



PÉTANQUE – REGLEMENT

DES ÖSTERREICHISCHEN PÉTANQUE VERBANDES ÖPV
GEMÄSS DEM REGLEMENT DES INTERNATIONALEN
PÉTANQUE VERBANDES F.I.P.J.P.
(**STAND: JÄNNER 2021**)

Das vorliegende Reglement wurde **im Dezember 2020** durch das **Exekutiv Komitee der F.I.P.J.P.** beschlossen und tritt mit **1. Januar 2021** in Kraft.

Dieses Regelheft ersetzt das Regelheft von 05.02.2017.

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. 2020

ROT: Löschungen

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 Anpassungen vom Jänner 2021 wurde von Andreas Priesner (ÖPV Schiedsrichter) durchgeführt. Als Vorlage diente die englische Übersetzung (vom Jänner 2021).

Allgemeine Bestimmungen

Artikel 1 – Die Teams

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

- 3 Spieler:innen gegen 3 Spieler:innen (*Triplette*)
- 2 Spieler:innen gegen 2 Spieler:innen (*Doublette*)
- 1 Spieler:in gegen 1 Spieler:in (*Tête-à-Tête*).

Bei Triplettes hat jede:r Spieler:in zwei Kugeln, wogegen bei Doublettes und beim Tête-à-Tête jede:r Spieler:in 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. Ein Gewicht zwischen 650 Gramm (*Minimum*) und 800 Gramm (*Maximum*) aufweisen.

Bei Wettkämpfen, die lediglich Spieler:innen vorbehalten sind, die im Kalenderjahr 11 Jahre oder jünger sind, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm verwendet werden, vorausgesetzt, sie wurden von einem zugelassenen Kugelhersteller hergestellt.

Logo (*Marke des Herstellers*) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein.

Der Vor- und Nachname (oder die Initialen) des:r Spieler:in können ebenfalls eingraviert werden, ebenso wie verschiedene Logos, Initialen, Akronyme oder ähnliches, gemäß dem Leistungsverzeichnis („*Cahier des Charges*“) zur Herstellung von Kugeln.

4. Die Kugeln müssen hohl sein und dürfen kein Material wie Blei, Sand, Quecksilber usw. enthalten. 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.

Artikel 2a – Strafen für nicht regelkonforme Kugeln

Ein:e Spieler:in, der:die sich einer Verletzung der Bestimmungen nach Artikel 2.4 schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen, ebenso seine:ihre Mitspieler:innen.

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:die Spieler:in sie austauschen. Er:Sie hat aber auch die Möglichkeit, einen anderen kompletten Kugelsatz zu verwenden.

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

Ein:e Schiedsrichter:in oder die Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines:r oder mehrerer Spieler:innen 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 und 18 Gramm 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 jede:r Spieler:in eine gültige Lizenz, oder gemäß den Regeln der ausrichtenden Verbandes einen Ausweis (Identität Nachweis, Pass) sowie einen Nachweis, das er:sie einem Verband angehört, vorlegen. Er:Sie muss sie jederzeit auf Verlangen des:r Schiedsrichter:s:in oder des:r Gegner:s:in vorzeigen, wenn sie nicht an der Einschreibung hinterlegt ist.

Das Spiel

Artikel 5 – Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt.

Die Veranstalter oder **ein:e** Schiedsrichter:in können die Teams **auffordern** auf abgegrenzten Spielfeldern zu spielen. 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.

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.

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 befinden¹.

Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch ein Team 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:innen ermitteln durch Los (*Münzwurf*), welches der beiden Teams das Spielgelände aussuchen darf, falls nicht bereits vom Ausrichter zugewiesen, und als erstes die Zielkugel wirft.

Im Falle der Zuteilung eines Spielfeldes durch den Veranstalter können die betroffenen Teams das Spiel nicht ohne Erlaubnis eines:r Schiedsrichter:in auf einem anderen Spielgelände/-feld aufnehmen.

