

Regelkunde

Deutscher Pétanque Verband e.V.
Landesverband Hessen e.V.

Erstellt von Georg Neff, SGA, Darmstadt-Arheilgen
Stand: 23.04.2011

Internationale Pétanque-Regeln

Die deutschen Pétanque-Regeln beziehen sich auf
das Règlement International
der Fédération Internationale de
Pétanque et Jeu Provençal
(F.I.P.J.P.)

Gemäß deutscher Fassung vom 06.12.2010

Regelkunde ist wichtig !

- Wer die Regeln kennt, kann sich nicht vom Gegner übervorteilen lassen
- Durch das genaue Kennen der Regeln erwirbt man sich beim Gegner Respekt
- Die eigene Selbstsicherheit steigt

Eigenschaften der zugelassenen Kugeln (Art. 2)

- Sie müssen aus **Metall** sein
- Durchmesser zwischen **7,05 cm und 8 cm**
- Gewicht zwischen **650 g und 800 g**
Logo (Hersteller), **Gewichtsangabe** müssen auf der Kugel sein
alles muss **lesbar** sein
- Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand **verändert** werden
- Ihre Härte darf **nicht** durch **Ausglühen** verändert werden
- Bei Jugendwettkämpfen (< 11 Jahre) dürfen Kugeln mit 600 g und Durchmesser 6,5 cm verwendet werden, jedoch nur mit Logo

Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln (Art. 3)

- Zielkugeln müssen aus **Holz** sein
- **synthetisches** Material ist auch zugelassen, wenn **VMS** (Logo Hersteller) eingetragen ist
- Durchmesser **30 mm** (+/- 1 mm)
- gefärbte Zielkugeln sind zugelassen
- Die Zielkugel darf nicht mit einem Magneten aufgehoben werden können

Das Spiel

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 **anderen** Wettbewerben kann das Spielfeld auf **12 m x 3 m** beschränkt werden.

Sind die Spielfelder **hintereinander** angeordnet, gelten die Bezugslinien an den Schmalseiten als **Auslinien**.

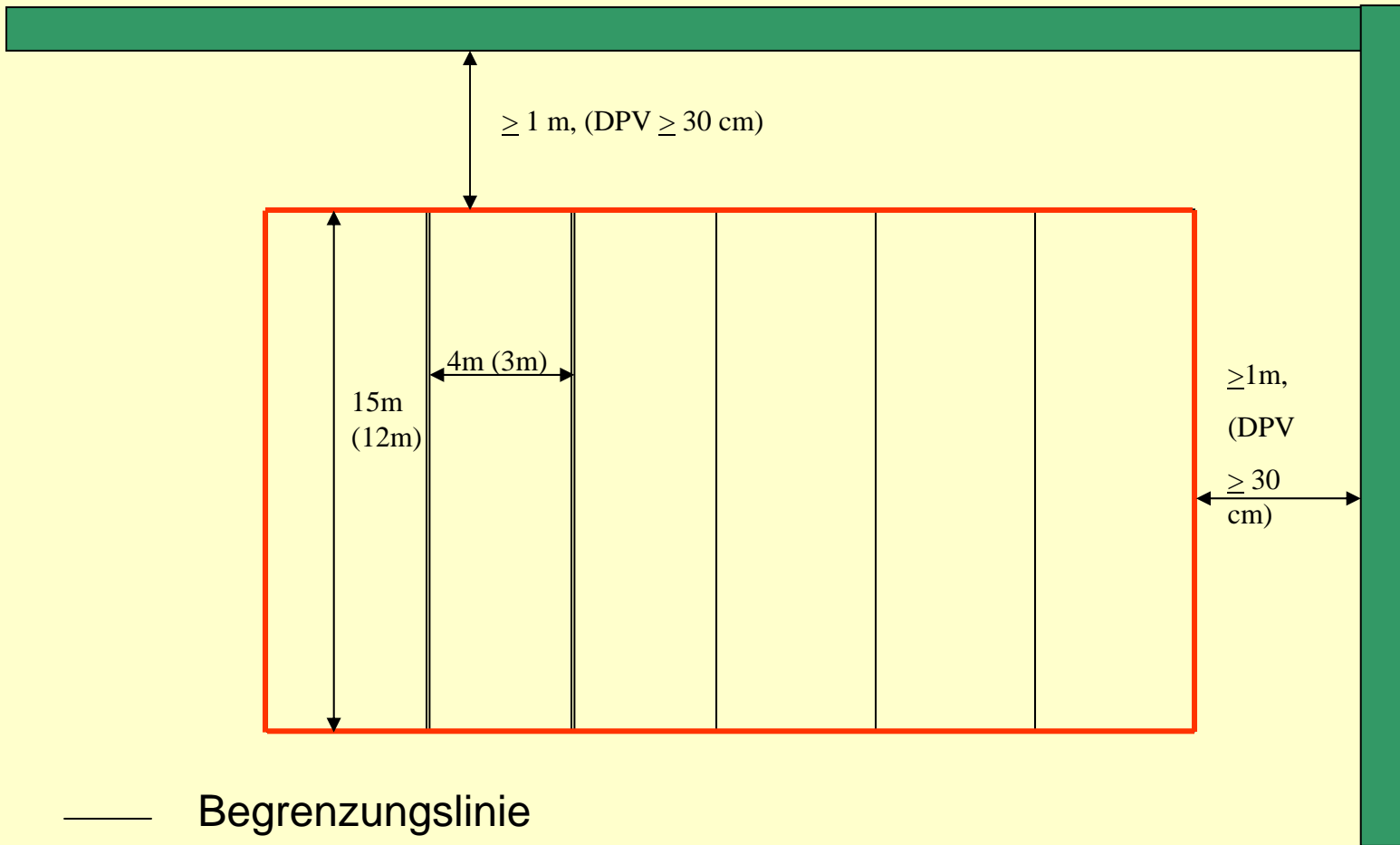
Wenn ein Spielfeld von **Barrieren** umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mind. **1 m** befinden. Abweichend wird im Bereich des DPV ein Abstand von 30cm anerkannt.

