



# Niedersächsischer Pétanque- Verband

## Regelkunde und Leitfaden zur Schiedsrichterausbildung

Stand: 10/2020

Liebe Sportfreundinnen und Sportfreunde,

Grundlagen für die Schiedsrichterausbildung sind das Internationale Reglement, die DPV-Regelauslegungen und der DPV-Fragenkatalog. Dazu kommen vom DPV und vom NPV noch eine ganze Fülle von Satzungen, Ordnungen und Richtlinien bis hin zum Schiedsrichter-Kodex, der Verhaltensvorschrift für uns Schiedsrichter.

Dieser Leitfaden ist der Versuch, aufgrund der neuen Ausbildungsrichtlinie für Schiedsrichter neben der eigentlichen Regelkunde auch die prüfungsrelevanten anderen Bestimmungen kurz und knapp darzustellen. Dabei werden Regeltext, DPV-Ergänzungen, Auszüge aus Ordnungen oder Richtlinien und weitere Kommentare an der richtigen Stelle zusammengefügt, so dass auf einen Blick alle Informationen zu einem Thema ersichtlich sind.

Da die Prüfungsfragen vom DPV vorgegeben werden, bilden die DPV-Bestimmungen hierbei den Schwerpunkt. Die NPV-Bestimmungen sind für die Prüfung nicht relevant, es reicht also vollkommen aus, sich mit diesen Vorschriften nach bestandener Prüfung zu befassen.

Zur besseren Lesbarkeit gilt bei Personen- und Funktionsbezeichnungen stets die männliche Form, sie schließt die weibliche mit ein.

Halle, den 10.10.2020

Mit sportlichem Gruß

Erich Müller (TSV Halle)

Kaiserstraße 34

37620 Halle

0171-6475555

[schiedsrichter@petanque-npv.de](mailto:schiedsrichter@petanque-npv.de)

[muellere1@t-online.de](mailto:muellere1@t-online.de)

NPV-Schiedsrichter seit 2013

NPV-Lehrschiedsrichter seit 2017

DPV-Schiedsrichter seit 2019

NPV-Schiedsrichterwart seit 2019

# Internationales Regelwerk

## Offizielle Pétanque-Spielregeln

Das vorliegende Regelwerk wurde am 04.12.2016 durch das Exekutivkomitee der F.I.P.J.P  
beschlossen und findet ab 01.01.2017 Anwendung.

<b>Blaue Schrift</b>	=	<b>Themen der Ausbildungsrichtlinie</b>
Schwarze Schrift	=	Regeltext
<b>Fette schwarze Schrift</b>	=	<b>DPV-Regelauslegungen</b>
<b>Rote Schrift</b>	=	<b>Auszüge aus Ordnungen und Richtlinien</b>
<b>Fette rote Schrift</b>	=	<b>Kommentare</b>

## Allgemeine Bestimmungen

- Mannschaften und ihre Zusammensetzung (ART.1)
  - > 3 : 3 Triplette      jeder Spieler 2 Kugeln
  - > 2 : 2 Doublette     jeder Spieler 3 Kugeln
  - > 1 : 1 Tête-à-tête    jeder Spieler 3 Kugeln
  - > jede hiervon abweichende Spielweise ist verboten.
- Vorschriften über die Kugeln (ART.2)
  - > müssen aus Metall sein (2.1)
  - > Durchmesser mindestens 70,5 mm, maximal 80 mm, 11 Jahre und jünger 65 mm (2.2)
  - > Gewicht mind. 650 Gramm, maximal 800 Gramm, 11 Jahre und jünger 600 Gramm (2.3)
  - > Logo und Gewichtsangabe müssen immer lesbar sein
  - > Name und Vorname **oder** Initialen dürfen eingraviert werden
  - > keine Veränderungen durch Hinzufügen von Metall oder Einbringen von Sand (2.4)
  - > auf keine Art gefälscht, verformt oder verändert
  - > keine Veränderung der vorgegebenen Härte durch Ausglühen
  - > Logos, Siegel und Kürzel gemäß „Cahier des Charges“
- Erkennen und Ahnden von nicht zugelassenen Kugeln  
Strafen für nicht regelgerechte Kugeln (ART.2a)
  - > Verstoß gegen 2.4 = Ausschluss vom Wettbewerb, auch Mitspieler.
  - > Abnutzung oder Verstoß gegen 2.1, 2.2, 2.3 = Kugel austauschen, auch alle Kugeln

- > Reklamationen nach 2.1, 2.2, 2.3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig
  - > Spieler haben sich zu überzeugen, dass ihre und die Gegnerkugeln normgerecht sind
  - > Reklamationen nach 2.4 sind während des ganzen Spieles zulässig
  - > dürfen aber 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.
  - > Schiedsrichter oder Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines oder mehrerer Spieler durchführen.
- Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln (ART.3)
  - > Die Zielkugeln sind aus Holz oder aus synthetischem Material.
  - > Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die F.I.P.J.P. zugelassen sein und den Normen entsprechen, die im Pflichtenheft „Cahier des Charges“ festgelegt sind.
  - > Der Durchmesser muss 30 mm (Toleranz +/- 1 mm) betragen.
  - > Gewicht mindestens 10,0 Gramm, maximal 18,0 Gramm.
  - > Gefärbte Zielkugeln, gleich welcher Farbe, sind zulässig, aber weder diese, noch Zielkugeln aus Holz dürfen mit einem Magneten aufzuheben sein.
- Erkennen und Ahnden von nicht zugelassenen Zielkugeln  
> im praktischen Teil
- Bestimmungen zur Spielerlizenz  
Lizenzen (ART.4)
  - > Vor Beginn eines Wettbewerbs muss jeder Spieler seine Lizenz, oder ein Dokument nach den Bestimmungen seines Verbandes vorlegen, das seine Identität und seine Verbandszugehörigkeit nachweist.

**DPV: Er muss seine Lizenz ebenfalls auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht bei der Turnierleitung hinterlegt ist.**
- Durchführung von Lizenzkontrollen
- Erkennen und Ahnden von fehlerhaften und ungültigen Lizenzen
  - > Vor jedem Turnier sind die Lizenzen der teilnehmenden Spieler zu überprüfen.
  - > Ausgenommen hiervon sind nach landesrechtlichen Vorschriften Landesmeisterschaften im NPV-Bereich.
  - > Der Lizenzantrag ist nach der DPV-Richtlinie „Lizenzmuster“ über den Verein an den jeweiligen Landesverband zu richten.
  - > Der **Lizenzantrag** muss folgende Angaben enthalten:
    1. Name, Vorname, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Anschrift
    2. Name des Vereins
    3. Passbild, nicht älter als 5 Jahre

4. Erklärung „keine andere Lizenz“, Anerkennung der Statuten

5. evtl. Einwilligung Erziehungsberechtigter

> Die eigentliche **Lizenz** muss folgende Angaben enthalten:

- a) Lichtbild gesiegelt
- b) Jahresmarke
- c) Siegel/Unterschrift DPV/Landesverband
- d) Lizenznummer
- e) Unterschrift Lizenzinhaber
- f) Nationalität/Geburtsdatum

> Die **Lizenznummer** setzt sich wie folgt zusammen: 07 108 005

07 Landesverbandsnummer

108 Vereinsnummer

005 Spielernummer

> Spieler, die am Turniertag ihre Lizenz vergessen haben, können **vor** Turnierbeginn eine Ersatzlizenz beantragen, diese ist zwei Tage gültig.

> **Wichtig: Eine vorgelegte Lizenz ohne Verbandssiegel oder ohne Jahresmarke ist keine gültige Lizenz, mit der Folge, dass in solchen Fällen auch keine Ersatzlizenz ausgestellt werden darf.**

## Das Spiel

- Regelungen zum Spielfeld

**Spielgelände und regelgerechte Spielfelder (ART.5)**

> Pétanque wird auf jedem Boden gespielt.

