurfkreis oder **Zielkugel** befinden.
- *In der alten Regel war hier einen Abstand von 2 m*
- Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslösung, oder weil sie die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat nur einen Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf eine gültige Position der zugewiesenen Bahn legen **muss**.
- *Alt darf*

Artikel 6 ● Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

- Ist die Zielkugel durch das gegnerische Team nicht gültig platziert, zieht sich der Spieler, der die Zielkugel platziert hat, eine Maßnahme nach Artikel 35 zu. Im Wiederholungsfall wird das ganze Team zusätzlich zu zuvor erhaltenen Karten mit einer weiteren Karte belegt.
- Die Spieler müssen die Position der Zielkugel zu Beginn der Aufnahme und nach jeder Lageveränderung markieren. Reklamationen sind bei nicht markierter Zielkugel nicht zugelassen, der Schiedsrichter urteilt lediglich nach tatsächlicher Lage der Zielkugel.

Artikel 6 ● Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

- Als Ausnahme ist es Spielern mit Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet, **der andere Fuß darf aber nicht vor den Fuß im Kreis gestellt werden**. Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Artikel 7 ● Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

- 2. der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und mindestens **1,5 Meter** von einem anderen, in Gebrauch befindlichen Kreis oder **aktiven Zielkugel**, befindet.
- *In der alten Regel war hier einen Abstand von 2 m*
- die Zielkugel mindestens **50 cm** von jedem Hindernis, **der Kopflinie und** mindestens 1,5 Meter von einem Kreis oder einer Zielkugel eines anderen Spiels entfernt liegt. (**Kein Mindestabstand ist zu den Seitenlinien, die die Spielfelder trennen oder den Auslinien an den Seiten gefordert**).
- *In der alten Regel war hier einen Abstand von 1 m*

Artikel 7 ● Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

- Wenn die Zielkugel nicht nach obigen Voraussetzungen gültig **geworfen** wird, wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfbereich unter den im Reglement genannten Bedingungen zurückverlegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu **positionieren**.
- **Präzisierung**

Artikel 8 ● Gültiger Zielkugelwurf

- Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden, außer die Zielkugel wurde zuvor von einem Spieler der eigenen Mannschaft platziert.
- Dieser Punkt wurde klarer definiert als war hier durch den Gegner
- Die Zielkugel darf nur dann durch den Gegner platziert werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn ein Schiedsrichter so entschieden hat. ~~Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.~~ wurde gestrichen

Artikel 12 ● Verdeckte oder bewegte Zielkugel

- ~~• Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation nicht zulässig.~~
- wurde gestrichen, da generell die Zielkugeln markiert werden müssen siehe Artikel 6

Artikel 13 ● Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld

- Die Spieler, deren Zielkugel auf eine andere bespielte Fläche gerät (siehe Abs. 1), warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme **auf der betreffenden Nachbarbahn**, um dann ihre eigene Aufnahme zu beenden.
- Präzisierung

Artikel 16 ● Das Werfen der Kugeln

- ~~Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugeln anzufeuchten.~~
- Dieser Punkt wurde ersatzlos gestrichen

Artikel 18 ● Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld

- Keinesfalls dürfen Kugeln während eines Spiels zur Probe geworfen werden, **auch nicht auf benachbarten freien Bahnen**. Spieler, die sich nicht an diese Vorschrift halten, können mit Sanktionen nach Artikel 35 belegt werden.
- Präzisierung
- Übersetzt aus dem Französisch
- auch nicht außerhalb des Feld, auf dem er spielt.