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

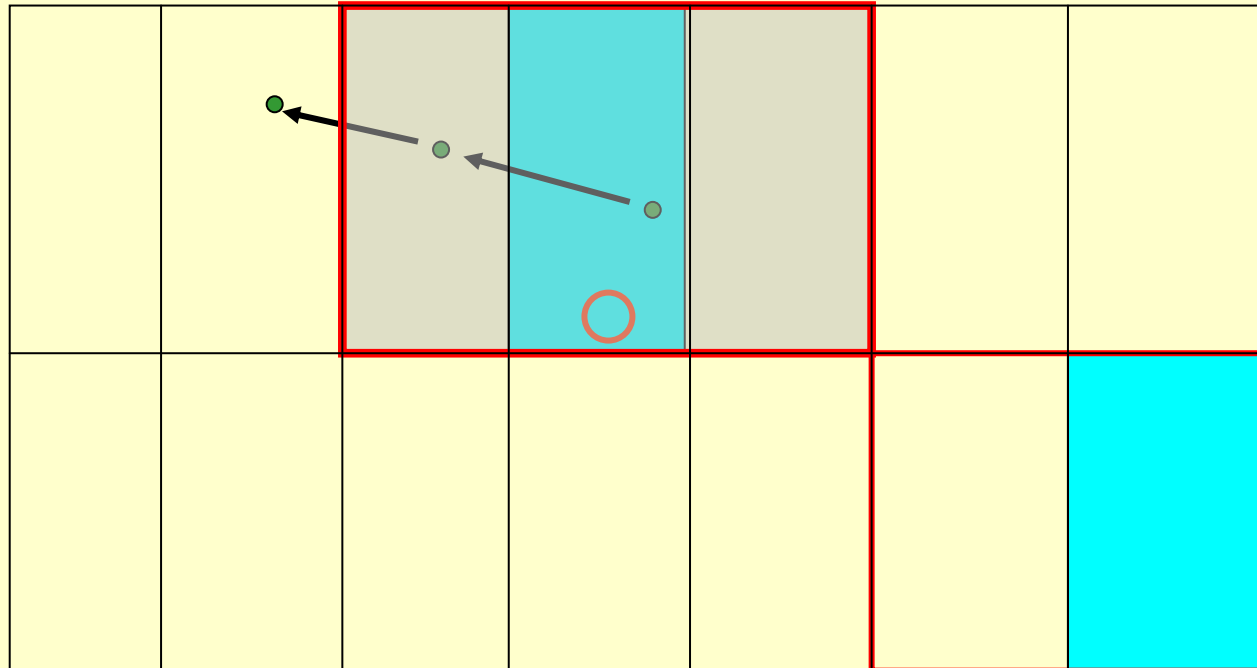


— Begrenzungslinie

— Auslinie


█ Balken etc.


Spielfeldeinteilung




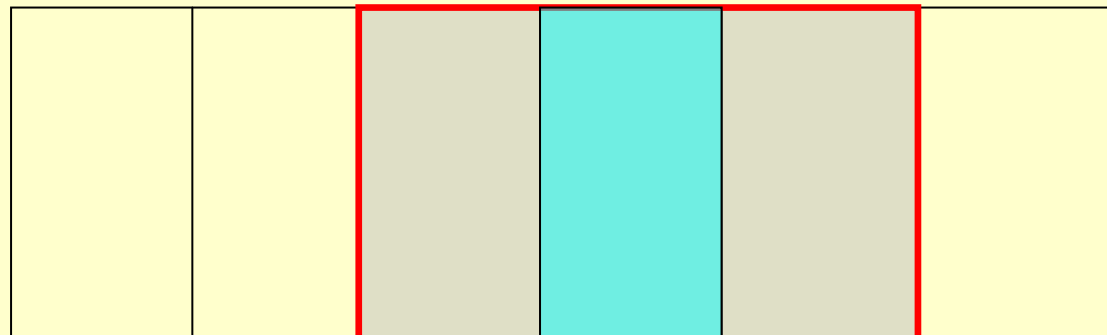
 Spielfeld

Bereich

 innerhalb
der Auslinie

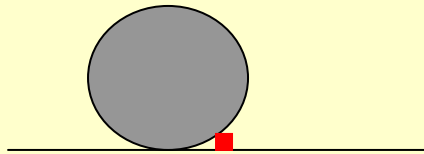
 Auslinie

 Balken etc.

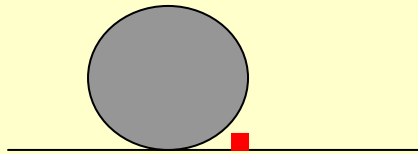


Zielkugel oder Kugel im Aus:

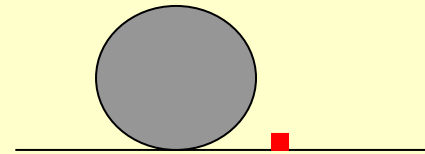
gültig



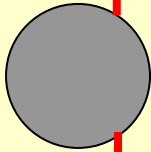
gültig



ungültig

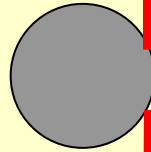


Aus



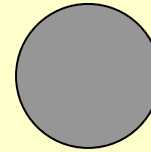
Spielfeld

Aus



Spielfeld

Aus



Spielfeld

Spielbeginn - Regeln zum Kreis (Art. 6)

- Wer beginnt, wird durch das **Los** entschieden
- Der gezeichnete Wurfkreis muss mindestens **35 cm**, höchstens **50 cm** betragen, es müssen aber die **Füße** eines jeden Spielers hineinpassen
- Der Veranstalter entscheidet ob feste Wurfreihe eingesetzt werden. Er muss sie zur Verfügung stellen. Die Wurfreihe haben einen Innendurchmesser von 50 cm +/- 2 mm. Auch der Wurfkreis ist zu markieren.
- Der Wurfkreis muss mindestens **1 m** von jedem **Hindernis** entfernt sein
- bei **freiem** Spielgelände muss der Wurfkreis mind. **2 m** vom nächsten Wurfkreis entfernt sein
- In der Nähe liegende alte Wurfkreise **müssen** entfernt werden.
- Beim Wurf **müssen**, bis die geworfene Kugel den Boden berührt, **beide Füße** im Wurfkreis **auf dem Boden bleiben**.

Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel (Art. 7)

