

Regelkudkurs Pétanque

Stand Mai 2021

PV Nord

Kursleitung Peter Blumenröther
Bundesschiedsrichter seit 1994

copyright bei Peter Blumenröther

Diese Dokumentation zu den Regelkudkursen wurde von Peter Blumenröther erstellt.

Sie darf im Ganzen oder in Passagen für nicht kommerzielle Zwecke verwendet, vervielfältigt und veröffentlicht werden.

Also insbesondere vom DPV, von den Landesverbänden, von den Vereinen und Spielgemeinschaften.

Dabei ist die Quelle anzugeben.

Zum Regelheft mit 41 Artikeln

Es gibt zwei Regeln, unumstritten und allgemein beachtet.

Beide sind im Regelwerk unlogisch untergebracht und daher schwer zu finden:

- Spiel geht bis 13 (in Ausnahmefällen bis 11)
zu finden: Artikel 5 (Spielgelände und regelgerechte Spielfelder)
- Punktezählung (1-6 Punkte) bis zur besten des Gegners
zu finden: Artikel 29 (gleicher Abstand) Punkt 2

Zur Erfassung und Bewertung ist daher immer das ganze Regelwerk zu beachten!

Zum heutigen Kurs

- **Spielregeln der FIPJP – Geltungsbereich**
Weltverband macht die Regeln, Nationalverbände übernehmen - können auch Abweichungen beschließen
- **Diese Regeln sind Thema des heutigen Kurses**
Nicht Sportordnung und andere Regularien, keine Diskussion über gut oder schlecht - über Sinn und Unsinn
- **Entscheidungsspielraum und Auslegung**
*Schiedsrichterentscheidungen sind nicht genormt, da keine Entscheidungsgrundlage mit einer anderen exakt gleich ist (z.B. Persönlichkeit des Delinquenten, Wetter und vieles mehr) und weil die Bewertung durch die Persönlichkeit des Schiedsrichters mit geprägt wird.
Im Idealfall sind SR-Entscheidungen klar und vergleichbar, dennoch kann es sein, dass vor Ort Entscheidungen getroffen werden, die im heutigen Kurs so nicht besprochen werden.*

Der Schiedsrichter / Die Jury

Artikel 40

Artikel 41

Schiedsrichter:

- wird vom Veranstalter bestellt
- trifft unanfechtbare Tatsachen-Entscheidungen
- hat Entscheidungsspielraum

Jury:

- wird vom Veranstalter bestellt oder durch die Teilnehmer gebildet
- trifft übergeordnete und unanfechtbare Entscheidungen im Sinn der Ordnungen, der Richtlinien und des Reglements

Artikel 1 bis 4

- Artikel 1 - Mannschaften: selber lesen.
- Artikel 2 - Kugeln: selber lesen.
*Abnutzung hat nichts mit gefälschten Kugeln zu tun.
Die Mindestmaße dürfen nicht unterschritten werden.
Abgenutzte Kugeln sind gegebenenfalls zu tauschen*
- Artikel 3 - Zielkugeln: Gewicht 10 – 18 Gramm, Farbe ja, durch Magneten aufzuheben nein.
- Artikel 4 - Lizenzen: selber lesen.
Ein Vereinsstempel und eine Vereinsunterschrift sind möglich, jedoch nicht erforderlich.

Wo wird gespielt Artikel 5

- Pétanque wird auf jedem Boden gespielt
 - Asphalt, Gras, Sand, Steine, Schotter - alles möglich
 - idealer Untergrund: Park-Gehwege (wassergebundene Decke)
 - Unebenheiten und wechselnde Beschaffenheit: gegeben!
- Freies Gelände (Terrain libre)
- Markierte Spielfelder