Ein:e beliebige:r Spieler:in jenes Teams, 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 groß, dass die Füße jedes:r Spieler:s:in ganz hineinpassen.

Beim Einsatz eines Wurfkreises muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm (*Toleranz: + oder -2 mm*) haben.

Faltbare Wurfkreise sind erlaubt, wenn sie den Vorschriften, (*Modell*) des F.I.P.J.P. entsprechen, insbesondere in Bezug auf deren Festigkeit.

Die Entscheidung Wurfkreise einzusetzen, obliegt dem Veranstalter.

Die Spieler:innen sind verpflichtet, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Wurfkreise zu benutzen.

Sie müssen sowohl die vorgeschriebenen **starrten Kreise als auch die von der F.I.P.J.P. genehmigten Faltkreise** akzeptieren, wenn sie vom Gegner zur Verfügung gestellt werden. Verfügen beide Teams über **einen dieser Wurfkreise**, wird derjenige benützt, dessen Team den Auswurf gewonnen hat.

Der Kreis (Wurfkreis) muss mehr als einen Meter von jedem Hindernis entfernt gezeichnet (oder platziert) werden und mindestens 1,5 Meter von einem anderen in Gebrauch befindlichen Wurfkreis oder Zielkugel entfernt sein.

Der Innenbereich des Kreises darf während der Aufnahme komplett von Splitt/ Kieseln usw.

¹ Bei Veranstaltungen des ÖPV ist ein Mindestabstand von 20 cm einzuhalten. (Anm: Ausnahmen bei "Barrieren" wie Banden, Absperrungen, Mauern usw, die höher als 30 cm sind, sind nicht zulässig und der Abstand von 1 Meter ist einzuhalten.

befreit werden, muss aber nach Beendigung der Aufnahme wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

Die Füße der Spieler:innen müssen sich vollständig im Inneren des Wurfkreises befinden und dürfen die Kreisbegrenzung nicht berühren. Sie dürfen den Kreis nicht verlassen oder vollständig vom Boden abgehoben werden, bis die geworfene Kugel den Boden berührt hat. Kein Teil des Körpers darf den Boden außerhalb des Kreises berühren. Spieler:innen, die gegen diese Regel verstoßen, ziehen sich Maßnahmen nach Art. 35 dieses Reglements zu.

Als Ausnahme ist es Spieler:innen mit Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet. **Der andere Fuß darf sich jedoch nicht davor befinden.** Bei Spieler:innen im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (*das der Wurfarmseite*) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Hebt ein:e Spieler:in den Wurfkreis auf, wenn noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurück gelegt. Jedoch dürfen nur mehr die Gegner:innen ihre Kugeln spielen.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

Der Wurfkreis muss markiert werden, bevor die Zielkugel geworfen wird.

Das Team, das die Zielkugel wirft, muss alle Wurfkreise in der Nähe des Wurfkreises löschen, den es benutzen 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 gegnerischen Team ausgehändigt, welcher diese auf eine Position, **auf dem zugewiesenen Platz, gültig** platzieren **muss**.

Wird die Zielkugel vom gegnerischen Team nicht regelkonform platziert, zieht sich der:die Spieler:in, der/die die Zielkugel gelegt hat, eine Maßnahme nach Art. 35 dieses Reglements zu. Im Wiederholungsfall erhält das gesamte Team eine weitere Karte, zusätzlich zu den bereits erhaltenen (nach Art. 35)

Das Werfen der Zielkugel durch einen:r Spieler:in eines Teams bedeutet nicht, dass diese:r auch als Erste:r spielen muss.

Die Spieler:innen müssen die Position der Zielkugel zu Beginn und nach jeder Bewegung markieren. Reklamationen für eine nicht markierte Zielkugel sind nicht zulässig, und der:die Schiedsrichter:in trifft seine:ihre Entscheidung aufgrund der tatsächlichen Lage der Zielkugel.