> Der Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen.

> In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Wettkämpfen mindestens 4 m in der Breite und 15 m in der Länge betragen.

**DPV:** Hiervon abweichend lässt der DPV bei nationalen Meisterschaften Spielfeldgrößen von 12x3 m bis zum Viertelfinale zu.

Bei anderen Wettbewerben kann der DPV es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, eventuellen Abweichungen zuzustimmen, dabei dürfen die Abmessungen von 12x3 m jedoch nicht unterschritten werden.

> Ein Spielgelände umfasst eine unbestimmte Anzahl von Spielfeldern, die mit Schnüren begrenzt sind.

**DPV: Spielgelände ist auch jedes freie Gelände ohne Grenzmarkierungen.**

- > 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.

**DPV: Es dürfen auch andere Materialien als Schnüre zur Markierung verwendet werden, sofern sie den geordneten Spielverlauf nicht beeinflussen.**

- > Sind die Spielfelder hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Schmalseiten des eigenen Spielfeldes als Auslinien.
- > Sind die Spielfelder von Barrieren umgeben, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1 m befinden.

**DPV: Abweichend wird im Bereich des DPV bei Begrenzung ein Mindestabstand von 30 cm anerkannt. Ausgenommen: Absperrgitter, Banden und Zäune.**

- > Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft 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.

**DPV: Es dürfen auch Spielfelder zugewiesen werden, wenn sie unmittelbar nebeneinander angeordnet sind; in diesem Fall sind die Spielfeldmarkierungen gleichzeitig Auslinien.**

**DPV zu Artikel 5:**

**Spiele mit Zeitbegrenzung, Zusatzaufnahmen**

Bei Spielen mit Zeitbegrenzung sind nach Ablauf der Zeitvorgabe zwei zusätzliche Aufnahmen zu spielen, außer eine Mannschaft hat bereits vorher die erforderlichen 13 Siegpunkte erzielt. Die Mannschaft, die die höhere Punktzahl erzielt hat, gewinnt das Spiel. Solange ein Remis besteht, muss eine weitere zusätzliche Aufnahme gespielt werden. Es spielt keine Rolle, ob die Zeitbegrenzung bei 60 oder 75 Minuten liegt, oder im speziellen Fall anders festgelegt ist. Die Weisung schließt den Hallenbetrieb ein."

- [Erkennen und Vermeiden von unzulässigen Spielfeldern](#)
- [Durchführung einer Spielfeldkontrolle](#)

**Als erste Maßnahme zu Turnierbeginn ist vom Schiedsrichter eine Spielfeldkontrolle durchzuführen. Darum soll der Schiedsrichter eine Stunde vor Turnierbeginn am Turnierort anwesend sein, damit der veranstaltende Verein noch entsprechende Maßnahmen ergreifen kann.**

**Zu prüfen ist, ob alle Spielfelder die erforderliche Mindestgröße erfüllen, ob**

irgendwelche unbeweglichen Hindernisse wie Gullis (in die Zielkugeln hineinfallen können), Pfosten oder Masten vorhanden sind, die evtl. abzumarken sind, auch Bäume, Sträucher oder anderer Pflanzenbewuchs können dazu führen, dass einzelne Spielfelder zu sperren sind.

- [Regeln zum Wurfkreis](#)
  - [Erkennen und Ahnden von Fehlern zum Wurfkreis](#)
- Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis (ART.6)

- › 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 Wurfreif dorthin.
- › Der Durchmesser eines gezeichneten Kreises muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.
- › Beim Einsatz eines Wurfreifs 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 haben.
- › 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 (**DPV: dauernden**) Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Innern des Wurfkreises befindet.
- > Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Innern 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 den Gegner ist es gestattet, seine restlichen Kugeln zu spielen.

#### DPV zu Art.6

#### Aufheben des Wurfreifes

„Der Wurfkreis gilt als aufgehoben, wenn er keine Berührung mehr zum Boden hat. Er kann nur dann eindeutig zurückgelegt werden, wenn er gemäß Art. 6 Abs.7 vor Anwurf der Zielkugel markiert wurde.

Wird der Wurfkreis bei fehlender Markierung aufgehoben, ist wie folgt zu verfahren:

Der Kreis wird an den Punkt zurückgelegt, den beide Mannschaften als den vorherigen, gültigen Platz ansehen.

Einigen sich die Mannschaften nicht, muss der Schiedsrichter gerufen werden, der dann über die Lage entscheidet.

Die Mannschaften ziehen sich eine Verwarnung zu und nur der Gegner der schuldigen Mannschaft darf seine restlichen Kugeln spielen.“

DPV: „Auf einem abgegrenzten Spielfeld ist es zulässig, den Wurfkreis an die Begrenzungslinie auf der Kopfseite, die gleichzeitig Auslinie ist, zu zeichnen oder den Wurfreif an die Begrenzungslinie zu legen, unter der Voraussetzung, dass er sich mehr als einen Meter von jeglichem Hindernis befindet.

Diese Maßnahme erlaubt es auf abgegrenzten Spielfeldern von 12x3 Metern die Zielkugel auf 10 Meter zu werfen, wobei die Regel zu berücksichtigen ist, dass die Zielkugel beim Anwurf einen Abstand von 1 Meter von der Begrenzungslinie einhalten muss“.

- Regeln zum Werfen der Zielkugel

**Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel (ART.7)**

› 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, können geringere Distanzen angewandt werden.

**DPV: Die Bestimmung trifft der Veranstalter.**

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 aber 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 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.

DPV zu Artikel 7:

Zurücksetzen des Wurfkreises

„Es darf unter Beachtung des Reglements Art. 7 in jede beliebige Richtung gespielt werden.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

1. Die neue Lage wäre weniger als 1 m von einem Hindernis entfernt.
2. Die neue Lage wäre weniger als 2 m vom nächsten benutzten Wurfkreis entfernt.
3. Es wäre nicht möglich, die Zielkugel in keiner Richtung auf eine gewünschte regelgerechte Entfernung zu werfen bzw. zu platzieren.

In den ersten beiden Fällen muss der Wurfkreis in Wurfrichtung der letzten Aufnahme verlegt werden, so dass die Mindestabstände eingehalten werden und die Zielkugel auf die gewünschte regelgerechte Entfernung geworfen bzw. platziert werden kann, aber nicht weiter.

Im Fall 3 kann die Zurücksetzung des Wurfkreises erfolgen.

In allen drei Fällen gilt:

- > Das Zurücklegen des Wurfkreises ist nur möglich, wenn entgegen der Spielrichtung der vorherigen Aufnahme gespielt wird.
- > Das Team mit dem Recht, die Zielkugel zu werfen, kann die Spielrichtung wählen und ggf. den Wurfkreis zurücklegen.
- > Gelingt es nicht, die Zielkugel gültig zu platzieren, wird diese der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die die Zielkugel dann auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfkreis unter den im Reglement genannten Bedingungen zurücklegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu werfen.

Auch beim erstmaligen Platzieren des Wurfkreises im Spiel sind alle regelgerechten Abstände zu einem Hindernis oder einem anderen benutzten Wurfkreis einzuhalten.“

DPV zu Artikel 6,7,8:

Platzieren der Zielkugel

„Der Begriff „sofort“ lässt ein grobes Abschreiten der Entfernung zu, um die Zielkugel sicher in gewünschter Entfernung regelgerecht zu platzieren. Vorherige Messungen mit einem Maßband zur zentimetergenauen Entfernungsbestimmung sind nicht erlaubt, da sie dem Begriff „sofort“ völlig entgegenstehen.“

- Gültige und ungültige Zielkugeln beim Werfen der Zielkugel

- Gültiger Zielkugelnwurf (ART.8)

- › Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch einen 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 einen Gegner platziert.
- › Die Zielkugel darf nur 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.