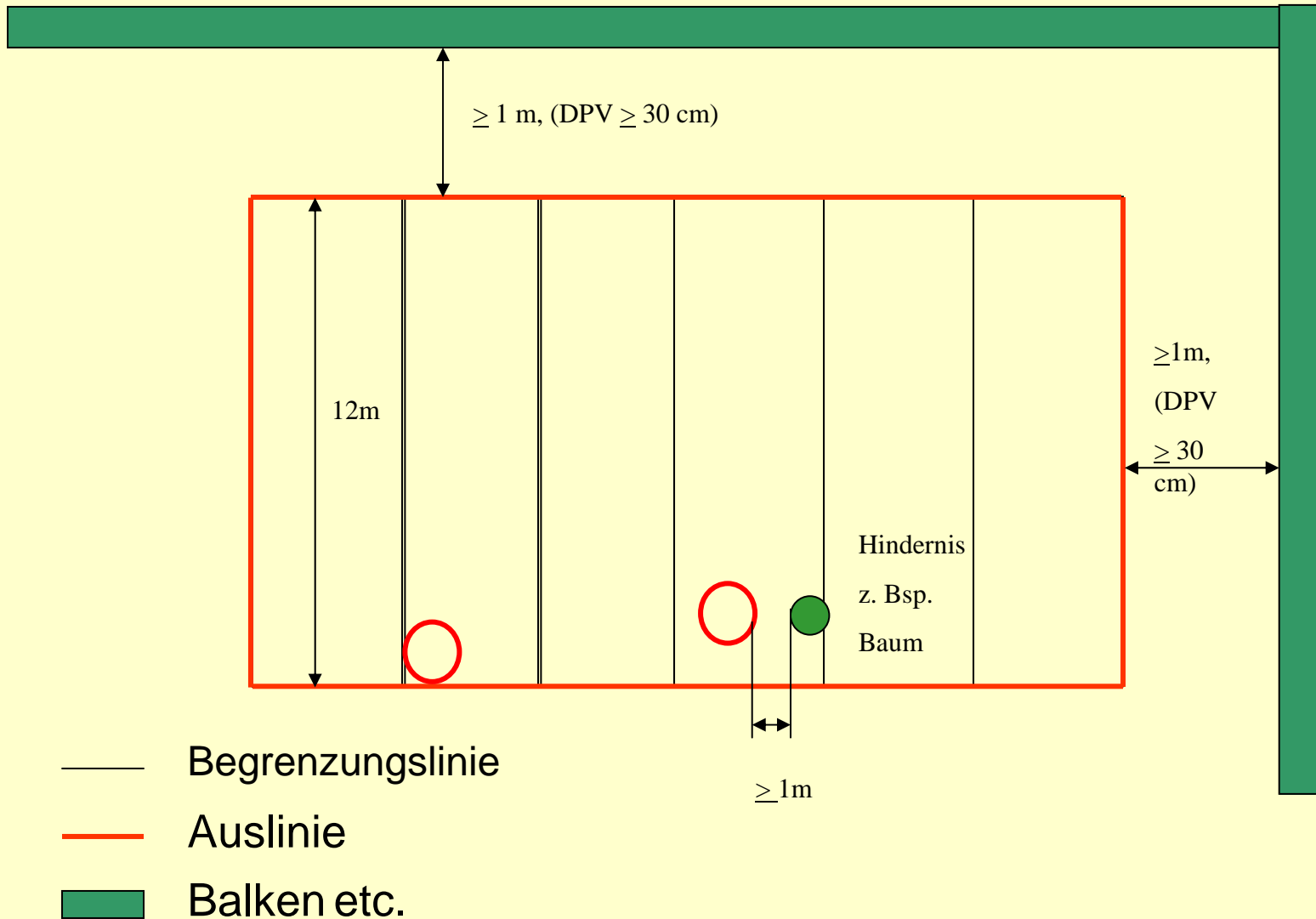
Die geworfene Zielkugel ist **gültig**, wenn:

- der Abstand der Zielkugel vom Wurfkreisrand mindestens **6 m** und höchstens **10 m** beträgt
- der Wurfkreis sich **mind. 1 m** von jedem **Hindernis** befindet
- die Zielkugel **mind. 1 m** von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt liegt; die Zielkugel muss **sichtbar** sein

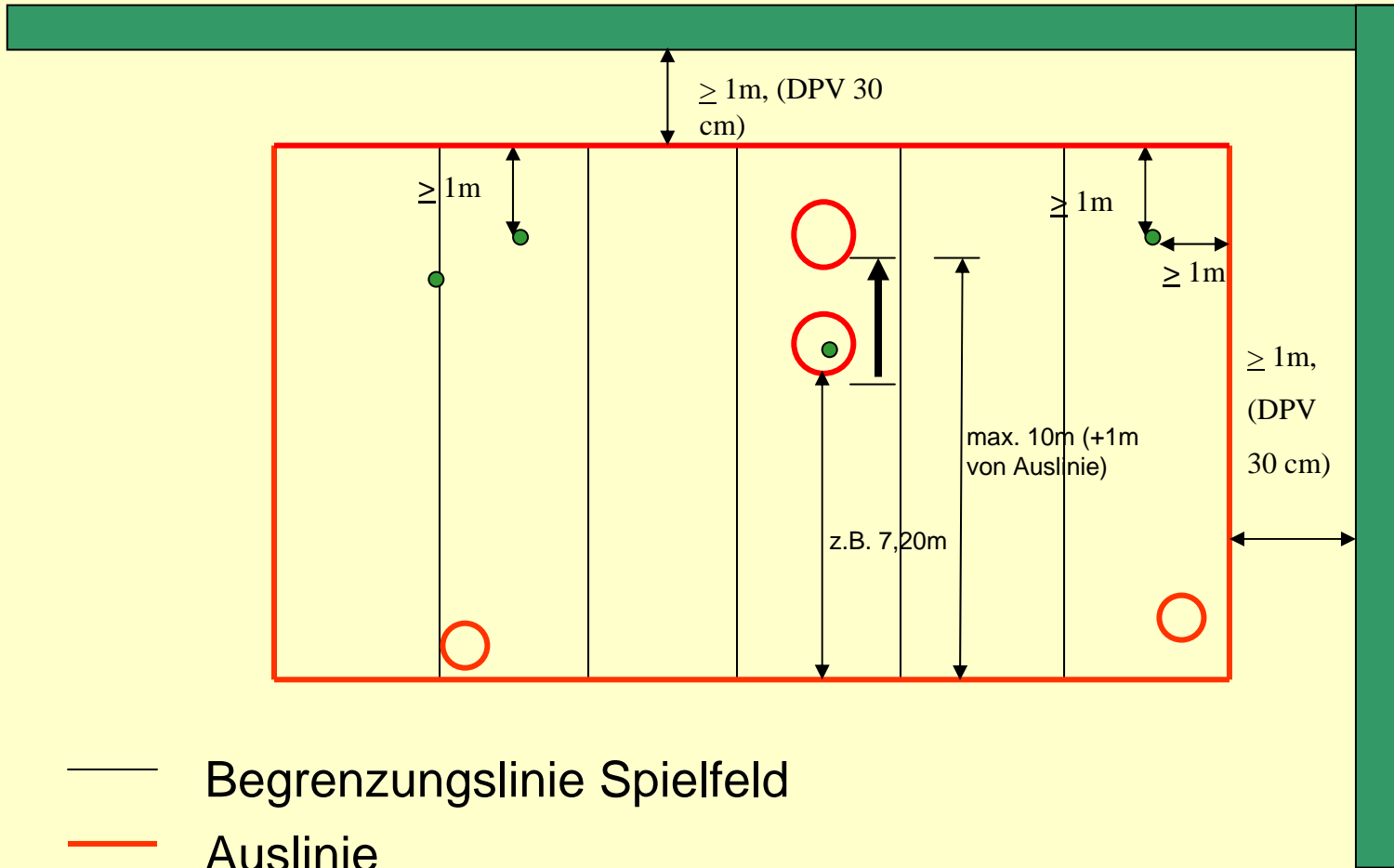
Bei der **nächsten** Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