Weiter mit Skizze 1

Spielfelder Teil 1

Begriffe zu Skizze 1

- Spielgelände
- Spielfeld
- Spielfeldlinien
- Auslinien
- Verbotenes Gelände

Spielfelder Teil 2

- Spielfelder werden von der Turnierleitung zugewiesen
- Bei Zeitspielen gilt grundsätzlich nur das zugewiesene Spielfeld als zulässiges Gelände, dann sind alle Spielfeldlinien gleichzeitig auch Auslinien
- Spielfeldgröße 4x15 / 3x12 sowie DPV Regelauslegung
- Balkenabstand 1m / 30cm

Spielbeginn - Wurfkreis Artikel 6

- Losentscheid (Platzwahl und erster Sauwurf)
- Kreis zeichnen oder Wurfkreis
- Wurfkreis: muss genutzt werden, muss markiert werden
- Eigene Wurfkreise: Wurfkreis des Start-Teams
- Faltbare Wurfkreise müssen zugelassen sein
- 1m von jedem Hindernis
- 1,5 m vom nächsten aktiven Wurfkreis

Spielbeginn Wurfkreis Artikel 6

- Wurfkreis-Inneres darf geräumt werden (Rückgängig zu machen)
- Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände
- Füße im Inneren des Wurfkreises auf dem Boden – bis geworfene Kugel den Boden berührt
- Kein anderes Körperteil darf den Boden außerhalb des Wurfkreises berühren
- Behinderten-Regelung

Spielbeginn Wurfkreis Artikel 6

- Das Innere des Wurfkreises zählt! Skizze 2
 - Positionierung der Füße innerhalb,
 - Distanz zur Sau ab Innenkreis.
- Wenn der Wurfkreis aufgenommen wird, obwohl noch Kugeln zu spielen sind:
Der Wurfkreis wird an die markierte Position zurückgelegt, das Team, dessen Spieler den Fehler gemacht hat, darf seine Kugeln nicht mehr spielen, aber der Gegner hat das Recht seine Kugeln zu spielen.

Aufgenommen=ganz angehoben und kein Kontakt mehr zum Boden.

Spielbeginn Sauwurf

Artikel 7 und Artikel 8

Start-Team: ein Sauwurf! Innerhalb einer Minute.

- 6 bis 10 Meter
- Wurfkreis 1m zu Hindernissen und 1,5 m zu anderem, aktiven Wurfkreis
- Zielkugel 50 cm zu jedem Hindernis und den Stirnseiten
- 1,5 m zu anderen Wurfkreisen oder Zielkugeln
- Kein Abstand zu den Seitenlinien. Egal ob Spielfeldbegrenzung- oder seitliche Auslinie
- Zielkugel muss sichtbar sein

Spielbeginn Sauwurf Artikel 7 und Artikel 8

Falls der eine Sauwurf ungültig ist:

- Beide Teams müssen den Wurf als ungültig anerkennen
- Ungültiger Sauwurf: Gegner platziert die Sau direkt gemäß Artikel 7/8
- Platzierung durch Gegner sofort, abschreiten der Distanz zulässig
- Bei regelwidriger Platzierung: gelbe Karte!

Spielbeginn Sauwurf Artikel 7 und Artikel 8

- Wird die geworfene Sau durch einen Mitspieler des Werfers angehalten, so wird sie sofort durch den Gegner platziert.
- Wird die geworfene Sau anderweitig angehalten, wird sie erneut geworfen.
- Die erste Kugel wird von dem Team gespielt, welches per Losentscheid beginnt oder welches die vorherige Aufnahme gewonnen hat.
- Nachdem die erste Kugel gespielt wurde, hat der Gegner noch das Recht die Position der Sau zu beanstanden, außer, er hat sie selbst platziert.
- Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, ist die Lage der Sau anerkannt!
- **Die Sau muss nach Anwurf und nach Lageveränderung markiert werden!**

Sauwurf in den Folgeaufnahmen Artikel 7 und 8

- Der Wurfkreis wird dort platziert, wo die Sau in der Aufnahme zuvor gelegen hat, außer:
- 1. Wiederholung der vorgenannten Vorschriften, die Sau wird dann nächstmöglich, regelgerecht platziert
- 2. Es wäre nicht möglich auf 10m zu spielen. Der Wurfkreis kann dann in gerader Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückverlegt werden, bis auf 10m gespielt werden kann – aber nicht weiter. Wird die Sau nicht gültig geworfen, kann auch der Gegner den Wurfkreis noch wie vorgenannt verlegen.