Artikel 7 – Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

Damit eine geworfene Zielkugel gültig ist, muss:

1. Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes
 - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ betragen.
 - Bei Wettbewerben, die für jüngere Spieler:innen bestimmt sind, können geringere Distanzen angewandt werden.²
2. Der Wurfkreis mindestens 1 Meter von jedem Hindernis ~~und von der Grenze zu verbotenem Gelände~~ und mindestens **1,5 Meter** eines in Verwendung stehenden Wurfkreises oder einer **Zielkugel** entfernt sein.

² mindestens 4 Meter und höchstens 8 Meter für „Minimes“ (bis 11 Jahre);
mindestens 5 Meter und höchstens 9 Meter für „Cadets“ (12-14 Jahre)

3. Die Zielkugel mindestens **50 cm** von jedem Hindernis, der Kopflinie und **mindestens 1.5 Meter von einer anderen im Spiel befindlichen Zielkugel entfernt liegen. (Anm.: Für Seitenlinien, die die Spielfelder trennen oder den seitlichen Auslinien gibt es keinen Mindestabstand.)**

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

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfreif 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, **weniger als 1,5 Meter von einem in Verwendung liegenden Wurfkreises oder einer im Spiel befindlichen Zielkugel** entfernt.

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

Im ersten Fall zeichnet der:die Spieler:in einen Kreis, oder legt den Wurfreif, in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis **oder den in Frage kommenden Objekten.**

Im zweiten Fall kann der:die Spieler*:in auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er/:sie 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 geworfen wird, wird sie dem gegnerischen Team ausgehändigt, das sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Es 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 platzieren.

In jedem Fall muss das Team, welches die Zielkugel nach ungültigem Wurf verloren hat, die erste Kugel spielen.

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

Artikel 8 – Gültiger Zielkugelwurf

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch **eine:n** Schiedsrichter:in, eine:n Gegner:in, eine:n Zuschauer:in, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und **muss** erneut geworfen werden.

Wenn die Zielkugel von einem:r Spieler:in des eigenen Teams 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:die Gegner:in hat die Zielkugel selbst platziert.**

(Anm.: Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel vom gegnerischen Team platziert und die Kugel erneut gespielt.)

Bevor die Zielkugel dem:der Gegner:in zum Platzieren übergeben wird, müssen beide Teams den Wurf als ungültig anerkannt haben oder ein:e Schiedsrichter:in so entschieden haben.

Wenn das gegnerische Team 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:die Schiedsrichter:in eine Kugel vorübergehend 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:innen*) 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 Spieler:innen verboten, eventuelle Maßnahmen zur Veränderung des Spielgeländes vorzunehmen. Es ist den Spieler:innen 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 eine:n Schiedsrichter:in, eine:n Spieler:in, eine:n Zuschauer:in, 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:die Spieler:in, der:die die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfplatz („*donnée*“) erkunden, indem er:sie, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner:ihrer Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der:die Spieler:in, der:die sich darauf vorbereitet zu spielen, oder gegebenenfalls ein:e Spieler:in seines:ihrer Teams ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.

Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen, insbesondere aber im Falle des Aufbereitens des Bodens (z.B. durch „wischen“) vor einer zu schießenden Kugel, ziehen sich die Spieler:innen die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehen Maßnahmen zu.

Artikel 11 – Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln

Es ist den Spieler:innen 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:die betroffene Spieler:in 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 eine:n Spieler:in, eine:n Schiedsrichter:in, eine:n Zuschauer:in, 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:innen, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme, die durch die Spieler:innen begonnen wurde, die das betreffende Spielgelände bzw. -feld benutzen, um dann ihren eigene Aufnahme zu beenden.

Die Spieler:innen, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen.

