

# Regelwerk „Boules Bretonnes“

(Übersetzung durch Ernst Engelhardt – Deutsch-Französische Gesellschaft Hof e.V.)

- § 1: Die festinstallierten Spielfelder sind mindestens 16 m und maximal 20 m lang. Die Breite beträgt mindestens 3 m. Die provisorischen Spielfelder haben die gleichen Ausmaße bezüglich der Länge. Bei der Breite sind jedoch 2 m zugelassen.
- § 2: Die hölzernen oder synthetischen Bouleskugeln haben einen minimalen Durchmesser von mindestens 90 mm ( Toleranz bis 88 mm ) und einen maximalen Durchmesser von 120 mm. Vorgeschriebenes Gewicht 500 g bis 1 kg. Der „bouchon“ ( Korken ) „petit“ ( Kleine ) oder „cochonnet“ ( Schweinchen ) hat einen Durchmesser von 30 bis 40 mm. Er ist aus Synthetik, aus Holz oder Metall.  
Die Mannschaft die beim Los gewinnt bestimmt das Schweinchen.
- § 3: Die Abwurfline wird einen Meter von jedem Spielfeldende markiert. Da man sich an der Abwurfline bewegen kann, kann sich der Spieler auf einer Parallele über die gesamte Breite bewegen. Diese Entfernung von einem Meter muss an den Spielenden angezeigt werden.
- § 4: Der Wurflänge des Schweinchens muss mindestens 2/3 des Spielfelds erreichen, maximal jedoch bis zum Abwurfline. Das Schweinchen muss ebenso 50 cm von den Banden entfernt sein. In jedem Zweifelsfall bezüglich der Gültigkeit der Position wird das Maß genommen zwischen dem Ende des Schweinchen und der Innenseite der Bande oder des Spielfeldendes.
- § 5: Wenn das Schweinchen beim ersten Wurf innerhalb der normalen Begrenzungen landet, bleibt es dort. Andernfalls wird es von einem Spieler der gleichen Mannschaft noch einmal geworfen. Wenn das Schweinchen wieder nicht innerhalb der zugelassenen Grenzen landet dann kann der Gegner werfen und schließlich abwechselnd solange bis es innerhalb der festgelegten Grenzen liegt. Es ist verboten das Schweinchen an das Spielende zu werfen um es zurückprallen zu lassen.
- § 6: Wie auch immer der Spieler die Kugel wirft, er muss zwingend einen Fuß auf der Abwurfline haben.
- § 7: In allen Wettbewerben bzw. Meisterschaften auf Departmentebene sind bleigefüllte oder anderweitig verstärkte Kugeln absolut verboten.
- § 8: Die Spiele gehen bis 10 Punkte und in keinem Fall weniger. Die Halbfinale und Finale gehen obligatorisch bis 12 Punkte.
- § 9: Die Mannschaft die nicht spielt darf nicht auf dem Spielfeld sein während die gegnerische Mannschaft am Zug ist.
- § 10: Alle Würfe sind erlaubt. Alle Kugeln die das Spielende erreichen und die mehr als einen Meter zurückprallen werden aus dem Spiel genommen.
- § 11: Das Hin- und Herlaufen zum Aufwärmen ist für alle Parteien verboten ( „poules“, Viertelfinale, Halbfinale, Finale )
- § 12: Von dem Moment an, an dem das Schweinchen nach seinem Wurf anhält hat der Spieler eine Minute Zeit seine Kugel zu werfen. Das gilt für alle gespielten Kugeln. Für diese festgelegte Zeit gibt es eine Toleranz aber diese darf nicht missbraucht werden.
- § 13: Alle mit einem Metermaß an einer oder mehrerer Kugeln durchgeführten Messungen können, solange der Gegner noch Kugeln besitzt, ausgeführt werden.