- Erkennen und Ahnden von Fehlern beim Werfen der Zielkugel

- Gültige und ungültige Zielkugeln während der Aufnahme

- Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme (ART.9)

› Die Zielkugel ist in folgenden 7 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 des erlaubten Geländes 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 unter den Bedingungen von **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 Schiedsrichter eine Kugel vorübergehend entfernen.
3. Wenn die Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 Meter (für Juniors und Seniors) bzw. 15 Meter (für die jüngeren Spieler) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfkreis 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, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf 5 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.

**DPV zu Artikel 9:**

**Wasserpfütze/Zielkugel**

**„Eine Wasserpfütze ist als verbotenes Gelände anzusehen, wenn die Zielkugel darin aufschwimmen könnte!**

Selbst wenn die Zielkugel noch nicht schwimmt, aber die Pfütze an sich tief genug ist, dass sie frei schwimmen könnte, befindet sich die Zielkugel auf verbotenem Gelände und somit im Aus. In Zweifelsfällen ist der Schiedsrichter um eine Entscheidung zu bitten, spätere Reklamationen werden nicht anerkannt. Ist die Pfütze so flach, dass die Zielkugel an jeder Stelle Bodenberührung hat, ist sie kein verbotenes Gelände, sollte die Zielkugel durch eine -wie auch immer erzeugte- Welle bewegt werden, bleibt sie gültig (analog zur bewegten Zielkugel durch aufspritzenden Sand oder Kies).“

- **Veränderung am Spielgelände und deren Ahndung**  
**Veränderung des Spielgeländes (ART.10)**

- > 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 Wurfplatz (Donnée) ertasten, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, 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.

**DPV: Es kann sich auch um ein Loch eines anderen Spiels handeln.**

**DPV: Ein Loch stellt eine runde Vertiefung im Boden dar und hat je nach Bodenbeschaffenheit einen Durchmesser, der den einer Kugel nicht überschreitet.**

- > Bei der Nichtbeachtung voranstehender Bestimmungen, insbesondere aber im Falle des Aufbereiten des Bodens vor einer zu schießenden Kugel, ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Maßnahmen zu.

- Austausch von Kugeln und Zielkugeln

**Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln (ART.11)**

› Es ist den Spielern verboten, die Zielkugel oder eine Kugel im Verlauf des Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen:

1. Sie ist unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
2. Sie ist zerbrochen, in diesem Fall zählt nur das größte Bruchstück. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel oder Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei der nächsten Aufnahme **kann** der betroffene Spieler seine Kugeln komplett austauschen.

**DPV:** „kann, muss aber nicht“.

## Die Zielkugel

- Die verdeckte Zielkugel

- Die bewegte Zielkugel

**Verdeckte und bewegte Zielkugel (ART.12)**

- › Wenn die Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind die Gegenstände zu entfernen.
- › Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel sich zum Beispiel durch die Einwirkung des Windes oder der Neigung des Geländes bewegt, oder unglücklich durch einen Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, 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.
- › Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren.
- › Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation nicht zulässig.
- › Wird die Zielkugel durch eine in dieser Aufnahme gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

- Die Zielkugel auf einem anderen Spielfeld

**Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld (ART.13)**

- › Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf eine andere bespielte Fläche gerät, die begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von **Artikel 9**.
- › Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme, der durch die Spieler begonnen wurde, die die betreffende Spielfläche benutzen, um dann ihre eigene Aufnahme zu beenden.
- › Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit

an den Tag legen.

- › In der folgenden Aufnahme kehren die Spieler wieder auf ihre bisherige Spielfläche zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte, dies unter Berücksichtigung des **Artikels 7**.

#### DPV zu Artikel 13,25,27:

#### Aufheben von Kugeln, die auf ein Nachbarfeld geraten

„Kugeln und/oder Zielkugel, welche im Verlauf einer Aufnahme in ein Nachbarfeld gelangen und dort in einer gültigen Position liegenbleiben, können im gegenseitigen Einvernehmen vorübergehend entfernt werden, nachdem sie markiert worden sind. Die eigene Aufnahme ist nun zu unterbrechen, bis die Aufnahme im Nachbarfeld beendet ist. Dann werden Kugeln und/oder Zielkugel an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt und die Aufnahme beendet.“

- Maßnahmen bei ungültigen Zielkugeln

#### Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel (ART.14)

- › Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:
  1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
  2. Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
  3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.

- Die angehaltene Zielkugel

#### Angehaltene Zielkugel (ART.15)

1. Wenn eine weggeschossene Zielkugel durch einen Zuschauer oder einen Schiedsrichter angehalten oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.
  2. Wird eine weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler, der sich auf dem erlaubten Spielgelände befindet, angehalten oder abgelenkt, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten:
    - a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
    - b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
    - c) Er 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 liegen geblieben ist, aber höchstens auf 20 Meter vom Wurfkreis (15 Meter für jüngere Spieler) 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 eine weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig und **Artikel 14** findet Anwendung.

**DPV:**

Wer absichtlich eine geworfene oder geschossene Zielkugel anhält, handelt grob unsportlich im Sinne von Artikel 38 und zieht sich und seiner Mannschaft die vorgesehene Sanktion zu.

Nicht unsportlich ist es, wenn dies erkennbar zur Verhinderung von Störungen anderer Spiele (außerhalb zulässiger Spielfelder), Vermeidung von Verletzungen oder dem Verlust der Zielkugel (Unauffindbarkeit) dient.

## Die Kugeln

- Das Werfen der Kugeln

**Das Werfen der Kugeln (ART.16)**

- > Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat.
- > Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist.
- > Der Spieler darf keinen Gegenstand als Hilfsmittel benutzen oder Markierungen am Boden vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt zu kennzeichnen.
- > Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der Hand zu halten.
- > Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.
- > Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden.
- > Jedoch müssen Kugeln noch einmal gespielt werden, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden, sowie in der in **Artikel 8 Absatz 3** beschriebenen Situation.
- > Es ist verboten, die Kugeln anzufeuchten.
- > Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in **Art. 35** vorgesehenen 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**.

- Verhalten der Spieler und Zuschauer (ART.17)

- › Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äußerste Ruhe einhalten.
- › Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den Spieler stören könnte.
- › Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.
- › Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten.
- › Sie müssen sowohl vom Spieler, als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens zwei Meter einhalten.
- › Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb **ausgeschlossen** werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer **Verwarnung** durch den Schiedsrichter beibehalten.

- Probewurf und Kugeln auf dem Spielfeld (ART.18)

- › 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).

- Ungültige Kugeln (ART.19)

- › Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert.
- › Eine Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt.
- › Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem ganzen Durchmesser vollständig überschritten hat.
- › Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.
- › 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 auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückgesetzt, vorausgesetzt, die Objekte waren markiert.
- › Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden.
- › Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

DPV zu Artikel 19:Kugeln im Aus (Kugeln hinter der Auslinie)

„Eine Kugel oder Zielkugel, die auf eine im Aus liegende Kugel trifft, ohne jedoch selbst die Auslinie mit ihrem ganzen Durchmesser überschritten zu haben, ist gültig.

Es ist nicht zu betrachten, ob die Kugel oder Zielkugel ins Aus hätte gehen müssen, sondern es zählt einzig die Tatsache, dass diese Kugel oder die Zielkugel die Auslinie nicht überschritten hat.

Daraus geht hervor, dass knapp im Aus befindliche Kugeln zu entfernen sind, bzw. an einen Ort im Aus-Bereich (Ecke) geschoben werden, an dem nicht die Gefahr des „Auflaufens“ oder des „Rückpralls“ besteht. So lassen sich evtl. Nachteile vermeiden. Der hinzugerufene Schiedsrichter kann nur die Situation am Boden beurteilen, nicht aber den Vorgang, der dazu geführt hat“.

DPV zu Artikel 19, 24:ungültige Kugel, Herausnahme/Vorteilsregel

„Generell sind die Artikel 19 und 24 getrennt zu betrachten.