In der folgenden Aufnahme kehren die Spieler:innen wieder auf ihr bisheriges Spielfeld zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfkreis 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 Teams verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (*annulliert*). Die Zielkugel wird von dem Team geworfen welches die vorangehende Aufnahme oder Auslosung (*Platzwahl*) gewonnen hat.
- 2.** Nur ein Team verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Dieses Team bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
- 3.** Kein Team verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (*annulliert*). Die Zielkugel wird von dem Team geworfen welches die vorangehende Aufnahme oder Auslosung (*Platzwahl*) gewonnen hat.

Artikel 15 – Angehaltene Zielkugel

- 1.** Wenn die weggeschossene Zielkugel durch **eine:n** Schiedsrichter:in oder eine:n Zuschauer:in angehalten oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.
- 2.** Wird die weggeschossene Zielkugel durch eine:n Spieler:in angehalten, der:die sich auf dem zulässigen Spielgelände befindet, so hat dessen Gegner:in drei Möglichkeiten:
 - a)** Er:sie lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
 - b)** Er:sie legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
 - c)** Er:sie 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:innen*), 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 14 zu beachten ist.

Die Kugeln

Artikel 16 – Das Werfen der Kugeln

Die erste Kugel wird von einem:r Spieler:in des Teams gespielt, das den Losentscheid oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat. Danach ist immer das Team an der Reihe, das in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist.

Der:die Spieler:in darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine:ihre Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen:ihren Wurfpunkt („donnée“) zu kennzeichnen. Wenn er:sie seine:ihre letzte Kugel spielt, ist es ihm:ihr 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 [dritter](#) Absatz beschriebenen Situation.

~~Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.~~

Bevor ein:e Spieler:in spielt, muss er:sie seine:ihre 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:innen und Zuschauer:innen

Während der regulären Zeit, die ein:e Spieler:in benötigt, um seine:ihre Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler:innen und die Zuschauer:innen äußerste Ruhe einhalten.

Die Gegner:innen dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den:die Spieler:in stören könnte. Nur die Teammitglieder des:der Spieler:s:in dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.

Die Gegner:innen müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem:der Spieler:in aufhalten. Sie müssen sowohl von dem:r Spieler*in als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens 2 Metern einhalten.

Die Spieler:innen, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch [eine:n](#) Schiedsrichter:in beibehalten.

Artikel 18 – Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld

Es ist nicht erlaubt seine Kugeln [während](#) des Spiels, [auch nicht abseits des zugewiesenen Spielfeldes](#), zur Probe zu werfen. Spieler:innen, 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 alles markiert war.

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

Artikel 20 – Angehaltene Kugeln

Jede gespielte Kugel, die durch **eine:n** Schiedsrichter:in oder eine:n Zuschauer:in angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt.

Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem:r Spieler:in unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Team sie gespielt wurde.

Jede gelegte Kugel, die von einem:r gegnerischen Spieler:in unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des:r Spieler:s:in nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

Wenn eine Kugel geschossen (*oder mit ihr geschossen*) wurde und diese durch eine:n Spieler:in unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wurde, kann der:die Gegner:in des:r Spieler:s:in, der:die 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:e Spieler:in, der:die eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für das laufende Spiel zu disqualifizieren;
ebenso seine:ihre Mitspieler:innen.

Artikel 21 – Zeitvorgabe

Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jede:r Spieler:in über maximal eine Minute, um seine:Ihre 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.

Hält sich ein:e Spieler:in nicht an diese Bestimmungen, so zieht er:sie sich die in Artikel 35 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, [wenn sie markiert war](#). Dasselbe gilt für eine Kugel, die unabsichtlich durch eine:n Spieler:in, eine:n Schiedsrichter:in, eine:n Zuschauer:in oder irgendeinen beweglichen Gegenstand sowie durch ein Tier bewegt wird.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler:innen die Kugeln markieren. Keinesfalls ist eine Reklamation bezüglich der Kugeln erlaubt, die nicht markiert waren. Der:die Schiedsrichter:in kann dann nur die Lage der Kugeln auf dem Spielgelände feststellen [und danach entscheiden](#).

