

Kommentare der LPVB Schiedsrichter und des Vorstandes zum neuen Regelwerk:

Offizielle Petanque-Spielregeln

Anwendbar auf alle Gebieten der nationalen Verbände, die der F.I.P.J.P. angehören

Im Folgenden werden die wichtigsten Änderungen des neuen Petanque Regelwerkes im Zusammenhang dargestellt und kommentiert. Dabei wurden nur die wichtigsten Änderungen, die den Spielablauf betreffen und die von den Schiedsrichtern einzuhaltenden Sanktionen, berücksichtigt

Der geänderte Text ist **gelb** unterlegt. Der Kommentar ist jeweils unterhalb des Regeltextes **fett** dargestellt. Die bereits vom DPV veröffentlichten Regelauslegungen sind den Schiedsrichtern bekannt und im Kommentar berücksichtigt:

Artikel 6 • Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf und als Erste die Zielkugel wirft.

Wird ein Spielfeld durch den Veranstalter zugewiesen, muss die Zielkugel auf diesem Spielfeld angeworfen werden. Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters dürfen die beiden Mannschaften kein anderes Spielfeld auswählen.

Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspielens und zeichnet einen Kreis auf den Boden, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen, oder legt einen Wurfkreis dorthin. Der Durchmesser eines gezeichneten Kreises muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.

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

Faltbare Wurfkreise sind unter der Voraussetzung gestattet, dass es sich um durch die F.I.P.J.P. zugelassene Modelle, besonders im Hinblick auf deren Festigkeit handelt.

Die Spieler haben reguläre oder zugelassene Wurfkreise, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden, zu nutzen. Sie müssen ebenso regelgerechte, starre Wurfkreise oder faltbare, durch die F.I.P.J.P. zugelassene Wurfkreise akzeptieren, die der Gegner zur Verfügung stellt. Verfügen beide Mannschaften über solche Wurfkreise, so wird der Reif der Mannschaft genutzt, die die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.

In jedem Fall müssen die Wurfkreise vor dem Wurf der Zielkugel markiert werden.

Der Wurfkreis muss sich mehr als 1 m von jeglichem Hindernis und mehr als 2 m vom nächsten benutzten Wurfkreis befinden.

Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslosung, oder weil es die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat einen Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn legen darf.

Die Mannschaft mit dem Recht, die Zielkugel zu werfen, muss alle Wurfkreise in der Nähe des jetzt gültigen entfernen.

Der Innenbereich des Wurfkreises darf während der laufenden Aufnahme vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelwurf der nächsten Aufnahme, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen. Kein anderes Körperteil darf den Boden außerhalb des Wurfkreises berühren.

Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, ziehen sich Maßnahmen nach Art. 35 dieses Reglements zu.

Als Ausnahme ist es Spielern mit dauernden (Zusatz des DPV) Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet. Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als Erster spielen muss.

Wenn ein Spieler den Wurfkreis aufhebt, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurückgelegt, aber nur dem Gegner ist es gestattet, seine restlichen Kugeln zu spielen.

Kommentar:

Das Wesentliche an diesen Neuerungen ist natürlich die Festlegung auf einen gültigen Versuch zum Zielkugelwurf.

Sofern vorhanden müssen gültige Wurfkreise genutzt werden.

Der Hinweis auf die Maßnahmen nach Art. 35 zwingt auch die Schiedsrichter dazu, die Einhaltung der entsprechenden Regelung zu überwachen und Sanktionen zu verhängen.

Artikel 7 • Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:

1. der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes
 - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.
 - Bei Wettbewerben, die für jüngere Spieler bestimmt sind, können geringere Distanzen angewandt werden.⁸
2. der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und mindestens 2 Meter von einem anderen, in Gebrauch befindlichen Kreis, befindet.
3. die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und der nächsten Grenze zu verbotenem Gelände entfernt liegt. **Bei Zeitspielen muss diese Distanz auf 50 cm reduziert werden, außer bei den Kopflinien zugewiesener Bahnen.**
4. die Zielkugel für einen Spieler sichtbar ist, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht. Im Falle einer Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter 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 vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis entfernt.
- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis oder legt einen Wurfreif in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis.

Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche erlaubte 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 platziert wird, wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie 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 werfen.

In jedem Fall behält die Mannschaft, welche die Zielkugel verloren hat, weil es nicht gelang, die Zielkugel gültig zu platzieren, das Recht, die erste Kugel zu spielen.