Art.19 bezieht sich lediglich auf die gespielte Kugel, die auf verbotenes Gelände gerät. Die Kugel selbst ist bei dieser Betrachtung regelkonform gespielt, wird erst in ihrem Lauf ungültig und muss daher entfernt werden. Treffen zwei Ereignisse zusammen, z.B. Kugel aus dem falschen Kreis gespielt und überquert verbotenes Gelände, so greift sofort Art.19, Art.24 ist nachrangig zu betrachten, die Vorteilsregel kommt nicht zu Anwendung. Bei Art.24 liegt ein Verstoß des Spielers vor, der geahndet werden muss, entweder durch Herausnahme der Kugel, oder durch Anwendung der Vorteilsregel, was dem Gegner zu Gute kommt.“

- Angehaltene Kugel (ART.20)

- Jede gespielte Kugel, die durch einen Zuschauer oder den Schiedsrichter angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt.
- Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde.
- Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.
- Wenn eine Kugel weggeschossen oder mit ihr geschossen wurde und diese durch einen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann der Gegner des Spielers

1. sie an dem Platz liegen lassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist;
2. sie auf eine Stelle legen, die sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen

dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Punkt befindet, an den sie bewegt wurde, aber nur auf zugelassenem Spielgelände und wenn sie markiert gewesen ist.

› Ein Spieler, der eine in Bewegung befindliche Kugel absichtlich anhält, ist sofort vom laufenden Spiel auszuschließen, ebenso seine Mitspieler.

- **Zeitvorgabe (ART.21)**

› Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine 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.

› Dieselben Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel.

- **Ahndung bei Verstoß gegen Zeitvorgaben (ART.21)**

› Jeder Spieler, der diese Bestimmungen nicht einhält, zieht er sich die im Kapitel „Disziplin“ in **Artikel 35** vorgesehenen Strafmaßnahmen zu.

- **Fremde und außerhalb des Wurfkreises gespielte Kugeln**

- **Ahndung und Maßnahmen bei ungültigen und falsch gespielten Kugeln**

- **Ahndung von Verhaltensfehlern**

**Aus ihrer Lage veränderte Kugeln (ART.22)**

› Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich zum Beispiel durch Einwirkung des Windes oder aufgrund einer Bodenunebenheit verschiebt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt.

› Dasselbe gilt für jede Kugel, die unglücklich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand bewegt wird.

› Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln markieren.

› Es ist keinerlei Reklamation bezüglich einer Kugel zulässig, die nicht markiert, und der Schiedsrichter stellt in diesem Fall nur die Lage der Kugeln auf dem Spielgelände fest und entscheidet danach.

› Dagegen ist eine Kugel gültig, wenn sie durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde.

**Spieler, der eine fremde Kugel spielt (ART.23)**

› Ein Spieler, der eine andere Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung.

› Die Kugel ist jedoch dennoch für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung.

› Im Wiederholungsfall im Laufe des Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

### Nicht regelgerecht gespielte Kugel (ART.24)

- > **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 sie zuvor markiert worden war.
  - > Der Gegner hat jedoch das Recht, die Vorteilregel anzuwenden und den Wurf für gültig zu erklären.
  - > In diesem Fall ist die Lege- oder Schusskugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in der neuen Position.
- Wer spielt wann und warum
- Fehler beim Spielen der Kugel und Folgen
  - > im praktischen Teil

## Punkte und Messung

- Regelungen zum Messen
- Vorübergehendes Entfernen der Kugeln (ART.25)
  - > Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln oder Hindernisse vorübergehend zu entfernen, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen, nachdem sie markiert worden sind.
  - > Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen.
  - > Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung mit Hilfe eines Zirkels (**DPV: oder anderer geeigneter Mittel**) durchzuführen.

(Durchführung von Messungen mit Hindernissen)
- Messen der Punkte (ART.26)
  - > 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.

- **Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln (ART.27)**

- › 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 Punktzahl weggenommen wird. Diesbezüglich ist keine Reklamation zulässig.
- › 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 (ART.28)**  
**(Lageveränderung beim Messen und die Folgen)**

- › Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert, so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren.
- › Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.

**DPV zu Artikel 28:**

**Lageveränderung beim Messen**

**„Der Punkt der gemessenen Konstellation ist für das messende Team verloren. Alle bereits festgestellten vorrangigen Konstellationen bleiben davon unberührt (wenn z.B. das Missgeschick nicht bei dem ersten Punkt, sondern bei weiteren, nachrangigen Punkten geschieht). Für alle nachrangigen Konstellationen gelten die aktuellen Lagen (wenn markiert, dann die zurückgelegte Lage) aller im Spiel befindlichen gültigen Kugeln inklusive Zielkugel. Dies gilt, bis im weiteren Verlauf der Aufnahme die „verschobene“ Konstellation verändert wird. Dann gelten die neuen Lagen aller im Spiel befindlichen Kugeln inklusive der Zielkugel.“**

- **Gleicher Abstand (ART.29)**

- › 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 Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme annulliert. Die Zielkugel fällt dem Team zu, das zuvor gepunktet, oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
  2. Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende der Aufnahme so viele Punkte, wie sie Kugeln näher an der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.
  3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach die gegnerische, und weiter ab-

wechselnd bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt.  
Wenn nur noch eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, sind die Bestimmungen von **Artikel 29 Nr.2** anzuwenden.

- Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel (ART.30)

> Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.

- Reklamationen (ART.31)

> Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden.

> Eine Reklamation, die nach der Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird, findet keine Berücksichtigung.

**DPV:** Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).

- Erkennen und Vermeiden von Messfehlern

- Durchführung von Messungen bei unterschiedlichen Situationen und Entfernungen

- Messen von Wurfkreisen

- Punktfeststellung und Punktevergabe

> im praktischen Teil

## Disziplin

- \* Abwesenheit von Mannschaften und Spielern

**Strafen für Abwesenheit von Mannschaften und Spielern (ART.32)**

> 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 fünf 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 der 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 **Artikel 35** Anwendung.
- › Im Unglücksfall oder bei einem durch einen Arzt festgestellten gesundheitlichem 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.

### DPV zu Artikel 32

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

„Im Bereich des DPV legen wir Veranstaltern, Ausrichtern und Schiedsrichtern nahe, den Abs. 6 des Art. 32 großzügig und pragmatisch zu handhaben; sprich, die Minutenregelung (Pipi-Pausen-Regelung) auf ein vernünftiges Maß auszudehnen. Natürlich entbindet dies nicht 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 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 es immer möglich ist, sollen anwesende Ärzte, Sanitäter und medizinisch ausgebildete Personen bei der jeweiligen Turnierleitung namentlich bekannt sein und im Notfall auch werden können.“

- Verspätet kommende Spieler und Mannschaften

#### Verspätet ankommende Spieler (ART.33)

- › Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er an dieser nicht mehr teilnehmen.
- › Er ist erst ab der nächsten Aufnahme zum Spiel zugelassen.
- › Wenn ein abwesender Spieler später als eine Stunde nach Beginn des Spieles

erscheint, verliert er das Recht an dem Spiel teilzunehmen.

- › Wenn seine Mitspieler dieses Spiel gewinnen, kann er am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass die Mannschaft namentlich eingeschrieben ist.
- › Wenn ein Wettbewerb in Gruppen („poules“) durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles).
- › Eine Aufnahme gilt als begonnen, wenn die Zielkugel unabhängig von deren Gültigkeit geworfen wurde.
- › Sonderregelungen können bei Spielen auf Zeit getroffen werden.

- Sanktionen und Folgen von Abwesenheit und Verspätungen

› siehe Artikel 32,33

- Austausch von Spielern

**Austauschen von Spielern (ART.34)**

- › Das Austauschen eines Spielers im Doublette bzw. eines oder zwei Spielern im Triplette ist nur bis zum offiziellen Beginn des Wettbewerbs (Signal durch Hüpfen/Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt.
- › Es gilt die Voraussetzung, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.