Sau wird ungültig Artikel 9

- 1. Sau gelangt auf verbotenes Gelände
 - auch wenn sie wieder zurück kommt
 - Pfütze, auf der die Sau frei schwimmen könnte
 - Auslinie muss vollständig überschritten sein
- 2. Sau ist nicht mehr zu sehen
 - gilt nicht, wenn eine Kugel sie verdeckt
- 3. Sau geht auf mehr als 20m oder weniger als 3m
- 4. Sau überschreitet eine Auslinie (Spielfeldbeschreibung!)
- 5. Sau ist unauffindbar
- 6. Zwischen Wurfkreis und Sau befindet sich verbotenes Gelände
- 7. Sau überschreitet eine Spielfeldlinie bei Zeitspiel (weil: dann Auslinie)

Veränderungen des Spielgeländes Artikel 10

- Es darf nichts entfernt oder verändert werden
- Donnée testen nur vor dem Sauwurf
- Ein Loch darf geschlossen werden
Dieses Loch muss von einer zuvor gespielten Kugel verursacht worden sein, egal aus welchem Spiel und welcher Aufnahme.
Großflächiges planieren ist dabei nicht zulässig, ein Loch kann nicht größer als der Kugeldurchmesser sein!
- Der Boden vor einer zu schießenden Kugel darf nicht aufbereitet werden (DPV Regelauslegung).
Das Recht zum schließen eines Loches bleibt davon unberührt.

Auswechselln von Kugeln oder Sau Artikel 11

Ist verboten, außer

- sind unauffindbar (maximale Suchzeit 5 Minuten)
- Bruch
in diesem Fall zählt zunächst das größte Bruchstück, welches bei noch zu spielenden Kugeln sofort durch eine andere Sau-Kugel ersetzt wird.
- Bei Kugelbruch kann der betroffene Spieler den ganzen Satz tauschen
- Er kann aber auch mit verschiedenen Kugeln spielen, egal ob Größe-Gewicht-Riffelung.

Im Spiel nochmal Sau Artikel 12

- Wird die Zielkugel im Lauf der Aufnahme durch Laub-Blatt, Unrat, Papier etc. verdeckt, sind diese Gegenstände zu entfernen.
- Wird die Sau durch eine gespielte Kugel bewegt, bleibt sie unter den vorgenannten Bedingungen gültig.
- Wenn die zur Ruhe gekommene Sau sich von selbst oder durch Wind oder äußeren Einfluss bewegt, kann sie in die ursprüngliche Lage zurückgelegt werden – sofern sie markiert war.

Im Spiel nochmal Sau Artikel 13

- Gerät die Sau auf ein direktes, zulässiges Nachbarfeld, geht die Aufnahme weiter, es ist jedoch zunächst auf das Spiel des betroffenen Nachbarfeldes Rücksicht zu nehmen.
- Dann überlassen die Spieler des Nachbarfeldes das Feld zur Beendigung der Aufnahme.
- Dann gehen die Teams auf ihr bisher zugewiesenes Spielfeld zurück.
- Der Wurfbereich wird dann da im regulären Spielfeld gelegt, wo die Sau zuvor lag – unter den vorgenannten Bedingungen.