- der Wurfkreis ist weniger als **1 m** von einem Hindernis entfernt
- es wäre **nicht möglich** die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen

Spielfeldeinteilung



Spielfeldeinteilung



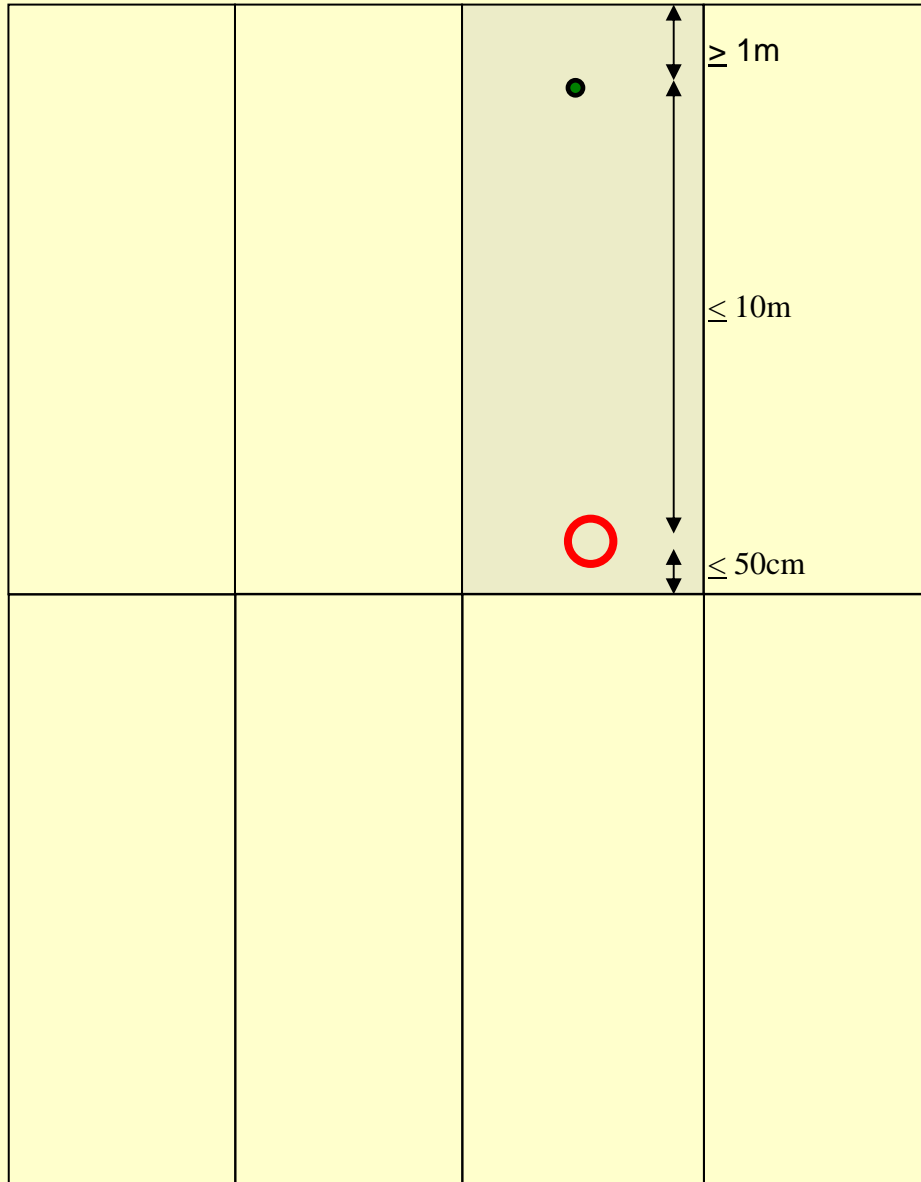
- Begrenzungslinie Spielfeld
- Auslinie
- █ Balken etc.

Fortsetzung: Regelgerechte Entfernungen

- Wenn nach 3 aufeinander folgenden Würfeln durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen (z.B. $\geq 1\text{m}$, regelgerechte Entfernung, sichtbar) nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls 3 Versuche hat und den Wurfkreis zurückverlegen darf.
- Danach darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden.
- Die Höchstzeit, um diese 3 Würfe durchzuführen, beträgt 1 Minute.

- Auf einem abgegrenzten Spielfeld ist es zulässig den Wurfkreis an die Begrenzungslinie auf der Kopfseite, die gleichzeitig Auslinie ist, zu zeichnen, unter der Voraussetzung, dass er sich mehr als 1m von jeglichem Hindernis befindet.

z.B. 12m



Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 1)

Kugel- art	wo oder wann angehalten od. abgelenkt	durch wen angehalten bzw. abgelenkt	Konsequenzen	Art
Ziel- kugel	beim Wurf	Schiedsrichter, Spieler, Zuschauer, Tier od. bewegl. Gegenstand	muss erneut geworfen werden (ohne Anrechnung auf die 3 erlaubten Würfe)	8
Kugel	beim Wurf	Kugel od. Zielkugel aus anderem Spiel, Tier od. bewegl. Objekt	muss nochmals geworfen werden	15
Kugel	beim Wurf	eigener Spieler	Kugel ist ungültig	19
Kugel	beim Wurf	gegnerischer Spieler	2 Möglichkeiten: 1. liegen lassen 2. erneut spielen	19
Kugel	beim Wurf und Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	19
Ziel- kugel	beim Schuss	Schiedsrichter oder Zuschauer	Kugel bleibt liegen	14