- Ahndung und Maßnahmen bei Regelverstößen

- Die abgestufte angemessene Sanktion

**Spielsanktionen (ART.35)**

- › Bei der Nichtbeachtung voranstehender 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 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 Absprachen.

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

- › Eine 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.

### DPV zu Artikel 35:

#### Anwendung der Karten

„Um inflationären Einsatz der Karten vorzubeugen, wird explizit darauf hingewiesen, dass jede einzelne Karte einer Sanktion gem. Reglement Art. 35 entspricht. Besonnenes und überlegtes Handeln ist oberstes Gebot. Die Schiedsrichterwarte der Landesverbände und die Bundesschiedsrichter sind angehalten, junge und jüngere Kollegen im Gebrauch der Karten zu unterweisen, damit die Absolutheit und der Sinn der Sanktionen gewahrt bleibt.“

### DPV zu Artikel 35, 38, 39:

#### Anwendung der Karten im Ligabetrieb

„Wenn sich in einer ersten Begegnung (3:3) eines Ligatages (in der Regel finden an einem Wochenende zwei oder drei Begegnungen statt) ein Spieler eine „rote Karte“ zuzieht, ist er für dieses Spiel (3:3) gesperrt, darf jedoch am nächsten Spiel der Begegnung (2:2) wieder teilnehmen. Sollte der betroffene Spieler weiter Anlass zur Sanktionierung (rote Karte) geben, so ist er vom Wettbewerb auszuschließen, Dies gilt ggf. auch für gesamte Mannschaft. Eine Aufsummierung von Karten über mehrere Begegnungen (Spieltage) oder die ganze Ligasaison ist derzeit nicht vorgesehen.“

### DPV zu Artikel 35:

#### Anwendung der Karten im Ligabetrieb

„An Großspieletagen mit mehreren Begegnungen (Spieltagen) behält eine „gelbe oder orange Karte“ über den gesamten Tag, von Beginn bis Ende der Veranstaltung, ihre Gültigkeit. Die Spieler, die mit einer „gelben oder orangenen Karte“ belegt werden, gehen also nicht unbelastet ins nächste Spiel. Gelbe Karten gelten für den aktuell laufenden Wettkampftag, rote Karten für das laufende Spiel. Analog ist diese Auslegung auf Aufstiegsspiele, Relegationen, Pokalrunden etc. anwendbar.“

- Witterungseinflüsse und schiedsrichterliche Maßnahmen

**Witterungseinflüsse (ART. 36)**

- › Jede begonnene Aufnahme muss, auch wenn es regnet, zu Ende gespielt werden; es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung.
- › Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob eine Aufnahme unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird.

**Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb (ART. 37)**

- › Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes eines Wettbewerbes (2. Runde, 3. Runde usw.) Spiele noch nicht beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit dem Veranstalter, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen guten Verlauf des Wettbewerbs für notwendig erachtet.

- Unsportlichkeiten und Unkorrektheiten

**Unsportlichkeit (ART. 38)**

- › Die Mannschaften, die ein Spiel austragen und es dabei an Sportsgeist und Respekt gegenüber der Öffentlichkeit, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- › Dieser Ausschluss kann zur Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie zur Anwendung der in **Artikel 39** vorgesehenen Maßnahmen führen.

**Unkorrektheiten (ART. 39)**

- › 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 die Verwendung entscheidet.
- › In jedem Fall liegt die letzte Entscheidung beim zuständigen 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.**

- Art und Weise des Einschreitens (Fingerspitzengefühl)  
**Siehe „Einheitliche Vorgehensweise bei Regelverstößen“ (Seite 37)**

## Schiedsrichtertätigkeiten

- Leitung des Wettbewerbs
  - › Schiedsrichter haben ihren Dienst gewissenhaft und sachlich auszuüben.
  - › Entscheidungen werden unter Beachtung der Regeln nach bestem Wissen und Gewissen getroffen.
  - › Ihr Auftreten während und außerhalb des Einsatzes hat sich stets an den Vorgaben des Ehrenkodex für Schiedsrichter zu orientieren.
  - › Anforderungen sind Regelsicherheit, entschlossenes Handeln und Neutralität.
  - › Schiedsrichter müssen über die für diese Funktion erforderliche Autorität und Diplomatie verfügen.
  - › Schiedsrichter müssen als Vertreter ihres Verbandes durch Tragen der Schiedsrichterkleidung erkennbar sein und haben die notwendigen Werkzeuge mit sich zu führen.
  - › Dies sind ein gültiges Regelheft, Maßband 2 m/3 m, evtl. Maßband 10 m/20 m, Tirette, kleine und große Zirkel, Schreibblock, Kugelschreiber, Uhr, Trillerpfeife, Kartenset (gelb, orange, rot), Schmutzklappen oder sonstiger Knieschutz
  - › Rechtzeitig vor Turnierbeginn (1 Stunde) anwesend sein, bei der Turnierleitung melden und vorstellen.
  - › Überwachung der einleitenden Maßnahmen und des zeitlich korrekten Ablaufes.
  - › Das Spielgelände ist in Augenschein zu nehmen (Spielfeldbegrenzungen und Hindernisse prüfen), danach ist zu entscheiden, welche Maßnahmen zu treffen sind.
  - › Spieler und Veranstalter sind über diese Entscheidungen zu informieren.
  - › Vor Turnierbeginn sind die Lizenzen zu prüfen.
  - › Die Auslosung ist vor jeder Runde zu überwachen.
  - › Schiedsrichter sind niemals für die Eintragung von Ergebnissen zuständig.
  - › Während des Wettbewerbs ist darauf zu achten, dass sich die Spieler sportlich verhalten.
  - › Es darf niemals gezögert werden, Verstöße gegen die sportliche Fairness angemessen zu bestrafen.
  - › Es ist darauf zu achten, dass die Spielregeln eingehalten werden.
  - › Wenn er eine Entscheidung getroffen hat, muss sich der Schiedsrichter ohne Diskussion vom Ort des Geschehens entfernen.
  - › Bei der Messung von Punkten sind eventuell mehrere Messungen vorzunehmen.
  - › Wenn Kugeln nicht den Anforderungen des Reglements entsprechen, sind die im Regelwerk vorgesehenen Maßnahmen zu treffen.
  - › Schiedsrichter entscheiden allein, dieses erfordert ein Handeln ohne zu zögern.

- › In schwerwiegenden Fällen, die nicht im Reglement klar definiert sind, ist eine Absprache mit der Jury erforderlich.
- › Bei schlechtem Wetter wird der Wettbewerb nur dann endgültig beendet, wenn sicher ist, dass das schlechte Wetter den Boden unbespielbar macht.
- › Bei Gewitter in Turniernähe ist das Turnier sofort zu unterbrechen. Unterbrechung durch Ansage oder Trillerpfeife. Die laufende Aufnahme wird abgebrochen und die Spieler haben sich unverzüglich in ein Gebäude oder in ein Fahrzeug zu begeben. Nach einer Sicherheitspause nach dem letzten Donner wird das Turnier dann durch Ansage oder Trillerpfeife fortgesetzt. Die letzte unterbrochene Aufnahme wird dabei wiederholt.
- › Schiedsrichter haben darauf zu achten, dass das Spielgelände von Spielern ohne ihr Einverständnis nicht verlassen wird.
- › Während des Einsatzes sind Schiedsrichter den Bestimmungen über Alkohol, Nikotin etc. in gleicher Weise unterworfen wie die Spieler.
- › Es ist erwünscht, dass die Schiedsrichter möglichst geschlossen an der Siegerehrung teilnehmen.
- › Der Oberschiedsrichter ist Mitglied der Jury und hat darüber hinaus einige Sonderaufgaben zu erfüllen
- › Nach dem Wettbewerb ist ein Turnierbericht auszufüllen.
- › Evtl. ist auch eine Beurteilung eines Schiedsrichteranwärters vorzunehmen.
- › Festgestellte Probleme sind schriftlich festzuhalten, um auf Schiedsrichterebene eine einheitliche Vorgehensweise abstimmen zu können.
- › Jeder Schiedsrichter sollte die erforderlichen Vordrucke (Ersatzlizenzen, Turnierbericht, Beurteilungen) immer in ausreichender Anzahl bei sich haben.