Im Spiel nochmal Sau Artikel 14

Wenn die Zielkugel im Verlauf der Aufnahme ungültig wurde, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Nullaufnahme, wenn beide Teams noch Kugeln haben
- Nullaufnahme, wenn beide Teams keine Kugeln mehr haben
- Nur ein Team hat noch zu spielende Kugeln, und damit soviel Punkte wie noch zu spielende Kugeln

Im Spiel nochmal Sau Artikel 15

Eine geschossene (durch eine Kugel bewegte) Sau wird angehalten oder abgelenkt:

- Durch einen Zuschauer oder einen Schiedsrichter:
sie behält ihre neue Position
- Durch einen beteiligten Spieler: der Gegner hat die Wahl Skizze 3
 - a) er lässt die Sau in der neuen Position
 - b) er legt sie zurück (Markierung erforderlich)
 - c) er legt sie in eine Position in gerader Linie (zwischen der ursprünglichen Position und der augenblicklichen) bis maximal 20m unter Berücksichtigung vorgenannter Punkte. (Markierung erforderlich)

Das Spiel

Artikel 16 und Artikel 21

- Die erste Kugel wird von einem Spieler des Teams gespielt, welches per Los starten darf oder die vorherige Aufnahme gewonnen hat.
- Danach ist immer das Team an der Reihe, welches in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist – bis es keine Kugeln mehr hat. Dann spielt das andere Team seine restlichen Kugeln
- Hilfsmittel sind verboten, auch Markierungen am Boden
- Der Spieler darf nur Kugeln in der Hand haben, welche in der laufenden Aufnahme auch noch zu spielen sind
- ~~Kugeln dürfen nicht angefeuchtet sein~~
- Wer an der Reihe ist, hat eine Minute Zeit, seine Kugel zu spielen.

Das Spiel Artikel 16

- Kugeln müssen frei von Anhaftungen, also sauber sein
- Kugeln müssen einzeln gespielt werden
- Geworfene Kugeln sind gespielt und dürfen nicht nochmals geworfen werden, außer sie werden von äußeren Einflüssen angehalten oder in ihrem Lauf abgeändert – dann müssen sie nochmal gespielt werden!
Einschränkungen z.B.: zwischen Kreis und Sau oder nicht durch eine rückprallende Kugel aus dem eigenen Spiel, genauer Text in Artikel 16
- Geht die erste Kugel ins Aus, ist der Gegner dran – und wenn die auch ins Aus geht dann abwechselnd so weiter
- Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder einem Schuss keine Kugel mehr auf dem zulässigen Spielfeld befindet, ist ein Gleichstand gemäß Artikel 29 eingetreten.

Verhalten

Artikel 17 und Artikel 18

Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt um seine Kugel zu spielen:

- Müssen Spieler und Zuschauerruhig sein
- Die Gegner dürfen nicht umhergehen, gestikulieren oder sonst etwas tun, was den Spieler stören könnte.
- Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder dem Wurfkreis aufhalten, Abstand 2m
- Während des Spiels sind Probewürfe nicht erlaubt

Ungültige Kugeln Artikel 19

- Wenn eine Kugel die Auslinie vollständig überschritten hat, ist sie ungültig.
- Wenn sie wieder zurück kommt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden.

Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sofern eine weitere Kugel der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

Problemfall: Fehlschuss, Schusskugel prallt zurück, der Tireur möchte sofort nochmal schießen, der Gegner möchte die Kugel sofort aus dem Spiel nehmen. Er darf dem Tireur aber nicht in die Parade fahren.

Lösung: Auch der hastige Tireur muss einsehen, dass seine Fehlschusskugel auch für ihn selbst negative Folgen haben kann und er auf schnelles Nachschießen verzichtet.

Kugel im Aus mit Einfluss:

- Eine Kugel springt zurück und verändert das Bild
 - sofern markiert, werden Sau und Kugeln zurückgelegt
 - sonst bleiben sie in der neuen Position

dringende Empfehlung: immer markieren, sofern im Gefahrenbereich (Balkennähe etc.) gespielt wird.

- Eine Kugel im Aus verhindert, dass eine gespielte oder angespielte Kugel ins aus geht.

Alle Kugeln, die deswegen im Spiel bleiben, bleiben gültig.

- Eine geworfene Kugel (Schusskugel) trifft satt, läuft aber nach und wird dann von der getroffenen und rückprallenden Kugel aus dem Aus angehalten oder im Lauf verändert.