Artikel 22 ● Aus ihrer Lage veränderte Kugeln

- Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich zum Beispiel durch Einwirkung des Windes oder aufgrund einer Bodenunebenheit verschiebt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt sie war markiert. Dasselbe gilt für jede Kugel, die unglücklich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand bewegt wird.
- Dagegen ist eine Kugel gültig und behält ihre Position, wenn sie durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde.
- Klarstellung

Artikel 27 ● Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln

- Hebt ein Spieler **eine seiner** Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.
- **Präzisierung**

Artikel 32 ● Strafen für Abwesenheit von Mannschaften oder Spielern

- Im Falle der Wiederaufnahme eines Spieles nach einer Unterbrechung, aus welchen Gründen auch immer, wird eine abwesende Mannschaft mit je einem Punkt pro 5 Minuten Abwesenheit bestraft.
- Eine Mannschaft, die **30 Minuten** nach dem Wettbewerbsbeginn bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.
- *In der alten Regel war hier 1 Stunde*

Artikel 33 ● Verspätet ankommende Spieler

- Wenn ein abwesender Spieler später als **30 Minuten** nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er das Recht an dem Spiel teilzunehmen.
- *In der alten Regel war hier 1 Stunde*
- Die erste Aufnahme eines Spiels gilt als begonnen, wenn die Zielkugel unabhängig von deren Gültigkeit geworfen wurde. Die folgenden Aufnahmen gelten als begonnen, sobald die letzte Kugel der laufenden Aufnahme zur Ruhe gekommen ist. (Sollten Messungen zur Punktefeststellungen nötig sein, greift die Minutenregel (Art. 21) nach Ende des Messvorgangs). ¹³

¹³Zusatz des DPV: Sollten Messungen zur Punktefeststellung nötig sein, gilt die folgende Aufnahme als begonnen, sobald die Messung abgeschlossen ist.

Artikel 35 ● Spielsanktionen

- Bei der Nichtbeachtung voranstehender Bestimmungen **während eines Spieles** zieht sich der Spieler folgende
- **Präzisierung bezüglich des Zeitraumes**
- Maßnahmen zu:
- 1. **Verwarnung**, die dem schuldigen Spieler von einem Schiedsrichter durch eine „**gelbe Karte**“ angezeigt wird. Eine „gelbe Karte“ bei Zeitüberschreitung gilt für alle Spieler der schuldigen Mannschaft. 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 entzogen, falls er über keine Kugeln mehr verfügt.

Artikel 36 ● Witterungseinflüsse

- Jede begonnene Aufnahme muss, auch bei Unwetter, z.B. bei Starkregen, zu Ende gespielt werden; es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, nach Absprache mit der Jury oder dem Veranstalter zu entscheiden, ob die Spiele unterbrochen werden oder der Wettbewerb wegen höherer Gewalt annulliert wird.
- *In der alten Regel war hier regnet und es war nur die Jury*

Artikel 37 ● Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb

- Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes eines Wettbewerbes (2. Runde, 3. Runde usw.) manche Spiele noch nicht beendet sind und ein ordentlicher Verlauf des Wettbewerbes nicht länger sichergestellt ist, kann der Schiedsrichter die Jury oder den Veranstalter ersuchen, alle laufenden Begegnungen oder sogar den Wettbewerb zu stoppen.
- Präzisierung