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

Artikel 23 – Spieler:in, der:die eine fremde Kugel spielt

Ein:e Spieler:in, der:die eine andere Kugel als seine/:hre 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:ihre Kugel annulliert und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, [wenn es zuvor markiert war](#).

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:die Gegner:in hat jedoch das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden und den Wurf zu akzeptieren. In diesem Fall ist die [gelegte](#) 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:der Spieler:in, der:die die letzte Kugel gespielt hat oder einem:r seiner Mitspieler:innen. Die Gegner:innen haben danach immer das Recht, durch eine:n ihrer Spieler:innen zu messen.

Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jedes Team muss im Besitz eines Messgerätes sein.

Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Spieler:innen, die diese Vorschrift missachten, können nach Artikel 35 bestraft werden, falls sie nach Verwarnung durch den:die Schiedsrichter:in weiterhin regelwidrig handeln.

Ein:e Schiedsrichter:in kann während eines Spiels jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine:ihre Entscheidung ist unanfechtbar. Während ein:e Schiedsrichter:in misst müssen die Spieler:innen einen Abstand von 2 m einhalten.

Der:die Turnierorganisator:in, insbesondere bei Fernsehübertragungen, kann entscheiden, dass nur ein:e Schiedsrichter:in messen darf.

Artikel 27 – Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln

Es ist den Spieler:innen 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:e Spieler:in eine seiner:ihrer Kugeln auf, dürfen seine:ihre Mitspieler:innen, die noch über Kugeln verfügen, diese nicht mehr spielen.

Artikel 28 – Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugeln

Wenn ein:e Spieler:in beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert oder bewegt, so ist der Punkt für das Team dieses:r Spielers:in verloren.

Wenn der:die Schiedsrichter:in beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, so entscheidet er:sie unparteiisch, 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 Teams keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme

annulliert. Die Zielkugel fällt dem Team zu, das die vorhergehende Aufnahme, oder die Auslosung gewonnen hat.

2. Wenn nur ein Team noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt es ihre Kugeln und erhält am Ende der Aufnahme so viele Punkte, wie es Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.

3. Wenn beide Teams noch über Kugeln verfügen, so spielt das Team, das zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach das gegnerische Team usw., bis ein Team den Punkt mit einer seiner Kugeln gewinnt. Wenn gegen Ende der Aufnahme nur ein Team noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von [Artikel 29.2](#).

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**.

Artikel 31 – Reklamationen

Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an eine:n Schiedsrichter:in gerichtet werden. Eine Reklamation findet keine Berücksichtigung, die nach Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird.

Jedes Team ist für die Überwachung der gegnerischen Teams verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).

DISZIPLIN

Artikel 32 – Strafen für Abwesenheit von Teams oder Spieler:innen

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

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

Nach diesem Zeitlimit erhöht sich die Strafe für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung um einen Punkt.

Die gleichen Strafen gelten während des gesamten Wettbewerbs, nach jeder Auslosung.

Wird ein Spiel nach einer Unterbrechung, aus welchem Grund auch immer, wieder aufgenommen, beträgt die Strafe für ein abwesendes Team einen Punkt pro 5 Minuten.

Ein Team, das **30 Minuten** 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.

Ein unvollständiges Team braucht nicht zu warten, es hat die Möglichkeit ohne den:die abwesenden Spieler:innen zu spielen; es kann jedoch nicht über dessen Kugeln verfügen.

Kein:e Spieler:in darf sich ohne Erlaubnis eines:r Schiedsrichter:s:in von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. Die Abwesenheit eines:r Spieler:s:in unterbricht auf keinen Fall das laufende Spiel, noch enthebt sie die Mitspieler:innen der Pflicht ihre Kugeln jeweils innerhalb einer Minute zu spielen. Falls der:die Spieler:in nicht zurückgekehrt ist, wenn er:sie an der Reihe ist, werden seine:ihre zu spielenden Kugeln im Minutentakt annulliert.