Das ist dann so gegeben, sie bleibt in dieser Position (Artikel 16, wonach eine Kugel nochmal gespielt werden muss, wenn sie in ihrem Lauf verändert oder angehalten wird, trifft für diesen Fall nicht zu)

Angehaltene Kugel Artikel 20

- Durch SR oder Zuschauer: Kugel bleibt
- ?Absicht oder Versehen? Absicherung der Nachbarfelder?
- Absicht bedeutet: rote Karte für das Team
- Versehen eigenes Team: Kugel ungültig
- Versehen Gegner: eigene Wahl: nochmal spielen oder liegenlassen.
- Dito geschossene Kugel: liegenlassen, oder auf der Verlängerung der Achse (Bisherige Position !Markierung! – neue Position) auf dem zugelassenen Spielgelände platzieren.

Zeitvorgabe

Artikel 21

1 Minute

Aus ihrer Lage veränderte Kugeln Artikel 22

- Eine bereits zur Ruhe gekommene Kugel die versehentlich durch einen Spieler, oder durch äußeren Einfluss in der Lage verändert wird, bleibt liegen.
- Außer sie war markiert, dann wird sie zurückgelegt. Kann auch ohne Markierung einvernehmlich zurück gelegt werden.
- Werden Kugeln durch andere, regelgerecht gespielte Kugeln bewegt, behalten sie ihre neue Position

Spielen einer fremden Kugel Artikel 23

Nicht regelgerecht gespielte Kugel Artikel 24

- Der Spieler erhält eine Verwarnung, der Wurf ist gültig, die Kugel muss sofort getauscht werden.
- Im Wiederholungsfall wird der Wurf annulliert
- Nicht regelgerecht gespielte Kugel wie z.B.:
falscher Kreis, Fuß angehoben, übertreten, nicht an der Reihe:
Sofern keine Sanktion vorgeschrieben: Kugel ungültig und sofort zu entfernen. Sofern markiert, werden durch solche Kugeln bewegte, andere Kugeln oder die Sau zurück gelegt.

Punkte und Messung

- Artikel 25: Vorübergehendes Entfernen der Kugel
Nur im Einvernehmen mit dem Gegner - oder durch Schiedsrichter
- Artikel 26: Das Messen obliegt dem Team, welches zuletzt gespielt hat. Danach hat der Gegner das Recht, nachzumessen.
- Jedes Team muss im Besitz eines Messgerätes sein
- Es darf nicht mit den Füßen gemessen werden
- Der SR kann jederzeit zum Messen gerufen werden, die Spieler haben dabei einen Abstand von 2 Metern einzuhalten.
- Der Veranstalter kann festlegen, dass nur SR Messungen vornehmen.

Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln

Artikel 27

- Es ist den Spielern verboten, gespielte Kugeln vor Ende der Aufnahme aufzuheben
- So aufgenommene Kugeln sind ungültig
- Hebt ein Spieler seine Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen

Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugel

Artikel 28

- Wenn ein Spieler beim Messen die Sau oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert, so ist der Punkt für das Team dieses Spielers verloren.
- Das „Bild“ bleibt unverändert, die Kugeln sind weiter aktiv.
- Wird eine betroffene Kugel oder die Sau durch Anspielen bewegt, tritt eine neue Situation ein

Gleicher Abstand Artikel 29

- 1. keine Kugel ist mehr zu spielen:
Aufnahme wird annulliert, Sau geht an das Team, welches sie zuvor geworfen hat.
- 2. Nur ein Team hat noch Kugeln, diese sind zu spielen
- 3. Beide Teams haben noch Kugeln. Zuerst muss das Team spielen, welches den gleichen Abstand verursacht hat. Ändert sich nichts, spielt der Gegner und dann weiter abwechselnd bis.....
Punktevergabe:
Am Ende der Aufnahme erhält ein Team soviel Punkte, wie sie näher an der Sau hat als die beste Kugel des Gegners

Weiteres zu Artikel 30 und 31

- Fremdkörper müssen vor der Messung entfernt werden!
- Reklamationen müssen an den Schiedsrichter gerichtet werden und finden nach der Ergebnismeldung keine Berücksichtigung mehr

