

Pétanque – Regelkenntnis (Eckpunkte)

1. Kugeln

- Durchmesser 70,5 mm – 80 mm
- Gewicht 650 g – 800 g
- Gravur: Hersteller-Logo und Gewicht (Name/Initialen sind zulässig)
- Von der F.I.P.J.P. zugelassen (siehe Liste)

2. Zielkugeln (Sau, Cochonnet, Bouchon, But)

- aus Holz
- aus Synthetik, wenn von der F.I.P.J.P. zugelassen + Logo
- Durchmesser: 30 mm (+/- 1 mm)
- Gewicht: mind. 10 g – max. 18 g
- Gefärbte Zielkugeln sind zulässig.
- Metallkugeln (oder mit Magneten aufnehmbare Holzkugeln) sind verboten.
>> Bisher einzige Ausnahme: Schwarze Zielkugel von OBUT.

3. Wurfkreis/Wurfreif

- Durchmesser 35 cm – 50 cm (Füße müssen hineinpassen.)
- (fester) Wurfreif: Durchmesser (innen): 50 cm (+/- 2 mm)
- Faltbare Wurfreife müssen von der F.I.P.J.P. zugelassen sein. Das sind die Faltkreise von Obut und einigen anderen Herstellern (mit F.I.P.J.P.-Logo); mittlerweile auch der Wurf-Faltkreis von Decathlon.
- Zulässige Wurfreife des Gegners sind zu akzeptieren.
- Abstände des Wurfkreises:
 - mehr als 1 Meter von einem Hindernis (Hindernis i.d.R. mind. 25 cm hoch);
 - mehr als 1,5 Meter von einem benutzten (Nachbar-) Wurfkreis oder einer anderen Zielkugel;
 - an Auslinien kein Mindestabstand.
- Wird der Wurfreif zu früh aufgehoben (wenn noch Kugeln zu spielen sind), wird der Wurfreif zurückgelegt (Markierung!), und nur die gegnerische Mannschaft darf ihre Kugeln noch spielen.
- Der Wurfreif muss markiert werden.

4. Wurf der Zielkugel (Sauwurf)

- Lage der Zielkugel: mind. 6 m und max. 10 m (vom inneren Wurfkreisrand gemessen).
- Wurfkreis: mind. 1 m von einem Hindernis und 1,5 m von einem Kreis/einer Zielkugel eines anderen Spiels liegen (s.o.).
- Zielkugel muss mind. 50 cm von einem Hindernis oder der Kopflinie (Auslinie) des Spielfeldes liegen.
- Kein Mindestabstand für die Seitenlinien (Auslinien) des Spielfeldes.

- Zielkugel muss (im Kreis aufrecht stehend) sichtbar sein.
- Zielkugel muss innerhalb 1 Minute geworfen werden.
- Die Zielkugel muss immer markiert werden.
- Bei ungültigem Zielkugelwurf:
 - Die beginnende Mannschaft hat nur einen Versuch.
 - Falls die Sau ungültig ist, muss sie dem Gegner ausgehändigt werden. Dieser muss sie sofort*) auf eine gültige Position legen.
 - *) Ein grobes Abschreiten der Entfernung ist zulässig.
 - Nach dem Spielen der ersten Kugel darf der Gegner die Lage der Zielkugel beanstanden (außer wenn die Zielkugel bereits durch den Gegner platziert wurde).
 - Hat der Gegner bereits ebenfalls eine Kugel gespielt, ist die Zielkugel als definitiv gültig anzusehen.
 - Wird die geworfene Zielkugel angehalten (z.B. durch Schiedsrichter, einen Spieler, Zuschauer oder Tier), so ist sie ungültig und wird erneut geworfen. Wird sie durch einen Mitspieler angehalten, muss sie dem Gegner zum Platzen übergeben werden.
- Wann wird die Zielkugel (Sau) im Laufe des Spiels ungültig („Aus“):
 - Zielkugel gelangt auf verbotenes Gelände (auch wenn sie zurückprallt). Dazu zählt auch eine Wasserpflanze, wenn die Zielkugel schwimmt.
 - Wenn die Zielkugel eine Auslinie in vollem Umfang überschreitet.
 - Wenn sie nicht mehr (aufrecht stehend) sichtbar ist.
 - Wenn die Zielkugel auf mehr als 20 m oder weniger als 3 m geschossen wird.
 - Die Zielkugel ist unauffindbar (nach 5 Minuten Suche).
 - Wenn zwischen Wurfkreis und Zielkugel verbotenes Gelände ist.
 - Wenn (bei internationalem Modus) das benachbarte Spielfeld ganz überquert wird.
 - Wird eine weggeschossene Zielkugel angehalten/abgelenkt
 - durch einen Schiedsrichter oder Zuschauer: Bleibt auf der neuen Position liegen.
 - durch einen Spieler: Gegner kann sie liegenlassen, oder an den ursprünglichen (markierten!) Platz zurücklegen, oder auf einer Linie zwischen ursprünglichem und neuem Platz platzen (Markierung!).

5. Wurf der Kugeln

- Wird eine gespielte Kugel durch einen eigenen Spieler angehalten oder abgelenkt, ist sie ungültig. Handelt es sich um einen gegnerischen Spieler, kann sie nochmal gespielt werden oder liegenbleiben.