- §14: Das Messen mit den Fingern ist bei allen Wettbewerben, allen Partien und allen Spielsituationen erlaubt.
- §15: In bestimmten Fällen können die Mannschaften nach vorheriger Übereinkunft einen Kugelwurf wiederholen wenn nicht mehr als 4 Kugeln im Spiel sind.
- §16: Jeder Streit zwischen zwei Mannschaften wird durch die offiziellen Schiedsrichter ( ein Schiedsrichter des ausrichtenden Clubs und ein Schiedsrichter eines anderen Clubs ) entschieden. Diese Schiedsrichter werden bei jedem Wettkampf durch den ausrichtenden Club benannt.
- §17: In Folge einer eingreifenden Maßnahme und der Ungültigkeitserklärung des Punktes darf die Mannschaft die zuletzt gespielt hat und den Punkt nicht erzielt hat wiederholen. Ändert sich die Situation nicht, spielt nun die gegnerische Mannschaft und das geschieht solange weiter, solange die Situation unentschieden bleibt. Wenn sich die Lage der Kugeln bis zum Schluss nicht verändert, ist der Spielzug ungültig. Die gleiche Regel wird angewandt, wenn eine erste Kugel, die gespielt wurde aus dem Spiel genommen wird. Die Mannschaft die geworfen hat und keinen Punkt erzielt, muss wiederholen.
- § 18: Wenn im Verlauf eines Spielzugs die erste Kugel das Spielfeld verlässt, wird sie als gespielt betrachtet und der Gegner darf anschließend spielen. Jede Kugel, die das Spielfeld verlassen hat und durch Zurückprallen an einem außerhalb liegenden Hindernis wieder auf das Spielfeld zurückkommt, wird annulliert. Der Wurf ist annulliert wenn der „maître“, der aus dem Spiel genommen wurde, wieder zurückkommt.
- § 19: Jede Kugel, die auf einer Gruppe Kugeln zu Liegen kommt, wird nicht als außerhalb des Spielfelds betrachtet, auch wenn sie sich nicht mehr auf dem Spielfeldboden befindet. Sie wird als außerhalb des Spielfelds betrachtet, wenn die Kugel in Balance auf einer Planke oder zwischen Planken eingeklemmt ist.
- § 20: Wenn eine Kugel im Laufe des Spiels zerbricht, zählt das größere Stück. Ebenso verhält es sich wenn das Schweinchen in 2 oder mehrere Teile zerbricht. Alle Folgen des Wurfes sind gültig (wenn die Kugeln und das Schweinchen durch verschiedene Splitter verschoben werden).
- § 21: Ein Wurf wird annulliert, wenn das Schweinchen durch Zurückprallen so weit zurückkommt, dass es die Mittellinie überschreitet.
- § 22: Jede Kugel die vor dem Abrechnen entfernt wird, wird mit 0 bewertet.
- § 23: Jeder Fremdkörper der bei einer Kugel oder am Schweinchen hängt muss vor der Bewertung entfernt werden.
- § 24: Im Fall eines strittigen Wurfes muss die Messung zunächst durch einen Spieler der Mannschaft erfolgen, die die letzte Kugel geworfen hat. Wenn nach wie vor noch Zweifel besteht, muss ein Schiedsrichter eingeschaltet werden oder ein unbeteiligter Zuschauer, dessen Entscheidung dann verpflichtend ist. Andererseits, sollte eine Mannschaft regelwidrig gespielt haben, kann sie nicht mehr den Vorteil einer neuen Messung fordern und der Punkt geht an den Gegner. Eine Kugel die geworfen wurde, darf nicht angehalten werden.
- § 25: Wenn eine Kugel oder das Schweinchen im Laufe einer Messung bewegt wird, geht der Wurf an die gegnerische Mannschaft. Der gleiche Wurf wird mit 0 bewertet falls der Fehler dem Schiedsrichter oder einem unparteiischen Zuschauer zuzuschreiben ist (die Kugeln werden als gleich entfernt betrachtet).

- § 26: Wenn eine Kugel von einem Tier oder einem Zuschauer entfernt wird, wird sie wieder dorthin gelegt wo sie vorher war. Eine Kugel die aufgrund der gleichen Ursache angehalten, gebremst oder beschleunigt wird, wird noch mal gespielt. Die gleiche Regel wird angewandt bezüglich des Anhaltens oder Bewegens des Schweinchens. Gleiches gilt wenn das Bewegen und das Anhalten durch höhere Gewalt verursacht wurde, deren Merkmale plötzliches und unerwartetes Auftreten sind ( Kugel eines anderen Spiels, Windstoß, herabfallende Äste ... ).
- § 27: Wenn eine Kugel durch einen Spieler angehalten wird, wird der Wurf wiederholt oder nicht. Die Initiative der Entscheidung wird der dadurch benachteiligten Mannschaft überlassen.
- § 28: Die Kugeln, die nicht gespielt werden, müssen zur gegenseitigen Kontrolle der gegnerischen Stärke alle am Boden des Spiels liegen. Bei Nichtbeachtung werden sie für ungültig erklärt.
- § 29: Ein Spieler der sich anschickt seine Kugel zu werfen oder einer seiner Mannschaftskollegen sind autorisiert ein Hindernis jeglicher Art (Steine, Sand, Blätter ...)welches sich auf dem Spielfeld befindet einzuebnen, zu entfernen oder herauszureißen. Er darf auch ein Loch einebnen, das von einer vorher gespielten Kugel gemacht wurde. Er darf nicht eingreifen wenn der Gegner an der Reihe ist oder wenn eine Kugel bereits geworfen ist.
- § 30: Jeder Spieler der dabei ertappt wird die Positionen der Kugeln zu verändern wird aus dem Spiel ausgeschlossen. Der Beschuldigte ist berechtigt seine Verteidigung im Wettkampfbüro vorzutragen.
- § 31: Wenn ein Spieler irrtümlicherweise die Kugel des Gegners wirft, wird diese entfernt, dem Gegner zurückgegeben und die entsprechende Kugel des Gegners wird sofort aus dem Spiel genommen. Das Gleiche gilt für seine Mitspieler.
- § 32: Die Spielführer sind als einzige befähigt das Spiel ihrer Mannschaft zu leiten aber es ist selbstverständlich, dass sie ihre Erfahrung und ihre Sichtweise auf das Können ihrer Mitspieler stützen und keine Entscheidung treffen bevor sie nicht deren Meinung gehört haben.
- § 33: Die beteiligten Mannschaften müssen gegenseitig eine höfliche und zurückhaltende Haltung bewahren. Sie müssen in Folge dessen allen Verlautbarungen, die mit dieser Haltung nicht im Einklang stehen, wie zum Beispiel Rufe ausstoßen, spitze Bemerkungen machen, auf dem Spielfeld zeitgleich mit dem Wurf des Gegners wilde Bewegungen, vermeiden. Diese verschiedenen Gesten unter Anwendung unpassender Mittel, verfolgen eigennützige Ziele, da sie versuchen den Gegner zu demoralisieren und einer Mannschaft einen Teil ihrer Möglichkeiten zu berauben. Zu Beginn darf sich niemand auf der Abwurfline befinden. Kein Spieler darf hinter einem Gegner, der spielt, sein.
- § 34: Ein verletzter oder kranker Spieler kann durch einen Spieler des gleichen Clubs, der vorher ausgeschieden ist, ersetzt werden.