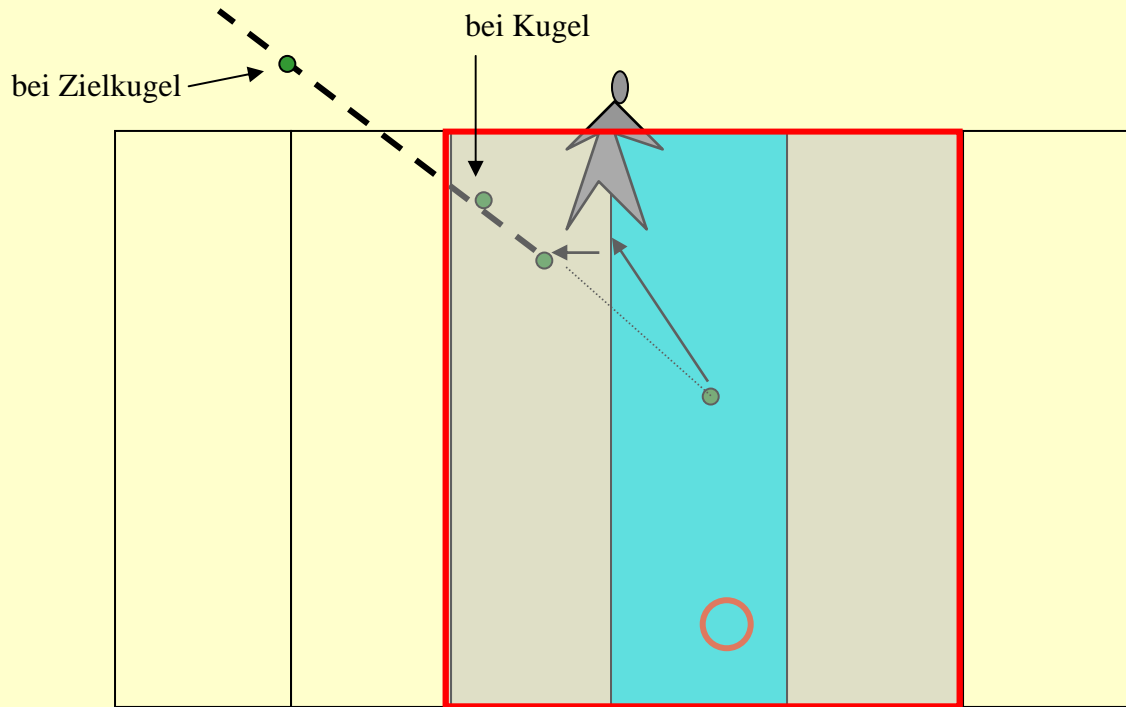
Angehaltene Zielkugeln und Kugeln (Teil 2)

Kugelart	wo oder wann angehalten	durch wen angehalten	Konsequenzen	Art
Zielkugel	beim Schuss	Spieler, der sich auf dem zulässigen Spielgelände befindet	Gegner hat 3 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 (falls markiert) und dem Platz befindet, an dem sie liegen geblieben ist (höchstens 20m vom Wurfkreis (auch Aus) und sichtbar)	14
Kugel	beim Schuss	Spieler unabsichtlich angehalten	Gegner hat 2 Möglichkeiten: 1. neue Position lassen 2. auf einen Punkt legen, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel (falls markiert) und dem Platz befindet, an den sie bewegt wurde, jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände.	19
Kugel	überall	Spieler (absichtlich)	Disqualifikation der Mannschaft	19

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	11 21
Zielkugel und Kugel	durch Wind oder Neigung des Geländes	dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	11 21
Zielkugel und Kugel	beim Messen durch Spieler	Punkt ist für die Mannschaft des Spielers verloren. Wenn strittige Kugel oder Zielkugel nachträglich verändert werden, gilt die neue Situation.	27
Kugel	durch Kugel, die vorher auf verbotenem Gelände war	bewegte Kugeln dürfen zurückgelegt werden, falls markiert	18
Kugel	durch Kugeln, die aus falschem Wurfkreis geworfen wurden	Kugeln, die verändert wurden, müssen (falls markiert) zurückgelegt werden. Jedoch kann der Gegner die Vorteilsregel anwenden	22 23

Spielfeldeinteilung



— Begrenzungslinie

— Auslinie

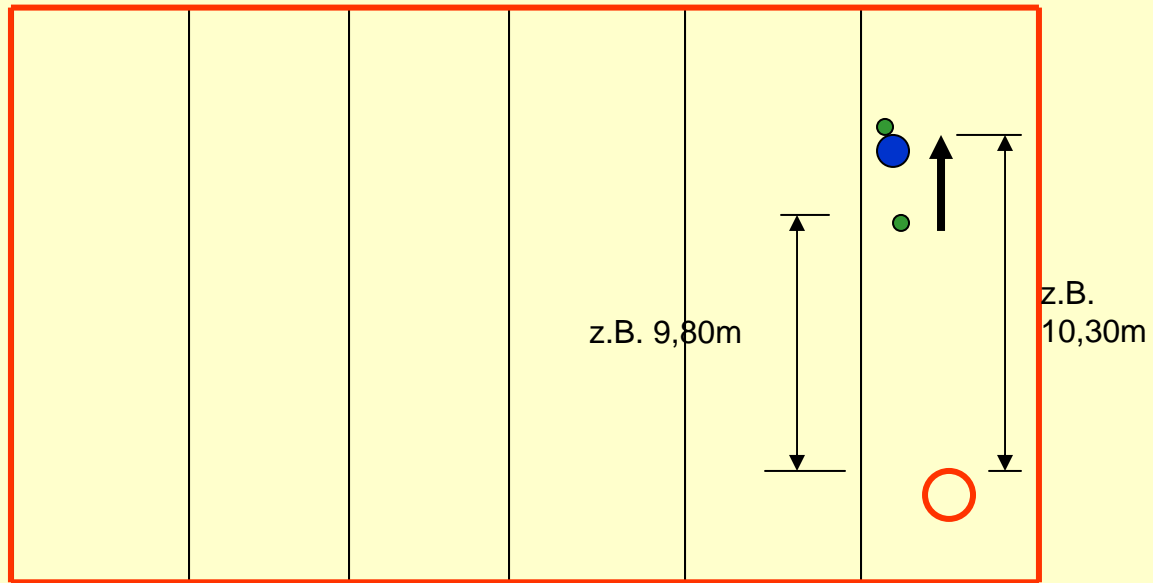
■ Balken etc.

Gültige Zielkugel (Art. 8)

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine **erste** Kugel gespielt ist, hat der **Gegner das Recht**, die Lage der Zielkugel **zu beanstanden**. Wird die Beanstandung für **zulässig** erkannt, so wird die Zielkugel **erneut** geworfen und die Kugel **erneut** gespielt.

Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind nicht mehr erlaubt.