Disziplin Artikel 32 und 33

- Bei der Auslosung müssen alle Spieler anwesend sein.
- Erscheint ein Team nach 15 Minuten nicht auf dem Spielfeld, wird es mit einem Punkt bestraft. Bei Spielen mit Zeitbegrenzung schon nach 5 Minuten – ebenso bei Wiederaufnahme nach Spielunterbrechung
- Dann erhöht sich die Strafe alle 5 Minuten um einen weiteren Punkt.
- Nach einer halben Stunde Abwesenheit wird das Team vom Wettbewerb ausgeschlossen
- Ein unvollständiges Team kann antreten, aber ohne die Kugeln des fehlenden Spielers

Disziplin Artikel 32

- Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen.
- Auch mit Erlaubnis: Die Abwesenheit unterbricht keinesfalls das laufende Spiel. Die Anwesenden spielen weiter und die Kugeln des Abwesenden verfallen gemäß Minutenregelung
- Unerlaubte Abwesenheit wird nach Artikel 35 geahndet
- Eine Spielunterbrechung von 15 Minuten kann unter bestimmten Umständen festgelegt werden

Disziplin Artikel 33 und 34

- Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er an dieser nicht teilnehmen. Er ist erst ab der nächsten Aufnahme zugelassen. *(Gilt nicht für Pinkelpause)*
- Wenn er später als eine halbe Stunde erscheint, ist er vom Spiel ausgeschlossen.
- Die erste Aufnahme gilt im Sinn dieses Artikels als begonnen, wenn die Zielkugel geworfen wurde – ob gültig oder nicht. Die Folgeaufnahmen gelten als begonnen, **sobald die letzte Kugel der vorherigen Aufnahme gespielt wurde und zur Ruhe kam.**
- Bis zu Beginn des Wettbewerbes kann ein Spieler ausgetauscht werden, sofern er nicht bereits für ein anderes Team eingeschrieben ist.

Sanktionen Artikel 35

- Verwarnung – gelbe Karte
im Wiederholungsfall bei Zeitspiel Entzug einer zu spielenden Kugel
- Annullierung einer Kugel – orange Karte
- Ausschluss eines Spielers vom Spiel – rote Karte
- Disqualifikation des Teams
- Disqualifikation beider Teams
- Disqualifikation bedeutet immer: Ausschluss vom Wettbewerb

Witterung - Neuer Abschnitt im Wettbewerb

Artikel 36 und 37

- Unterbrechungen werden vom Schiedsrichter gegebenenfalls im Einvernehmen mit der Jury festgelegt
- Bei Gefahr im Verzug hat jeder Spieler eigenverantwortlich zu handeln
- Insbesondere bei drohendem Gewitter ist sofort Schutz zu suchen
- Sind zu Beginn eines neuen Abschnittes noch Spiele der Vorrunde offen, kann der Schiedsrichter im Einvernehmen mit dem Veranstalter alle Entscheidungen für einen guten Verlauf treffen

Disziplin Artikel 38 und 39

- Unsportlichkeit führt zum Ausschluss vom Wettbewerb, zur Nichtwertung der bisherigen Ergebnisse sowie zur Anwendung von Artikel 39
- Unkorrektheiten führen nach Schwere des Vergehens zu
 1. Disqualifikation vom Wettbewerb
 2. Entzug der Lizenz
 3. Einbehalten oder Rückgabe von Vergütungen und Preisen
- Für den Spieler oder das ganze Team
- Letzte Entscheidung beim zuständigen, nationalen Verbandsgericht

Disziplin 39

- Korrekte Kleidung wird erwartet – es gibt aber keine Vorgaben
- Außer Schuhe: es müssen geschlossene Schuhe sein.
- Während der Spiele herrscht Rauchverbot.
Dazu gehören auch E-Zigaretten
- Der Gebrauch von Mobil-Telefonen ist nicht erlaubt.

Noch Fragen ?.....

..... Das war es dann für heute!

blumenroether@gmx.de