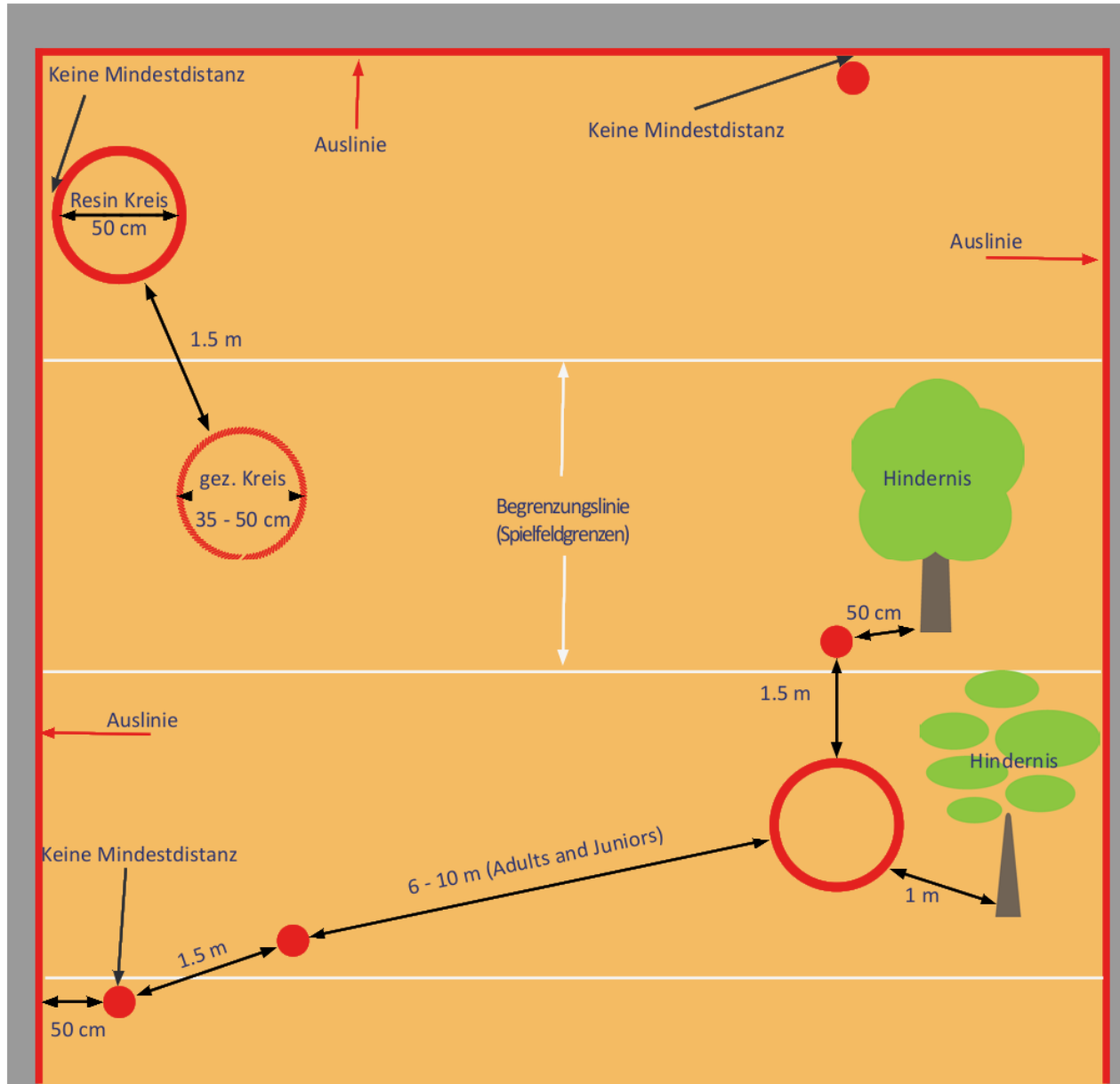
Artikel 40 ● Aufgaben des Schiedsrichters

- Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden administrativen Bestimmungen zu überwachen.
- Je nach Schwere des Vergehens sind sie berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft, die sich weigern, ihren Anordnungen Folge zu leisten, von einem Spiel auszuschließen oder vom Wettbewerb zu disqualifizieren.
- Zuschauer mit (suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem zuständigen nationalen Verband gemeldet. Das Präsidium des Verbandes wird den oder die Schuldigen vor das zuständige Verbandsgericht laden, welches über die weiteren Maßnahmen befindet.