Spielfeldeinteilung



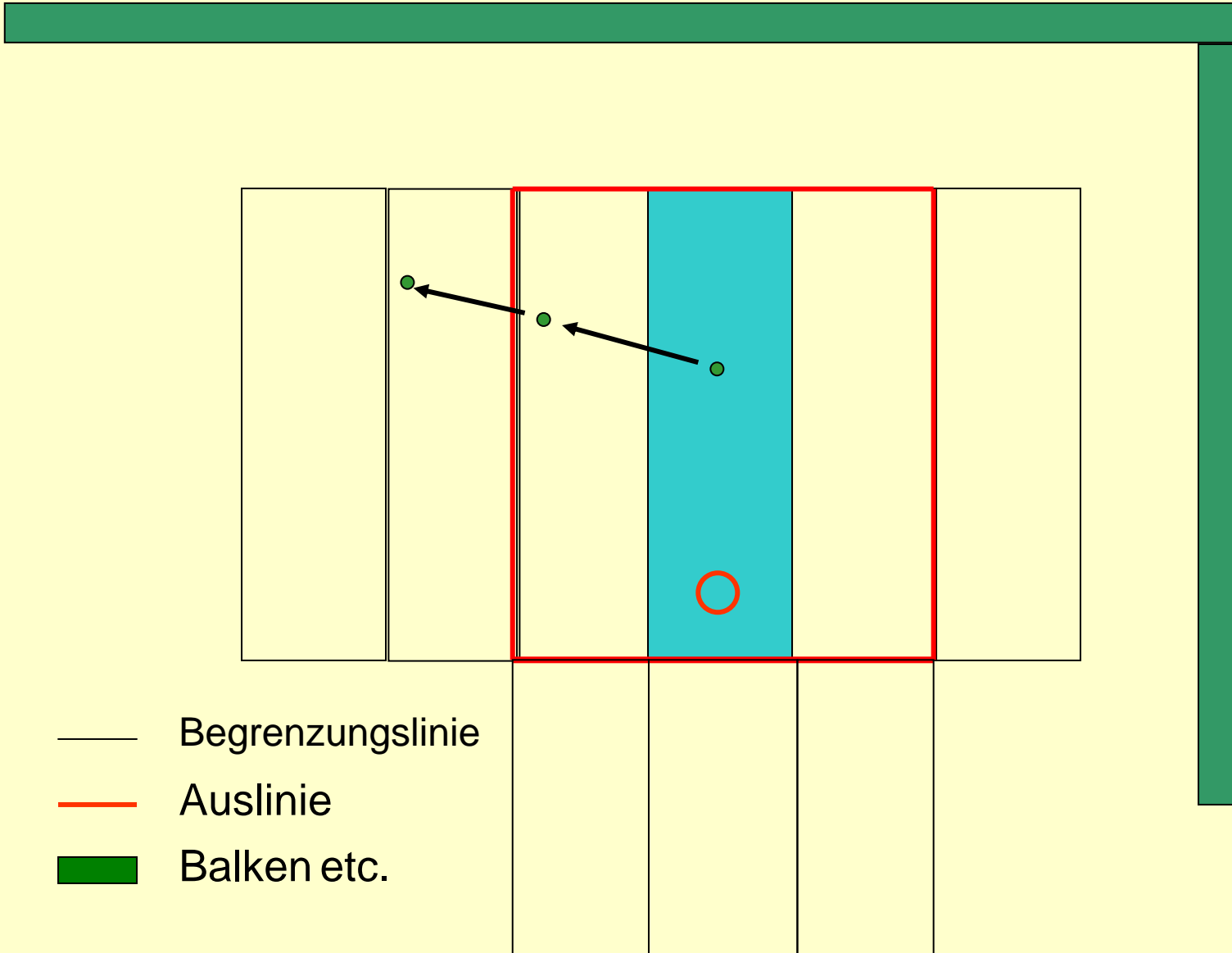
- Begrenzungslinie
- Auslinie
- Balken etc.

Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme (Art. 9)

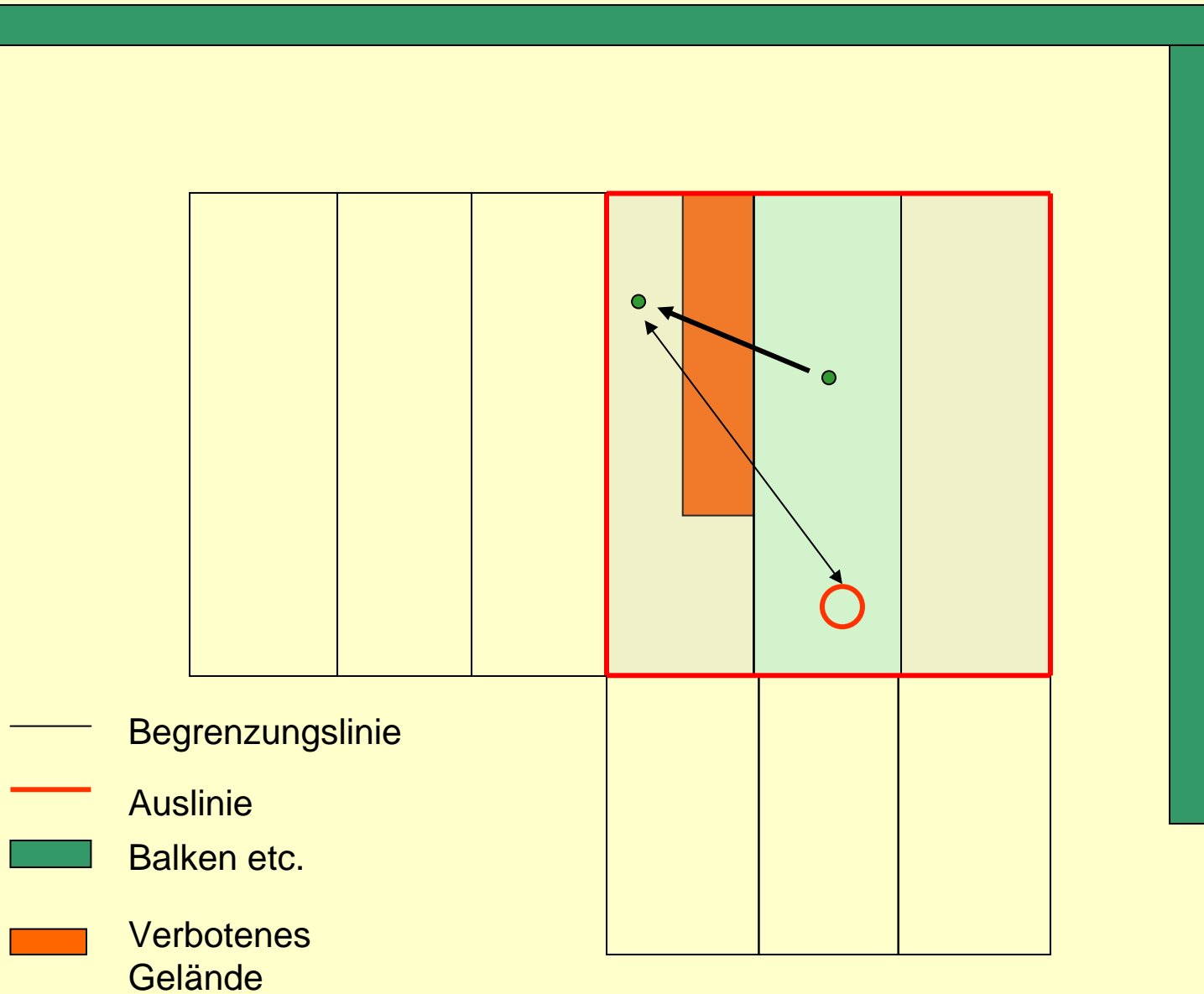
Die Zielkugel ist in folgenden 7 Fällen **ungültig**:

- Wenn sie auf **verbotenes Gelände** (z.B. über **Auslinie** (rot)) gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Gelände zurückkehrt.
- Wenn sie **nicht mehr sichtbar** ist.
- Wenn sie mehr als **20 m** bzw. weniger als **3 m** vom Wurfkreis entfernt ist.
- Wenn sie **mehr als ein benachbartes Spielfeld** überquert oder, wenn sie bei hintereinander liegenden Spielfeldern die **Schmalseite** überquert.
- Wenn sie **unauffindbar** ist (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)

Grundsätzlich ist es **verboten** das Spielgelände zu verändern.
Jedoch darf der Spieler oder ein Spieler seiner Mannschaft **ein Loch schließen**, das durch **eine davor gespielte Kugel** entstanden ist.