**Schiedsrichter dürfen niemals vor Anderen die Entscheidungen eines Schiedsrichterkollegen kritisieren oder in Frage stellen!!!**

- **Treffen und Durchsetzung von Schiedsrichterentscheidungen**

- **Aufgaben des Schiedsrichters (ART.40)**

- › Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden administrativen Bestimmungen zu überwachen.
- › Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigern, ihren Anordnungen entsprechende Folge zu leisten.
- › Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet.
- › Das Komitee dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor das zuständige Verbandsgericht laden, welches über die weiteren Maßnahmen befindet.

- **Zusammensetzung und Befugnisse der Jury**

- **Zusammensetzung und Entscheidungen der Jury (ART.41)**

- › Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbs entsprechenden Bericht erstattet.
- › Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern.

- > Die Entscheidungen der Jury, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden, sind unanfechtbar.
- > Im Falle der Stimmengleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.

### DPV: Grundsätzliches

**Regelgerechte Entscheidungen, welche ein eingesetzter Schiedsrichter auf dem Platz trifft, können von der Jury nicht korrigiert werden.**

**Coaching vom Spielfeldrand aus ist erlaubt (speziell bei Jugendlichen ist Coaching üblich). Jedoch darf dies keinesfalls auf dem Spielfeld erfolgen und darf die Gegner nicht stören (leises Coaching mit einem Spieler, normal mit dem Kapitän der Mannschaft).**

**Eine Kugel gilt als gespielt, wenn der Spielende, aus dem Wurfbereich, erkennbar eine Kugel in Richtung der Zielkugel bewegt.**

- Das Verbandsgericht, Zusammensetzung und Zuständigkeit

- > Das Verbandsgericht übt die Rechtsprechung nach den Bestimmungen des Gesetzes, der jeweils einschlägigen Satzungen und Ordnungen und sonstigen Regelungen aus.
- > Das Verbandsgericht ist zugleich Berufungsgericht für alle Entscheidungen der bei den Landesverbänden eingerichteten Gremien.
- > Das Verbandsgericht entscheidet ferner als einzige Instanz:
  1. Bei Streitigkeiten zwischen dem DPV und den Mitgliedsverbänden sowie bei Streitigkeiten der Landesverbände untereinander;
  2. sofern Entscheidungen des DPV oder seiner Organe angegriffen werden;
  3. in Fällen, in denen keine Zuständigkeit eines Landesverbandes gegeben ist;
  4. sofern bei einem Landesverband noch kein zuständiger Ausschuss gebildet worden ist;
  5. auf Antrag des Präsidiums bei Vorwurf eines den Bundesverband schädigenden Verhaltens.
- > Das Verbandsgericht besteht aus dem Vorsitzenden, zwei Beisitzern, sowie zwei Ersatzbeisitzern; der Vorsitzende muss die Befähigung zum Richteramt besitzen.
- > Die Mitglieder werden für die Dauer von vier Jahren gewählt. Die Mitglieder sind unabhängig und dürfen keinem anderem Organ des DPV angehören.

- Maßnahmen in Absprache mit Jury und Veranstalter (z.B. Beschleunigung des Wettbewerbs)

- > Beispielhaft könnte angesichts einer für den Abend vorhergesagten Gewitterfront zu Turnierbeginn festgelegt werden, dass die Spiele mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden.

- Umgang mit Alkohol und Nikotin

Während der Wettkampfs Spiele ist den Spielern die Einnahme von Alkohol und Nikotin auf dem Spielgelände strengstens untersagt und ist zu sanktionieren.

- Sanktionen und Folgen von Doping

- › Der DPV verpflichtet sich, auf Grundlage seiner Satzung, des NADA CODES und des WADA CODES in der jeweils gültigen Fassung Doping im Sport zu verbieten und mit allen ihm zu Gebote stehenden Mitteln zu bekämpfen.
  - › Art und Umfang der Dopingbekämpfung regelt die Anti-Doping-Ordnung des DPV in Verbindung mit den NADA CODE. Die Bestimmungen zur Dopingbekämpfung gelten für alle Sportveranstaltungen des DPV und seine Sportkader.
  - › Der NADA-CODE in jeweils geltender Fassung ist für alle Teilnehmer der DPV-Sportveranstaltungen (Athleten, Trainer, Schiedsrichter, Offizielle, Ärzte, Betreuer und sonstige Hilfspersonen) sowie alle Mitwirkende der DPV Sportkader verbindlich.
- › Die folgenden Strafen sind möglich:
  - › Ermahnung
  - › Verweis
  - › Geldstrafen
  - › befristete oder dauerhafte Sperren von Spielern und Vereinen
  - › zeitliche oder dauernde Aberkennung der Ämterfähigkeit
  - › befristete oder dauernde Veranstaltungssperre
  - › Punktabzug
  - › Versetzung in eine niedrigere Spielklasse oder befristeter Ausschluss vom Spielbetrieb
  - › Ausschluss eines Mitgliedes
  - › Neben der Strafe kann auch die Verpflichtung zur Leistung von Ersatz materiellen und/oder immateriellen Schadens ausgesprochen werden.

- Ahndung und Maßnahmen bei alkoholisierten Spielern und Zuschauern

- › Bei offensichtlicher Spielbeeinträchtigung durch Alkohol ist der Schiedsrichter gehalten, die betroffenen Teilnehmer auch ohne Kontrollmaßnahmen sofort zu disqualifizieren, wenn davon auszugehen ist, dass der ordentliche Spielbetrieb dadurch gefährdet wird.

- Anwenden des Reglements auf praktische Situationen anhand von Rollenspielen

- › im praktischen Teil

- Beurteilung des Spielgeländes

- › siehe Kommentar zu **Artikel 5**

- Position auf dem Platz
  - › Schiedsrichter treten unauffällig auf und beobachten, sie sind dabei immer ruhig und sachlich.
  - › Schiedsrichter bewegen sich ohne hastige Bewegungen seitlich längs am Spielfeld.
  - › Es ist sorgfältig darauf zu achten, dass Spieler in der Konzentrationsphase vor dem Wurf nicht gestört werden, dieses gilt insbesondere für den Weg zu einem Spielfeld, zu dem der Schiedsrichter gerufen wird. Ggf. muss der Schiedsrichter auf diesem Weg mehrmals stehenbleiben.
  
- Treffen und Durchsetzungen von Entscheidungen
  - › Entscheidungen der Schiedsrichter sind entweder erforderlich, wenn sie zu einem Spielfeld gerufen werden, oder wenn sie selbständig tätig werden, weil sie einen Regelverstoß festgestellt haben.
  - › Je nach Bedarf sind dann Messungen erforderlich, Regelfragen zu klären, Spielsituationen zu klären, Beratungen der Spieler vorzunehmen oder auch Regelverstöße zu ahnden,
  - › Beim Ansprechen aufgrund eines Regelverstoßes ist mit Fingerspitzengefühl der richtige Zeitpunkt abzapassen.
  - › Nach abgeschlossenem Wurf oder nach der Aufnahme ist die Hand zu heben und der betroffene Spieler anzusprechen.
  - › Konfliktsituationen werden meistens vermieden, wenn der Entscheidungsort ohne Diskussionen umgehend verlassen wird.
  