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

8 Erläuterung des DPV: Die Bestimmung trifft der Veranstalter

Kommentar:

Wichtig ist hier, dass die Mannschaft, die nach einem ungültigen Zielkugelwurf, die Zielkugel zu platzieren, dies sofort tun muss. Es ist erlaubt die Entfernung abzuschreiten um regelkonforme Platzierung der Zielkugel zu erreichen.

Artikel 8 • Gültiger Zielkugelwurf

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen.

Wird die Zielkugel durch einen Mitspieler angehalten, so wird sie dem Gegner zum Platzieren übergeben.

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden, außer die Zielkugel wurde zuvor durch den Gegner platziert.

Die Zielkugel darf nur dann durch den Gegner platziert werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat. Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.

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

Kommentar:

Dieser Artikel präzisiert, was ein ungültiger Zielkugelwurf ist. Wichtig ist die Anerkennung beider Mannschaften oder des Schiedsrichters.

Artikel 10 • Veränderungen des Spielgeländes

Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken. Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt („donnée“) ertasten, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet zu spielen, oder ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.⁹

Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen, insbesondere aber im Falle des Aufbereitens des Bodens vor einer zu schießenden Kugel, ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen zu.

9 Erläuterung des DPV: Es kann sich auch um in Loch eines anderen Spiels handeln

Kommentar

Hier wieder der ausdrückliche Hinweis auf die zu erwartenden Sanktionen bei unerlaubten Veränderungen des Spielgeländes. Zu beachten ist, dass auch jeweils nur ein Spieler einer Mannschaft zur Vorbereitung seines Spiels ein Loch schließen darf.

Artikel 18 • Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld

Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Vorschrift halten, können mit den im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen belegt werden.

Kugeln, die im Verlauf einer Aufnahme das zugeteilte Spielfeld verlassen, sind gültig (ausgenommen Artikel 19 findet Anwendung).

Kommentar:

Siehe das bereits gesagte zu dem expliziten Hinweis auf die Sanktionen nach Artikel 35

Artikel 26 • Messen der Punkte

Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als Letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, nach einem dieser Spieler zu messen.

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

Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Der Spieler, der diese Vorschrift nicht einhält, wird mit einer im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Strafmaßnahme belegt.

Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar. Während des Messvorgangs durch den Schiedsrichter haben die Spieler einen Mindestabstand von 2 m zu ihm einzuhalten.

Der Veranstalter kann per Entscheidung festlegen, dass, insbesondere bei Spielen, die im Fernsehen übertragen werden, nur der Schiedsrichter ermächtigt ist, Messungen vorzunehmen.

Kommentar: Das ist wohl deutlich genug!

Artikel 27 • Vor Punktestellung aufgehobene Kugeln

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

Jede Kugel ist ungültig, die am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich ist keinerlei Reklamation zulässig.

Hebt ein Spieler seine Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.

Kommentar:

Das ist eine deutliche Verschärfung im Falle einer zu früh aufgehobenen Kugel. Vorsicht!

DISZIPLIN

Artikel 32 • Strafen für Abwesenheit von Mannschaften oder Spielern

Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein. Eine Mannschaft, die eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Diese Frist wird bei Spielen mit Zeitbegrenzung auf 5 Minuten verkürzt.

Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.

Während eines Wettbewerbes finden dieselben Strafen Anwendung nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung).

Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem Wettbewerbsbeginn bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

Um ein Spiel zu beginnen, braucht eine unvollständige Mannschaft nicht auf ihren abwesenden Spieler zu warten; sie verfügt jedoch nicht über dessen Kugeln.

Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit das laufende Spiel; die Mitspieler bleiben verpflichtet, ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute zu spielen. Ist der Spieler im Moment, da er seine Kugeln spielen müsste, nicht anwesend, sind seine Kugeln gemäß Minutenregelung annulliert.

Wurde keine Erlaubnis zum Verlassen erteilt, finden die vorgesehenen Strafen nach Art. 35 Anwendung.

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

Kommentar: Diese Regelung sorgte schon für heftige Diskussionen. Der Schiedsrichterausschuss des DPV hat dazu eine klare Auslegung erlassen. Wortlaut siehe hier:

Regelauslegung zu Art. 32

 [deutscher-petanque-verband.de/regelauslegung-zu-art-32/](https://www.deutscher-petanque-verband.de/regelauslegung-zu-art-32/)

Holger Franke 02.04.2017

Anwendung Art. 32, Abwesenheit und Verletzung, bzw. Gesundheitsprobleme

Im Bereich des DPV legen wir Veranstaltern, Ausrichtern und Schiedsrichtern nahe, den Absatz 6 des Art 32. großzügig und pragmatisch zu handhaben; sprich, die Minutenregelung (Pipi-Pausen-Regelung) auf ein vernünftiges Maß auszudehnen. Natürlich entbindet dies die Spieler nicht von der Verpflichtung, sich beim Schiedsrichter abzumelden, der Artikel 32 als solcher bleibt in Kraft.