Zielkugel auf anderem Spielfeld (Art. 12)

Wenn die Zielkugel auf ein **anderes Spielfeld** gerät, ist sie **gültig** unter Beachtung des Artikels 9 (nicht in verbotenen Gelände (Auslinie), sichtbar, <20m, >3m, auffindbar, kein verbotenes Gelände zw. 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 verbotenen Gelände weg sein und die Zielkugel kann auf die reglementierten Entfernungen (6-10m) geworfen werden (Art. 7).

Ungültige Zielkugel (Art.13)

Wird im Verlauf eines Durchganges die **Zielkugel ungültig**, so können sich **3 Möglichkeiten** ergeben:

1. **Beide** Mannschaften verfügen jeweils noch über mind. eine zu spielende Kugel:
Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
2. Nur **eine** Mannschaft verfügt noch über mind. 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:
Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

Die Kugeln

Das Werfen der Kugeln (Art. 15)

Die 1. Kugel wirft ein Spieler der Mannschaft, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die im laufenden Durchgang nicht im momentanen Punktbesitz ist.

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

Bei Wurf der **letzten Kugel** ist es **nicht erlaubt** noch eine **weitere** Kugel in der Hand zu behalten.

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 reglementierten Entfernungen entsprochen hat.

Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.

Fremdkörper und Schmutzspuren müssen von den Kugeln entfernt werden.

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 nochmals, sondern der Gegner).

Wenn sich **nach** einer **gespielten Kugel oder nach einem Schuss** keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes (nicht Spielfeld) befindet, spielt die Mannschaft, die **zuletzt gespielt** hat noch eine Kugel, danach der Gegner usw., bis eine Mannschaft den Punkt gewinnt.



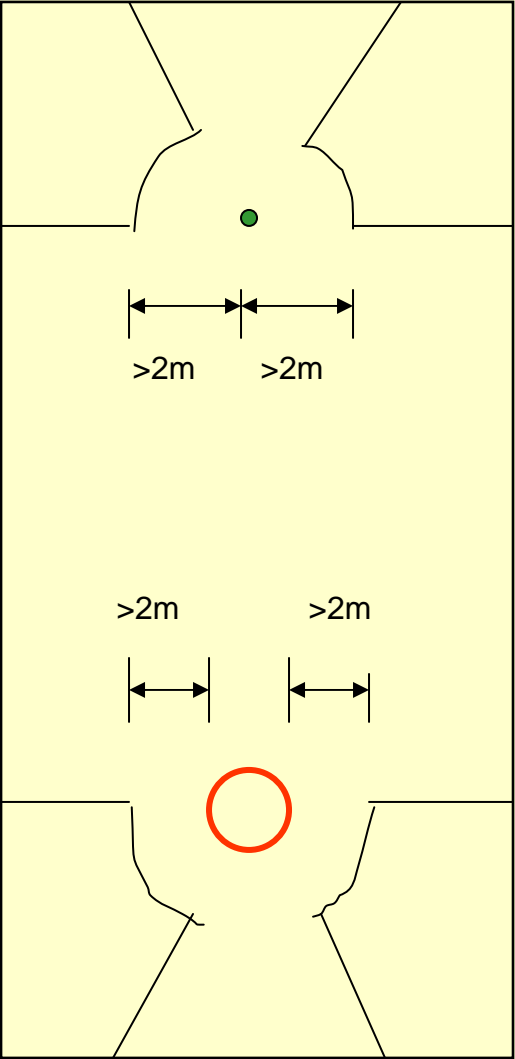
Verhalten der Spieler und Zuschauer (Art. 16)

Nicht im Wurfkreis stehende Spieler und Zuschauer müssen **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 von dem Spieler als auch von der Zielkugel einen Abstand von **mindestens 2m** einhalten.

Verstöße dagegen werden mit entsprechenden Strafen geahndet.