- Fragen (Grafiken/Fotos) zu Spielsituationen (Praktische Prüfung)

## Besondere Wettbewerbsformen

- Die Regelungen des Tir de Précision
  - › Rechtsgrundlage ist die DPV-DM-Richtlinie Tireur (Sportordnung, Anlage 4, Nr.3.6)
  - › Die Landesverbände bekommen je angefangene 1.000 Lizenzen einen Startplatz, bei den Frauen gibt es je 300 angefangene Lizenzen einen Startplatz. Zusätzlich sind die Vorjahressieger startberechtigt.
  - › Nach der Einschreibung beginnt der erste Tag (Sonnabend) mit der Qualifikation.
  - › Der Wettkampf beginnt unter der Aufsicht der Schiedsrichter um 9.00 Uhr, die Teilnehmer nehmen, wie es passt, auch zwischen den normalen Spielrunden teil. Die Jury kann die Startreihenfolge verändern.
  - › Bei Nicht-Barrageteilnahme nach 2 Runden bei Wettkampfleitung melden
  - › 1. Aufruf, nach 5 Minuten anwesend sein
  - › 2. Aufruf ggf. 5 Strafpunkte
  - › 5 Minuten nach dem 2. Aufruf aus der Teilnehmerliste streichen.
  - › Jeder Tireur spielt eine vollständige Serie auf die Aufgaben 1-5, das sind 20 Schüsse mit maximal 100 möglichen Punkten.

**Figur 1:** Treffkugel Zentrum Wurfkreis

**Figur 2:** Treffkugel Zentrum Wurfkreis, Zielkugel 10 cm davor (Hindernis)

**Figur 3:** Treffkugel Zentrum Wurfkreis,  
2 Hinderniskugeln 3 cm links und rechts

**Figur 4:** Treffkugel Zentrum Wurfkreis, Hinderniskugel 10 cm mittig davor

**Figur 5:** Zielkugel 20 cm mittig vom Außenrand

- > Jeder Tireur muss einen eigenen Assistenten zum Aufbau mitbringen.
- > Am 2.Tag (Sonntag) nehmen im Viertelfinale nur noch die besten 8 teil.
- > Startreihenfolge 1:8, 2:7, 3:6, 4:5 (auf parallelen Bahnen)
- > Halbfinale 1:4, 2:3
- > Die Sieger der Halbfinale bestreiten das Finale, diese Spieler belegen den 1. und 2. Platz.
- > Die Verlierer der Halbfinale belegen gemeinsam den 3. Platz.
- > Die Verlierer der Viertelfinale belegen gemeinsam den 5. Platz.

- Spielgelände, Material und Ablauf

- > 2 Matten
- > Jeweils ein Zielkreis mit 1 Meter Durchmesser sowie 4 Wurfkreise mit 50 cm Durchmesser auf 6, 7, 8 und 9 Meter.
- > Der Zielkreis ist in der Mitte markiert.
- > Messwinkel mit den Maßen 3, 10 und 20 cm.
- > 1 Treffkugel, 74 mm Durchmesser, 700 Gramm, glatt und hell.
- > 2 Hinderniskugeln, 74 mm Durchmesser, 700 Gramm, dunkle Farbe
- > Zielkugel kräftige Farbe.

- Aufgaben der Schiedsrichter beim Tir

- > Schiedsrichter 1: Wertung Bahn 1
- > Schiedsrichter 2: Wertung Bahn 2
- > Schiedsrichter 3: Fußrichter
- > Schiedsrichter 4: Überwachung Ergebnisprotokoll
- > Eventuell reicht auch ein Wertungsrichter für beide Bahnen, ein Fußrichter, wenn der Schreiber vom veranstaltenden Verein gestellt wird.

- Zusammenarbeit mit Schreibern/Hilfskräften

- > Schreiber und Aufbauhelfer sind vom Schiedsrichter entsprechend einzuweisen

- Punktevergabe beim Tir

**Figur 1:**        **0 Punkte**  
Fehlschuss  
**1 Punkt**  
Treffkugel berührt, getroffen, verlässt nicht Zielkreis  
**3 Punkte**

Treffkugel getroffen, verlässt Zielkreis

**5 Punkte**

Treffkugel getroffen, verlässt Zielkreis, Schusskugel verbleibt im Zielkreis

**Figur 2:**

**0 Punkte**

Fehlschuss

**1 Punkt**

Treffkugel berührt, getroffen, verlässt nicht Zielkreis

**oder** Hinderniskugel durch Rückdrall in der Lage verändert

**3 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis

**5 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis, Schusskugel verbleibt im Zielkreis

**Figur 3:**

**0 Punkte**

Fehlschuss

**1 Punkt**

Treffkugel berührt, getroffen, verlässt nicht Zielkreis

**oder** Hinderniskugeln werden durch Schusskugel oder Treffkugel berührt

**3 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis

**5 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis, Schusskugel verbleibt im Zielkreis

**Figur 4:**

**0 Punkte**

Fehlschuss

**1 Punkt**

Treffkugel berührt, getroffen, verlässt nicht Zielkreis

**oder** Hinderniskugel durch Rückdrall in der Lage verändert

**3 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis

**5 Punkte**

Treffkugel allein getroffen, verlässt Zielkreis, Schusskugel verbleibt im Zielkreis

**Figur 5:**

**0 Punkte**

Fehlschuss

**3 Punkte**

Zielkugel getroffen, bleibt im Zielkreis

**5 Punkte**

Zielkugel getroffen, verlässt Zielkreis

- Feinauswertung, Stechen, 2. Stechen

- › Bei Punktegleichstand in der Qualifikation zählt zunächst die größere Anzahl der 5-Punkte-Treffer, bei Gleichstand die größere Anzahl der 3-Punkte-Treffer.
- › Die besten 8 Teilnehmer qualifizieren sich für das Viertelfinale.
- › Ab Viertelfinale zwei gegeneinander auf parallelen Bahnen.
- › Der Tireur mit dem besseren Startplatz kann entscheiden, ob er als Erster oder Zweiter starten will.
- › Bei Punktegleichheit schießt jeder eine komplette Serie auf 7 Meter, hier sind maximal 25 Punkte möglich.
- › Wenn auch danach Gleichstand besteht, wird auf die Treffkugel allein geschossen, bis einer besser ist.
- › Stichwettkämpfe folgen im Anschluss der Runde nach den letzten Spielern.

- Abnahme von Sportabzeichen

- Stufen des Sportabzeichens und Bestimmungen

- › Das Sportabzeichen ist in den Stufen Bronze, Silber und Gold zu erringen
- › Die jeweiligen Lege- und Schießübungen sind anliegend zur DPV-Richtlinie Sportabzeichen aufgeführt.
- › Die Sportabzeichen-Abnahme unterliegt folgenden Bedingungen:
  1. Einheitliche Aufgaben und Bewertung bundesweit.
  2. Prüfungsabnahme durch offizielle Schiedsrichter und DPV-Trainer.
  3. Gebühren im Rahmen einer Aufwandsentschädigung.
  4. Die Ausrichter organisieren mit dem Prüfer die Veranstaltung eigenständig.
  5. Die Teilnehmer sollen nach erfolgreicher Abnahme sofort die Urkunde, Pin und Aufnäher erhalten; diese Utensilien werden vom DPV kostenpflichtig zur Verfügung gestellt.
- › Gebühr 5,00 €, der Veranstalter trägt alle Kosten, die Teilnehmergebühr soll 15,00 € nicht übersteigen.

## Sonderthemen

<h3 style="margin: 0;">Korrekte Bekleidung</h3>
---

Ein leidiges Thema, welches fast bei jedem Turnier immer wieder neue Fragen aufwirft und immer wieder zu leidenschaftlichen Diskussionen führt. Die nachstehenden Zeilen sollen für den NPV-Bereich eine einheitliche Vorgehensweise für die Schiedsrichter sicherstellen.

Nach Artikel 39 wird von jedem Spieler korrekte Bekleidung erwartet. Das Regelwerk enthält aber keine Informationen, was unter korrekter Bekleidung zu verstehen ist. Dieser unbestimmte Rechtsbegriff bedarf somit der Auslegung. Diese, allerdings unterschiedlichen Auslegungen, erfolgen in verschiedenen Richtlinien des DPV und des NPV.