Oft ist es nicht möglich, innerhalb der vorgeschriebenen Zeit eine Toilette zu erreichen. Die Schiedsrichter werden gebeten, in Absprache vor Ort eine vernünftige Vereinbarung für die Veranstaltung festzulegen. Eine Allgemeinregelung kann nicht getroffen werden.

Verletzung und Krankheit: Da im Bereich der Veranstaltungen des DPV und seiner Landesverbände die Anwesenheit eines Arztes nicht sicherzustellen ist, wird weder an einem Zeitlimit für eine Unterbrechung im Krankheits- oder Verletzungsfall festgehalten, noch an einer Beurteilung über die Vortäuschung von Krankheit oder Verletzung. Beurteilungen können nur von medizinischem Personal abgegeben und die Verantwortung für Entscheidungen übernommen werden.

Wann immer es möglich ist, sollen anwesende Ärzte, Sanitäter und medizinisch ausgebildete Personen bei der jeweiligen Turnierleitung namentlich bekannt sein und im Notfall auch gerufen werden können.

Artikel 35 • Spielsanktionen

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

1. Verwarnung, die dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch eine „gelbe Karte“ angezeigt wird. Eine „gelbe Karte“ bei Zeitüberschreitung gilt für alle Spieler des schuldigen Teams. Hat einer der Spieler bereits eine gelbe Karte, so wird eine noch zu spielende Kugel der laufenden Aufnahme oder eine noch zu spielende Kugel der folgenden Aufnahme entzogen, falls er über keine Kugeln mehr verfügt.
2. Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „orange Karte“ offiziell angezeigt.
3. Ausschluss des schuldigen Spielers vom Spiel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „rote Karte“ offiziell angezeigt.
4. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft.
5. Disqualifikation beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache.¹³

Die Verwarnung ist eine Sanktion und kann nur bei Regelverletzung ausgesprochen werden.

Eine offizielle Information an die Spieler bei Beginn des Wettbewerbes oder einer Begegnung, das Reglement strikt einzuhalten, ist nicht als Verwarnung anzusehen.

13 DPV Begriffsbestimmung: Der Begriff Ausschluss meint den Ausschluss vom Spiel, die Disqualifikation bedeutet immer den kompletten Ausschluss vom gesamten Wettbewerb.

Kommentar:

Dieser komplett überarbeitete Artikel bedeutet die Einführung von Karten zum Zwecke der Verwarnung und Verhängung von Sanktionen,

Es gibt drei Farben,

Gelb für Verwarnung ohne Sanktion

Orange für Verwarnung mit Sanktion, dazu gehört Kugelverlust, für Spieler oder Mannschaft und auch Ausschluss aus dem laufenden Spiel

Rot für Ausschluss aus dem Wettbewerb, wobei für einen Ligaspieltag gilt, dass eine rote Karte, die Sperrung für diesen Ligatag und nicht für die komplette Saison bedeutet.

Artikel 39 • Unkorrektheiten

Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und, im schlimmeren Fall, der Anwendung von Gewalt gegenüber einem Offiziellen, einem Schiedsrichter, einem anderen Spieler oder einem Zuschauer schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu :

1. Disqualifikation vom Wettbewerb.
2. Entzug der Lizenz oder eines entsprechenden Ersatzdokuments
3. Einbehalten oder Rückgabe von Vergütungen und Preisen.

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

Die Maßnahme zu Punkt 1 ist durch den Schiedsrichter zu verhängen.

Die Maßnahme zu Punkt 2 ist durch die Jury zu verhängen.

Die Maßnahmen unter Punkt 3. sind durch den Veranstalter zu verhängen. Er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet.

In jedem Fall liegt die letzte Entscheidung beim zuständigen nationalen Verbandsgericht.

Von jedem Spieler wird korrekte Bekleidung erwartet. Aus Sicherheitsgründen müssen die Spieler zum Schutz von Zehen und Hacken geschlossene Schuhe tragen!

Während der Spiele herrscht Rauchverbot, dies schließt auch elektronische Zigaretten ein. Ebenso ist der Gebrauch von Mobiltelefonen während der Begegnungen nicht erlaubt.

Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.