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

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

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

Artikel 33 – Verspätet angekommene Spieler:innen

Wenn ein:e abwesende:r Spieler:in nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er:sie an dieser nicht teilnehmen. Er:sie ist erst von der nächsten Aufnahme an zum Spiel zugelassen.

Wenn ein:e abwesende:r Spieler:in später als **30 Minuten** nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er:sie das Recht, an dem Spiel teilzunehmen.

Wenn seine:ihre Mitspieler:innen dieses Spiel gewinnen, kann er:sie am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass das Team namentlich eingeschrieben ist.

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

Die erste Aufnahme eines Spiels gilt als „begonnen“, wenn die Zielkugel ausgeworfen wurde, **unabhängig von der Gültigkeit des Wurfs. Die weiteren Aufnahmen gelten als begonnen, sobald die letzte Kugel der laufenden Aufnahme zum Stillstand gekommen ist.**³

Artikel 34 – Austauschen von Spieler:innen

Das Austauschen von einem:r Spieler:in im „Doublette“ oder von einem:r Spieler:in oder zwei Spieler:innen im „Triplette“ ist nur **vor** dem offiziellen Beginn des Wettbewerbes (Signal durch Hupen, Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt; Voraussetzung ist, dass der oder die Ersatzspieler:in nicht bereits in dem Wettbewerb für ein anderes Team eingeschrieben sind.

Artikel 35 – Sanktionen beim Spiel

Bei Nichtbeachtung der Regeln **während eines Spiels**, zieht sich der:die Spieler:in folgende Maßnahmen zu:

1. **Verwarnung.** Gelbe Karte wird dem:der Spieler:in durch **eine:n** Schiedsrichter:in gezeigt.

³ Anm.: Durch diese Neuerung wurde der Artikel 42a (Sonderregelung des ÖPV) hinfällig und ersatzlos gestrichen.

Bei Überschreiten des Zeitlimits gilt die „gelbe Karte“ für das ganze Team. Falls ein:e Spieler:in eines Teams schon eine gelbe Karte hat, wird seine:ihre gespielte oder zu spielende Kugel annulliert.

2. **Annullierung** der gespielten oder der zu spielenden Kugel. Dies wird dem:der schuldigen Spieler:in von ein:e/r Schiedsrichter:in durch die „orange Karte“ offiziell angezeigt.

3. **Ausschluss** der:s schuldigen Spieler:s:in für das Spiel. Dies wird dem:der schuldigen Spieler:in von einem:r Schiedsrichter:in durch die „rote Karte“ offiziell angezeigt.

4. Disqualifikation des schuldigen Teams.

5. Disqualifikation beider Teams im Falle der heimlichen Absprache.

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

Eine Verwarnung kann nur nach Verletzung einer Regel ausgesprochen werden.

Information zum Beachten der Regeln, welche den Spieler:innen zu Beginn des Turniers gegeben werden, gelten nicht als Verwarnung.

Artikel 36 – Witterungseinflüsse

Bei schlechtem Wetter, z. B. starkem Regen, muss jede begonnene Aufnahme zu Ende geführt werden, es sei denn, ein:e Schiedsrichter:in trifft eine andere Entscheidung. Er:sie allein ist berechtigt, nach Rücksprache mit der Jury oder der Turnierorganisation die Entscheidung zu treffen, die Spiele zu unterbrechen oder im Falle von höherer Gewalt den Wettkampf abubrechen.

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 und ein ordentlicher Verlauf des Wettbewerbes nicht sichergestellt ist, kann der:die Schiedsrichter*:n, die Jury oder die Turnierorganisation ersuchen alle laufenden Spiele oder sogar den Wettbewerb abubrechen.