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.
- Dieselben Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel.
- Jeder Spieler, der diese Bestimmungen nicht einhält, zieht sich die in Artikel 35 vorgesehenen Strafmaßnahmen zu.
- **Aktuelles Reglement besagt: eine Aufnahme gilt als begonnen, sobald die letzte Kugel der vorherigen Aufnahme zum Liegen / zur Ruhe gekommen ist.**
- **Somit wäre zu keinem Zeitpunkt des Spieles eine Auswechslung / Toilettengang möglich, da es KEIN Ende einer Aufnahme mehr gibt bzw KEIN zwischen zwei Aufnahmen. So die Argumentation des DPVs ist zur Zeit in Bearbeitung und eine Änderung wird erfolgen.**

Regelkonforme Distanzen (Skizze)



Artikel 5 Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

- 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 Spielfelder⁴.
- ⁴Erläuterung des DPV: Es dürfen auch andere Materialien als Schnüre zur Markierung verwendet werden, sofern sie den geordneten Spielverlauf nicht beeinflussen

Artikel 5 Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

- Sind die Spielfelder von Barrieren umgeben, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1 m befinden.⁵
- ⁵ Zusatz des DPV: Abweichend wird im Bereich des DPV bei Begrenzungen ein Mindestabstand von 30 cm anerkannt.
Ausgenommen: Absperrgitter, Banden und Zäune
- Im Reglement steht somit nicht von einem Abstand zu Barrieren / Umrandungen / Balken, was auf den Zielkugelnwurf anzuwenden wäre.
- Das heißt in der Praxis ich darf die Zielkugel auf die seitliche Auslinie werfen / platzieren.
- Sollte zwischen Schnur/Linie und Balken kein Mindestabstand von 30cm sein, sperren wir die Bahn(en) wenn möglich oder spannen die Schnüre um, so dass die Bahn als solches zwar schmaler wird - auch unter 3m Breite - aber die Minimum 30cm zur Umrandung eingehalten werden. Zumal es ja auch kein Zeitspiel in 99% der Fällen gibt und somit die Nachbarbahn auf Randbahnen auch automatisch mitspielt.

Definition Hindernis / Festlegung

- Aufgrund vielfacher Nachfragen nach einer klaren Definition eines Hindernisses, legt der DPV in
- Anlehnung an internationale Standards folgendes fest:
- Ein Hindernis ist jedes bewegliche oder unbewegliche Objekt.
- In Beziehung zu Wurfkreis und Spieler können dies ein Baum, eine Wand, ein Pfosten,
- möglicherweise auch Werbeschilder rund um das Terrain oder aber auch Hölzer und Baumstämme
- zur Spielfeldbegrenzung sein; im Grunde alles, was höher als 25 cm ist.
- Einem Spieler, der im Kreis steht oder aus der Hocke spielt, muss es möglich sein, den Arm frei zu
- schwingen, ohne Gefahr zu laufen, etwas zu berühren. Ist das nicht möglich, wird das störende
- Objekt als Hindernis definiert und der Kreis muss entsprechend nach Art. 6 verlegt werden.
- Die Schiedsrichter haben vor einem Wettbewerb genau festzulegen, was als Hindernis anzusehen ist
- und dies bekannt zu machen.

Umgang mit Hindernissen - Festlegung

- Hindernisse sind kein „toter Bereich“ und kein „verbotenes Gelände“. Es gibt deshalb keinen
- Grund, Kugeln, die während eines Spieles ein Hindernis berühren und dadurch evtl. gestoppt
- oder in ihrem Lauf abgelenkt werden, für ungültig zu erklären.
- Die einzige Ausnahme bildet eine Pfütze, die sich zwischen Kreis und Zielkugel befindet,
- wenn die Zielkugel aufschwimmen könnte (siehe RA 2107-01 – Art. 9).
- Beispiel:
- Die Zielkugel gelangt hinter ein Hindernis, ist aber sichtbar und damit gültig. Kugeln, die im
- Verlauf der Aufnahme in Richtung Zielkugel gespielt werden und am Hindernis angehalten
- oder von ihm abgelenkt werden, bleiben gültig.
- Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um einen Baum, eine Laterne, einen festen oder
- mobilen Gegenstand handelt (siehe Definition Hindernis vom 23.09.21 siehe eine Seite davor).
- Die Regeln zu Hindernissen in Bezug auf Anwurf der Zielkugel und Lage des Wurfkreises
- bleiben hiervon unberührt.