



# Boule-Gruppe Brokeloh



## Regeln auf dem Bouleplatz des Schützenvereins Brokeloh

(Stand: 23.06.2014)

Die Boulegruppe des Schützenvereins Brokeloh betreibt das Boule-Spiel vor allem als Freizeitvergnügen und wendet daher die Regeln des Deutschen Pétanque Verbandes (Pétanque als sportliche Bezeichnung für Boule) nur in folgender an die Besonderheiten der Brokeloher Bahn angepassten Kurzform an. Eine kleinliche Anwendung der Regeln verbietet sich.

### Mannschaften

Es treten in der Regel zwei Mannschaften gegeneinander an:

3 : 3 Triplette mit je zwei Kugeln je Spieler

2 : 2 Doublette mit je drei Kugeln je Spieler

1 : 1 Tete à Tete mit je drei Kugeln je Spieler

Eine ungerade Anzahl Spieler, kann Seite 1 von 2

auch in einem anderem Verhältnis spielen, z.B.:

Bei drei Spieler (3 Gegner): jeder Spieler mit je 2 Kugeln, alternativ auch mit je 3 Kugeln

Bei fünf Spieler (2 Mannschaften): 2 Spieler mit je 3 Kugeln, 3 Spieler mit je 2 Kugeln

### Aufnahme, Punktevergabe, Spielverlauf

1. Als Aufnahme wird der Spielzug bezeichnet, bei dem beide Mannschaften ihre sämtlichen Kugeln geworfen haben und eine Entscheidung über die Punktevergabe getroffen ist.

2. An die Mannschaft, deren Kugeln dem Schweinchen am nächsten liegen, werden bei einer Aufnahme je nach Anzahl der nächstplatzierten Kugeln bis zu 6 Punkte vergeben. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach Beendigung weiterer Aufnahmen in einer Spielrunde zuerst 13 Punkte erreicht hat; bei Vorrunden oder nach Vereinbarung reichen auch 11 Punkte. Spielrunden können auch zeitlich begrenzt werden; laufende Aufnahmen sind in jedem Fall zu beenden.

3. Zu Beginn der Aufnahme wirft die erste Mannschaft das Schweinchen und auch die erste Kugel. Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaft bestimmt diese selbst. Es folgt die zweite Mannschaft mit ihren Würfeln so lange, bis sie eine Kugel näher am Schweinchen platziert hat als die erste Mannschaft. Sobald sie damit Erfolg hat, folgt wiederum die erste Mannschaft u.s.w. bis die Aufnahme beendet ist.

4. Die folgende Aufnahme beginnt die Mannschaft, welche die vorangehende Aufnahme gewonnen hat.

### Gleiche Entfernung

Liegen zwei gegnerische Kugeln gleich weit von der Zielkugel entfernt und sind noch Kugeln im Spiel, so wirft zunächst jene Mannschaft weiter, welche die letzte Kugel geworfen hat. Ändert sich an der gleich weit entfernten Lage der nächstplatzierten Kugeln bis zum Ende einer Aufnahme nichts, so werden keine Punkte vergeben; die Mannschaft, die zuvor die Aufnahme begonnen hat, beginnt auch bei der nächsten Aufnahme.

### Messen der Entfernung

1. Der Spieler, der zuletzt geworfen hat, oder ein anderer Spieler seiner Mannschaft misst die Entfernung, wenn eine Abschätzung mit bloßem Auge nicht möglich ist bzw. darüber kein Einvernehmen herzustellen ist. Geeignet sind Bandmaß, Zollstock oder ein spezieller Klappmaßstab für Boule (Tirette). Die gegnerische Mannschaft kann eine Gegenkontrolle verlangen.

2. Bleiben auch dann noch Zweifel an einer unterschiedlichen Entfernung der gegnerischen Wurfkugeln ist Gleichheit der Entfernung anzunehmen; Zweifel gelten als begründet, wenn Differenzen unter 2 mm gemessen werden.

3. Liegen Kugeln bei einer Messung im Wege, dürfen diese nach einer Markierung im Boden vorübergehend entfernt werden, um die Messung durchzuführen.

### **Wurfkugeln**

müssen ausschließlich aus Metall bestehen und einen Durchmesser zwischen 70,5 mm und 80mm sowie ein Gewicht 650 g und 800 g haben (bei Jugendlichen bis 11 Jahren: 65 mm und 600 g).

### **Zielkugeln (Schweinchen)**

sind aus Holz und müssen einen Durchmesser von 30mm haben; sie sollten gefärbt sein.

### **Spielgelände**

1. Die Bahn in Brokeloh entspricht den außerhalb förmlicher Wettbewerbe vorgegebenen Mindestmaß von 12m x 3 m.
2. Die Bahn ist von einer steinernen Barriere umgeben. Die Anbringung einer mobilen Auslinie 1 m entfernt von dieser Barriere, wie es die förmlichen Regeln bei einer Umgrenzung der Bahn mit einer Barriere fordern, ist innerhalb der gegebenen Maße nicht möglich. Daher gilt als Spielfeld die gesamte Fläche innerhalb der Barriere.
3. Geraten Wurfkugeln außerhalb der Barriere, bleiben sie unberücksichtigt, der Wurf darf nicht wiederholt werden.
4. Wurfkugeln dürfen die Barriere berühren, ohne dass der Wurf ungültig wird. Gleiches gilt auch für die Zielkugel, wenn durch Einwirkung einer Wurfkugel die Zielkugel die Barriere berührt.
5. Gerät die Zielkugel durch Einwirkung einer Wurfkugel aus dem Spielfeld, so ist die Zielkugel 1m entfernt von dem Punkt der Barriere, wo diese übersprungen wurde, auf das Spielfeld zurückzulegen; die Aufnahme wird dann fortgesetzt.
6. Ausnahmsweise kann die Bahn, z.B. durch einen Balken oder durch Steine, geteilt werden, so dass zwei (untermaßige) Bahnen entstehen.

### **Wurfkreis und Entfernung der Würfe mit der Zielkugel**

1. Es wird ein beweglicher Wurfkreis von 35 – 50 cm Durchmesser eingesetzt.
2. Der Wurfkreis wird innerhalb der Bahn an deren beiden schmalen Enden innen an der Barriere platziert und darf während einer Aufnahme nicht verändert werden. Nach jeder Aufnahme wird die Seite gewechselt.
3. Beide Füße des Werfers müssen sich während des Wurfes bis zum Auftreffen der Kugel auf den Boden innerhalb des Wurfkreises befinden.
4. Die Zielkugel ist mindestens 6m und höchstens 10m entfernt vom Rand des Wurfkreises sowie im Abstand von 1m zur Barriere zu platzieren, andernfalls ist der Wurf von der gleichen Mannschaft zu wiederholen. Eine geringfügige Abweichung hiervon macht den Wurf jedoch nicht ungültig. Vergrößert sich während der Aufnahme die Entfernung der Zielkugel vom Wurfkreis durch Einwirkung einer Wurfkugel über 10m hinaus, so ist das hinzunehmen. Landet die Zielkugel beim Werfen außerhalb der Barriere, wird der Wurf von der gleichen Mannschaft wiederholt.
5. Wird die Bahn ausnahmsweise geteilt, so wird der Wurfkreis außerhalb der Bahn platziert, so dass eine möglichst große Entfernung zwischen Wurfkreis und der die Bahn teilende Begrenzung entsteht.