



# BOULE REGELN

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Es wird mit 3 gegen 3 Spielern („Triplette“, zwei Kugeln je Spieler), 2 gegen 2 Spieler („Doublette“, je Spieler 3 Kugeln) oder 1 gegen 1 (Tête à Tête, je Spieler 3 Kugeln) gespielt.

Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat.

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt. Bei Wettbewerben können abgegrenzte Bahnen verwendet werden. Auch im Freizeitbereich empfiehlt sich, vor Beginn gemeinsam festzulegen, welche Bereiche oder Gegenstände (Gebüsch, Parkbänke, Gullydeckel etc.) als „Aus“ gelten sollen. Natürliche „Hindernisse“ auf dem Spielgelände (Zweige, Steine, Pfützen etc.) dürfen während des Spiels nicht beseitigt oder eingeebnet werden.

Durch Losen wird ermittelt, welche Mannschaft als erste die kleine Zielkugel wirft. Ein Spieler dieser Mannschaft wählt den ersten Abspielpunkt und zeichnet dort einen Kreis von mindestens 35 cm und höchstens 50 cm Durchmesser auf den Boden. Bei allen Würfen müssen beide Füße des jeweiligen Spielers innerhalb des Abwurfkreises sein und dürfen diesen erst verlassen oder angehoben werden, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat.

Die Zielkugel wird auf eine Entfernung von mindestens 6m und höchstens 10m vom Wurfkreis ausgeworfen. Hierbei ist ein Abstand von 1m zum „Aus“ einzuhalten. Die Zielkugel muss vom Abwurfkreis aus sichtbar sein.

Ein beliebiger Spieler derjenigen Mannschaft, die die Zielkugel auswerfen durfte, spielt nun eine seiner Metallkugeln möglichst nahe an die Zielkugel heran. Danach ist ein beliebiger Spieler der gegnerischen Mannschaft an der Reihe. Bleibt dessen Kugel näher an der Zielkugel liegen als die vorher gespielte des Gegners, ist die erste Mannschaft wieder an der Reihe. Gelingt es nicht, diese Kugel besser (näher) als die zuerst gespielte Kugel zu platzieren, ist die zweite Mannschaft weiter an der Reihe, bis sie den Punkt übernimmt bzw. alle ihre Kugeln gespielt sind. Dann spielt wieder die Mannschaft, die den Punkt gerade nicht hält, bis sie ihn zurückerobert hat. Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, spielt der Gegner nun seine restlichen Kugeln und versucht mehr Punkte zu erreichen.

Falls unklar oder strittig ist, welche Kugel derzeit am nächsten liegt, muss diejenige Mannschaft messen, die zuletzt gespielt hat. Wenn alle Kugeln beider Mannschaften gespielt sind, wird das entstandene Bild gewertet.

Es erhält nur eine Mannschaft Punkte.

Sie bekommt so viele Punkte, wie eigene Kugeln besser liegen als die beste des Gegners. (z.B. Mannschaft eins besetzt mit ihren Kugeln die nächste und zweitnächste Position zur Zielkugel, an dritter Stelle liegt eine Kugel von Mannschaft zwei: Mannschaft eins bekommt zwei Punkte.)

Die Mannschaft, die gepunktet hat wirft als nächstes die Zielkugel aus.

Der neue Abwurfkreis wird dort gezeichnet, wo die Zielkugel am Ende des vorherigen Durchgangs lag.

Wird die Zielkugel oder eine bereits gespielte Kugel durch die gerade geworfene Kugel bewegt (z.B. angespielt oder weggeschossen) so bleiben alle Kugeln in der neuen Position. Die Mannschaft die dann gerade nicht den Punkt hält, ist an der Reihe.

Kugeln die ins „Aus“ geraten werden aus dem Spiel genommen (nicht gewertet). Eine Zielkugel die weiter als 20m oder weniger als 3m vom Abwurfkreis zu liegen kommt ist „Aus“.

Gerät die Zielkugel ins „Aus“ wird der Durchgang annulliert (von vorne begonnen), falls beide Mannschaften keine Kugeln mehr auf den Hand halten oder beide Mannschaften noch Kugeln auf der Hand halten.

Hat nur eine Mannschaft noch Kugeln auf der Hand, die andere Mannschaft aber alle ihre Kugeln bereits gespielt wenn die Zielkugel ins „Aus“ gerät, so erhält die Mannschaft so viele Punkte wie sie noch „ungespielte“ Kugeln auf der Hand hält.