Artikel 38 – Mangel an Sportlichkeit

Die Teams, die ein Spiel austragen und es dabei an Sportlichkeit und Respekt den Zuschauerinnen, den Offiziellen oder den Schiedsrichterinnen gegenüber fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann die Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie die in Artikel 39 aufgeführten Maßnahmen führen.

Artikel 39 – Unkorrektheiten

Ein:e Spieler:in, der:die sich durch sein:ihr Fehlverhalten und, im schlimmeren Fall, der Anwendung von Gewalt gegenüber einem:r Offiziellen, einem:r Schiedsrichter:in, einem:r anderen Spieler:in oder einem:r Zuschauer:in schuldig macht, zieht sich, entsprechend der

Schwere seines/:hres Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu:

1. Ausschluss vom Wettbewerb.
2. Entzug der Lizenz oder des offiziellen Dokumentes
3. Einbehalten oder Rückgabe der Preise.

Alle Maßnahmen, die einen:e Spieler:in betreffen, können auch auf seine:ihre Mitspieler:innen angewendet werden.

Die Maßnahme Punkt 1 ist durch eine:n Schiedsrichter:in zu verhängen.

Die Maßnahme Punkt 2 ist durch die Jury zu verhängen.

Bei Anwendung der Maßnahme zu dem Punkt 3. ist diese durch de:die Veranstalter:in zu verhängen. Er:sie 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:r Spieler:in wird korrekte Bekleidung erwartet. Insbesondere ist es verboten mit nacktem Oberkörper zu spielen. Ebenso müssen aus Sicherheitsgründen geschlossene Schuhe getragen werden, um Zehen und Fersen zu schützen.

Es ist ausdrücklich verboten, während des Spiel zu rauchen (inkludiert auch elektronische Zigaretten). Ebenso dürfen keine Mobiltelefone während des Spiels benützt werden.

Jede:r Spieler:in, der:die diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch eine:n Schiedsrichter:in, vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Artikel 40 – Aufgaben des Schiedsrichters/ der Schiedsrichterin

Die Schiedsrichter:innen, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden Bestimmungen zu überwachen.

[Abhängig von der Schwere des Verstoßes](#) sind sie berechtigt, jede:n Spieler:in oder jedes Team von [einem Spiel auszuschließen oder vom Wettbewerb zu disqualifizieren](#), wenn diese sich weigern ihren Anordnungen entsprechend Folge zu leisten.

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

Artikel 41 – Zusammensetzung und Entscheidung der Jury

Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist einem:r Schiedsrichter:in eine Mitteilung zu machen, welche:r 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:r Vorsitzenden der Jury entscheidend.

Ergänzungen

Achtung: Artikel 42 und Artikel 43 gelten nur **für die Österreichische Bundesliga 2021**. bzw. in Österreich im Zusammenhang mit Zeitlimit spielen und österreichischen Turnierkategorien bzw. Turnierausrichtungen/organisation.

Artikel 42 - Spielrunden mit Zeitlimit

Von dem:der Veranstalter:in 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:die Veranstalter:in 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.

Anm: Artikel 42 und 43 findet noch für die Österreichische Vereinsmeisterschaft 2021 Anwendung. Für **offene** Ranglistenturniere (RL) und Österreichische Meisterschaften (ÖM) wurden diese beiden Artikel in den Richtlinien „Pétanque Austria Tour“ und „Österreichische Meisterschaften“ übernommen und adaptiert.

~~Artikel 42b – 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).~~

Anm: Artikel 42b ist durch die Änderung in Artikel 33, letzter Abs. hinfällig!

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- u. Club-Turnieren u. Österreichischen Meisterschaften (ÖM) fällt eine Jury, zusammengesetzt aus je einem:r teilnehmenden und anwesenden Vereinsvertreter:in, die Entscheidung über einen Abbruch. Bei Stimmengleichheit 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 Verbandsvorstand 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 Verbandsvorstand ob und wann ein Ersatztermin stattfindet. Nach Beendigung der Vorrunde muss der Verbandsvorstand 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.~~