- Wird eine geschossene Kugel unabsichtlich von einem Spieler angehalten, dann der Spieler sie liegenlassen oder auf eine Linie zwischen ursprünglichem und neuem Platz platzieren (Markierung!)
- Bei absichtlichem Anhalten durch einen Spieler gibt es die rote Karte!
- Jede nicht regelgerecht gespielte Kugel ist ungültig, und alle Veränderungen sind rückgängig zu machen (Markierung!). Das gilt z.B. auch, wenn ein Spieler seine Kugel spielt, obwohl seine Mannschaft den Punkt hat. Der Gegner kann jedoch die Vorteilsregel anwenden und die gespielte Kugel als gültig ansehen.
- Eine Kugel, die verbotenes Gelände überquert, ist ungültig. Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden.
- Spielt ein Spieler (versehentlich) eine fremde Kugel, so gibt es eine Verwarnung. Die Kugel ist aber gültig und muss sofort ausgetauscht werden. Im Wiederholungsfall wird die Kugel annulliert.
- Vor Ende der Aufnahme und Feststellung der Punkte aufgehobene Kugeln sind ungültig. Die Mitspieler des betreffenden Spielers dürfen ihre Kugeln nicht mehr spielen.
>> Ausnahme bei Kugeln, die auf das benachbarte (gültige) Spielfeld geraten: Markierung und (vorübergehendes) Aufheben der Kugel (im gegenseitigen Einverständnis).
- Wenn eine liegende Kugel durch Wind, Bodenunebenheit oder unglücklich durch einen Spieler, Schiedsrichter, Zuschauer oder Tier verändert, wird sie (nur bei Markierung!!) zurückgelegt.
- Wenn eine Kugel auf eine im „Aus“ liegende Kugel (zurück-) prallt, ohne selbst in vollem Umfang die Auslinie überschritten zu haben, so bleibt sie gültig. Also: Kugel hinter der Auslinie sofort entfernen!
- Kugeln müssen vor dem Wurf von Fremdkörpern und Schmutzspuren gereinigt werden (im Prinzip also „Lappenpflicht“).

6. Zeitregeln:

- Nach dem Wurf der Zielkugel bzw. Abschluss einer Messung hat der Spieler max. 1 Minute Zeit, um seine Kugel zu spielen. Diese Minutenregel gilt auch für den Wurf der Zielkugel.
- Zu spät kommende Spieler: Nach 15 Minuten (bei Zeitspielen 5 Minuten) Verspätung 1 Strafpunkt. Danach für jeweils weitere 5 Minuten + 1 Strafpunkt (nach 1 Stunde hat die Mannschaft verloren).
>> Eine unvollständige Mannschaft darf spielen (aber bei Triplette nur mit 2 bzw. bei Doublette 3 Kugeln pro Spieler).
- Spieler dürfen ohne Erlaubnis (des Schiedsrichters) das Spiel/Spielgelände nicht verlassen. Aber: In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit das Spiel. Die Mitspieler müssen innerhalb der Minutenregel spielen.
>> Im Bereich des DPV soll damit pragmatisch umgegangen werden. Das gilt z.B. für eine Toilettenpause, wenn das WC

innerhalb der Zeitregeln nicht zu erreichen ist.
Also: Kulanz bei „Pipi-Pausen“.

7. Veränderung des Spielgeländes (Löcher schließen)

- Das Spielgelände darf grundsätzlich nicht verändert werden. Hindernisse (z.B. Steinchen o.ä.) dürfen nicht entfernt, in ihrer Lage verändert oder zerdrückt werden.
- Nur der beginnende Spieler darf vor dem Wurf der Zielkugel die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt (Donnée) ertasten, indem er max. 3mal mit seiner Kugel den Boden berührt.
- Ein Spieler (oder sein Mitspieler) darf allerdings vor dem Wurf ein (beliebiges) Loch schließen.
- Auch das Aufbereiten des Bodens vor einer zu schießenden Kugel ist verboten und wird sanktioniert.

8. Wo darf ich stehen?

- 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 zwei Meter einhalten.

9. Übungsverbot auf benachbarten Spielfeldern

- Nach dem Wortlaut des Reglements sind Probewürfe nicht zulässig, grundsätzlich auch nicht auf benachbarten freien Bahnen. Sportliche Fairness hat den Vorrang, da Probewürfe das laufende Spiel stören können.

>> Gemäß Regelung des DPV können temporär einzelne freie Spielbereiche durch Jury oder OberSchiRi für Probewürfe freigegeben werden.

➔ **Die Anwendung dieser Regel ist vom DPV aktuell ausgesetzt.**

Nichts desto trotz gelten die allgemeinen **sportlichen Verhaltensregeln** des § 17 des Reglements: 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.

10. Rote und gelbe Karten

- Verwarnung (gelbe Karte); z.B. bei Nicht-Markierung von Zielkugel oder Wurfreif.
- Annullierung einer Kugel (orange Karte).
- Ausschluss eines Spielers vom Spiel (rote Karte).

Anlage:

Liste der vom Internationalen Verband F.I.P.J.P. zugelassenen Kugeln und Zielkugeln