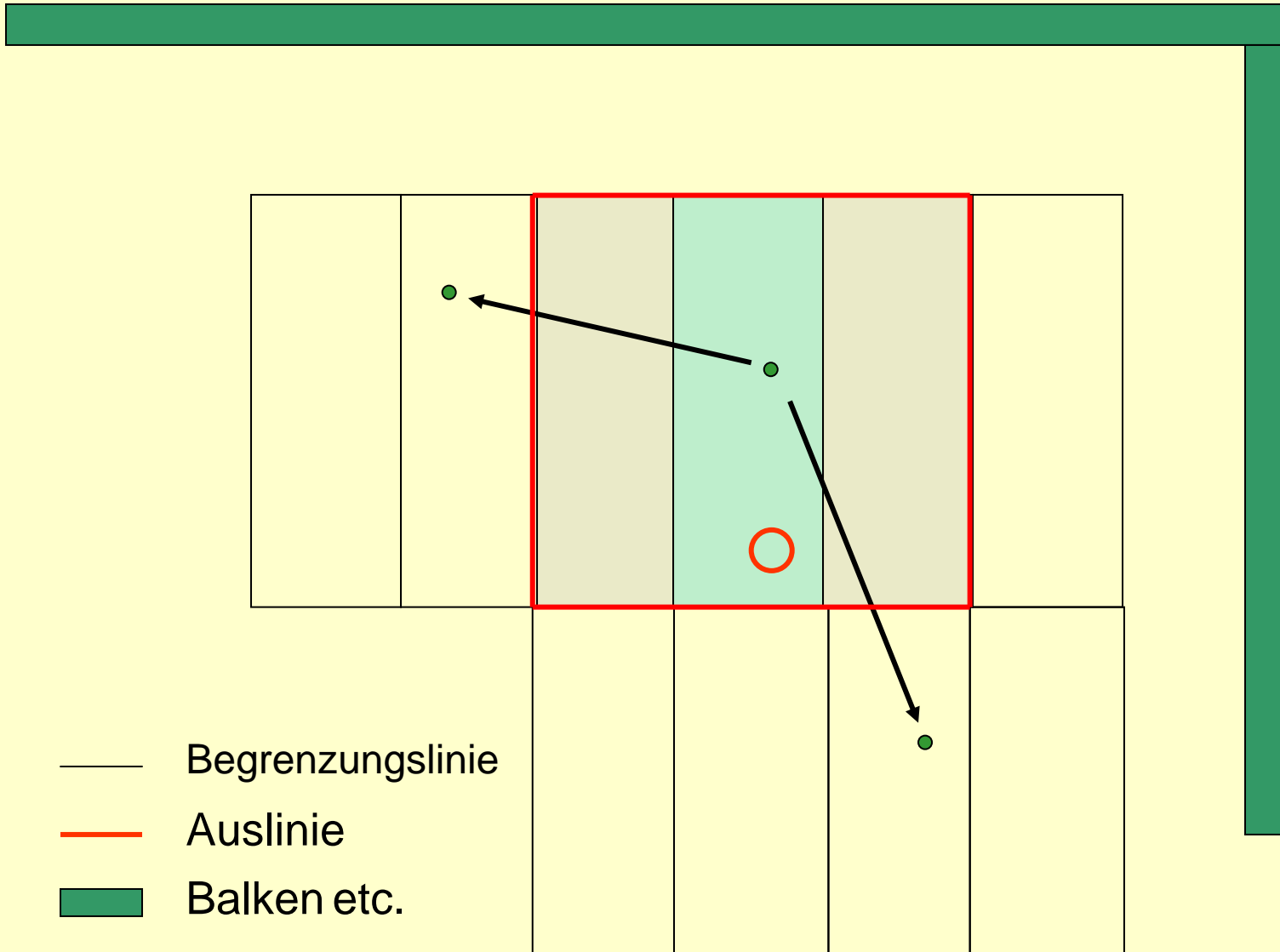


Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld (Art. 17)

Es ist **nicht erlaubt**, seine Kugeln im Spiel zur **Probe zu werfen**.

Kugeln, die im Verlauf eines Durchganges 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 hintereinanderliegenden Spielfeldern.

Spielfeldeinteilung



Zeitvorgabe (Art. 20)

Sobald eine Zielkugel geworfen ist, verfügt der 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 für das Werfen der Zielkugel nach jedem Durchgang. (Achtung: Muss die Zielkugel mehrmals geworfen werden, gilt dieses Zeitlimit auch. Man hat nur eine Minute um eine gültige Zielkugel zu werfen. Kann man innerhalb einer Minute nur zweimal werfen und die Minute ist abgelaufen, dann hat man den dritte Versuch verwirkt).

Spieler, der eine fremde Kugel spielt (Art. 22)

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

Im Wiederholungsfall während eines Spiels wird die Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurück versetzt.

Nicht regelgerecht gespielte Kugel (Art. 23)

Jede Kugel, die **nicht regelgerecht** gespielt wurde, ist **ungültig** und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, vorausgesetzt die Kugeln/Zielkugeln waren markiert.

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

Vorübergehendes Entfernen der Kugeln (Art. 24)

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 und ggf. gemessen worden ist), **vorübergehend zu entfernen**.

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

Messen der Punkte (Art. 25)

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**.

Der **Schiedsrichter** kann während eines Spiels jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar.

Jede Mannschaft muss ein Messgerät besitzen.

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

Vor Punktfeststellung aufgehobene Kugeln (Art. 26)

Es ist verboten, gespielte Kugeln **vor** Ende der Aufnahme **aufzuheben**.

Wird eine Kugel am Ende einer Aufnahme **vor** der Feststellung der Punktezahl weggenommen, so ist sie **ungültig**.

Lageveränderung von Kugel oder Zielkugel (Art. 27)

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**.

Er darf sie aber, wenn sie markiert war, zurücklegen, jedoch bleibt der Punkt für die strittigen Kugeln verloren.

Wird jedoch die Zielkugel bzw. eine strittige Kugel im **späteren** Verlauf in ihrer Lage verändert, so gilt dann die neue Situation.

Gleicher Abstand (Art. 28)

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 die Zielkugel **zuvor geworfen** 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 am Ende eines Durchganges nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so gilt Punkt 2.

Wenn sich am **Ende** eines Durchganges **keine** Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird der Durchgang **annulliert**.

Fremdkörper an Kugel und Zielkugel (Art. 29)

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

Disziplin

Reklamationen (Art. 30)

Alle **Reklamationen** müssen, um zugelassen zu werden, an den **Schiedsrichter** gerichtet werden.

Eine Reklamation findet **keine** Berücksichtigung, die **nach** der 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. 31)

Der **Spielbeginn** wird **verkündet** (Ansage, Pfeifton, etc.) und alle Spieler müssen dabei **anwesend** sein.

Wenn eine Mannschaft **eine Viertelstunde nach** der Verkündung **nicht** auf dem Spielgelände/-feld ist, wird sie mit **1 Punkt** bestraft.

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 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.

Beim Spielen mit Zeitbegrenzung muss ein Spieler, der sich vom Spiel entfernen will, seine Kugeln in der laufenden Aufnahme **vorher** gespielt haben.

Verspätet ankommende **Spieler** (Art. 32)

Wenn ein **abwesender Spieler nach** Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er an dieser **nicht teilnehmen**. Er ist erst ab der nächsten Aufnahme an 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 **regelgerecht** auf dem Spielgelände **platziert** ist.

Austauschen von Spielern (Art. 33)

Das **Austauschen** von einem Spieler im Doublette oder von einem oder zwei Spielern im Triplette ist **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.

(Wird der Austausch eines Spielers dem Schiedsrichter nicht gemeldet (z.B. bei Bundesligaspielen), so ist in diesem Fall der fehlerhafte (weil nicht gemeldete) vollzogene Austausch sofort wieder rückgängig zu machen und die betreffende Mannschaft hat das Recht zum Austausch für den Rest der Partie verloren.)

Sanktionen beim Spiel (Art. 34)

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

- Verwarnung
- Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel
- Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel und der darauf folgenden Kugel
- Ausschluss des schuldigen Spielers für das **Spiel**
- Disqualifikation der schuldigen Mannschaft
- Disqualifikation beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses

Witterungseinflüsse (Art. 35)

Wenn es **regnet**, muss jede begonnene Aufnahme **zu Ende** geführt werden, es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er entscheidet, ob ein Spiel unterbrochen oder 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.

Unkorrektheiten (Art.38)

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. **Ausschluss vom Wettbewerb** (Schiri)
2. **Entzug der Lizenz** (Jury)
3. **Einbehalten oder Rückgabe der Preise** (Veranstalter)

Alle Maßnahmen, die ein Spieler betreffen, können auch auf **seine Mitspieler** angewandt werden.

Von jedem Spieler wird **korrekte Kleidung** erwartet.

Aufgaben des Schiedsrichters (Art. 39)

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

Jury (Art. 40)

Bei allen Wettbewerben ist eine **Jury** vorhanden, die aus mindestens 3 und höchstens 5 Mitgliedern besteht und über nicht im Regelheft vorgesehene Fälle entscheidet. Die Entscheidungen der Jury sind **unanfechtbar**.