Während die DPV DM-Richtlinie eine einheitliche Oberbekleidung fordert, verlangt die DPV Bundesliga-Richtlinie sogar Oberbekleidung in einheitlichem Design (mit Vereinslogo etc.), und dieses auch für Regen- und Schutzkleidung. Der NPV fordert in der LM-Richtlinie ebenfalls einheitliche Oberbekleidung und auch in der Liga-Richtlinie wird ebenfalls einheitliche Oberbekleidung gefordert, hier kann die Regen- und Schutzkleidung differieren. In der NPV Ranglisten-Richtlinie wird das Thema „Bekleidung“ nicht erwähnt, das bedeutet eindeutig, dass im NPV-Bereich bei Ranglistenturnieren eine einheitliche Oberbekleidung nicht erforderlich ist!

Für Landesmeisterschaften und den Ligabereich mit allen Spielklassen wird vom NPV eine einheitliche Oberbekleidung gefordert! Was wird nun unter „Einheitlicher Oberbekleidung“ verstanden?

Natürlich wird auch vom NPV eine einheitliche Teambekleidung erwünscht, aber es gibt so viele Fälle, z.B. bei Landesmeistermeisterschaften, bei denen Spieler aus verschiedenen Vereinen gemeinsam ein Team bilden und eine einheitliche Oberbekleidung z.B. aufgrund unterschiedlicher Größen zu einem echten Problem werden kann, so dass eine Regelung erforderlich ist, die nicht nur eindeutig ist, sondern auch in der Praxis umsetzbar.

Wie bei Deutschen Meisterschaften gilt für den NPV-Bereich ab sofort, dass bei allen Turnierformen mit Ausnahme der Ranglistenturniere gleichfarbige bzw. gleichartige T-Shirts/Polo-Shirts vollkommen ausreichen! Dabei spielt es keine Rolle, ob das eine weiße T-Shirt auf der Brust ein kleines Adidas-Logo trägt und ein anderes ein Lacoste-Label, ein weißes T-Shirt ist ein weißes T-Shirt, auch wenn das eine einen V-Kragen und das andere einen Rundkragen hat. Ein schwarzes T-Shirt bleibt auch ein schwarzes T-Shirt, wenn eines schon häufiger gewaschen worden ist und die Farbtöne so etwas differieren.

Hintergrund für das Erfordernis einer einheitlichen Oberbekleidung ist, dass das Publikum erkennen soll, wer gegeneinander spielt. Wenn man diesen Gedanken weiterspinnt, sind wir dann sehr bald bei dem Thema, dass auch die Kugeln unterschiedlicher Farbe sein müssen, und das wollen wir nicht wirklich, denn sonst müsste jeder Boulespieler zwei Sätze Kugeln bei sich haben, wie es in Frankreich heute schon teilweise praktiziert wird.

## Messen, Messgeräte, Umgang mit Messgeräten

Das Messen von Punkten ist eine der Hauptaufgaben von Schiedsrichtern. Da Messungen eine spielentscheidende Bedeutung haben können, sind sie sehr sorgfältig bei voller Konzentration durchzuführen. Der Umgang mit den unterschiedlichen Messgeräten muss daher auch intensiv geübt werden, damit die Gefahr eines Verwackelns, das auch jedem Schiedsrichter passieren kann, zumindest reduziert wird.

Wenn ein Schiedsrichter zum Messen angefordert wird, stellt er den Spielern zunächst zwei Fragen:

1. Habt Ihr schon gemessen?
2. Sind noch Kugeln zu spielen?

Danach macht sich der Schiedsrichter von beiden Seiten ein Bild. In vielen Fällen hat man dann schon eine Vermutung, welche Kugel den Punkt haben könnte. Für den Fall, dass bei der Messung eine Kugel bewegt wird, muss der Schiedsrichter dann nach bestem Wissen und Gewissen entscheiden. Diese Entscheidung kann auch „beide gleich“ lauten, nämlich dann, wenn man bei der Betrachtung vor der Messung nicht mit bloßen Augen erkennen konnte, dass eine Kugel näher an der Zielkugel liegt.

Nach der Messung zeigt man mit der Hand auf die Kugel, die den Punkt hat, und verlässt dann ohne Diskussion den Ort des Geschehens.

Es gibt Kugelkonstellationen, die mit Messgeräten nicht mehr messbar sind, weil die Kugeln sehr nah an der Zielkugel liegen. Hier kann auch eine Entscheidung nach Augenmaß getroffen werden, wenn man denn eine Kugel im Vorteil sieht.

Weiter sind wir verpflichtet, auch weiter entfernte Kugeln zu messen, wenn die Spieler zum Beispiel die Frage „Schuss für drei oder vier Punkte“ geklärt haben möchten. Kugeln, die hierbei im Weg liegen, sind vorher genau einzumessen, dann vorübergehend zu entfernen und nach der Messung wieder an den alten Platz zu legen. Die richtige Lage der herausgenommenen Kugel ist dann nochmals nachzumessen.

Spieler haben bei der Messung einen Abstand von zwei Metern einzuhalten. Diese Vorschrift macht auch Sinn, denn eine „Spielertraube“ über dem Schiedsrichter stört diesen in seiner Konzentration, und wenn die Spieler darüber hinaus noch unruhig sind und stören, zum Beispiel mit Kommentaren wie „Du bist noch nicht dran“, kann auch die Verhängung einer Sanktion erforderlich werden. Wenn eine solche Störung zum ersten Mal passiert, muss man die Spieler nicht gleich unter Androhung einer gelben Karte scharf darauf hinweisen, zwei Meter zurückzugehen, ein freundliches Lächeln beim Aufblicken mit den Worten „Ich schaffe das auch alleine“ erfüllt auf nette Art und Weise den gleichen Zweck.

Die Arbeitsweisen mit den unterschiedlichen Messgeräten werden im praktischen Unterricht erarbeitet. An dieser Stelle erfolgen nur einige grundsätzliche Aussagen.

Die Tirette ist unser zuverlässigstes Messgerät. Es besteht aus zehn Elementen mit je 10,00 cm Länge und einer ausschiebbaren Zunge von 9,75 cm Länge. Bei Entfernungen von bis zu einem Meter ist die Tirette auch die genaueste Möglichkeit einer Entfernungsmessung. Der Umgang mit der Tirette und ihren vielfältigen Einsatzmöglichkeiten bedarf jedoch einiger Übung. Die Zunge liegt dabei immer vor der Zielkugel. Je nach Körpergröße kann man mit der Tirette Entfernungen bis ca. 1,00 m allein messen, bei größeren Entfernungen sollte ein zweiter Schiedsrichter dazu geholt werden.

Die nicht ganz 10 cm lange Zunge führt zu Problemen, wenn Entfernungen von 29,9 cm oder 39,8 cm zu messen sind. Bei 39,8 cm zum Beispiel passen vier volle Elemente (40 cm) nicht dazwischen, und mit drei Elementen und voll ausgefahrener Zunge kommt man nicht dran. Das ist aber kein Problem, in diesem Fall nimmt man vier volle Elemente und verbiegt sie etwas, so dass man mit der Zunge arbeiten kann. Das sieht zwar etwas komisch aus, aber wir messen ja keine Entfernungen, sondern welche Kugel näher an der Zielkugel ist.

Bei einer Tirettemessung ist ein sicherer Stand von besonderer Bedeutung, von daher sollte mindestens ein Knie am Boden sein. Stehend oder in der Hocke ist eine Tirettemessung kaum möglich, weil jeder irgendwann zu zittern beginnt.

Vor der eigentlichen Messung legt man die Tirette vor den zu messenden Kugeln auf dem Boden aus, auch die Zunge wird dabei schon ausgefahren. Die nicht benötigten Elemente werden dann als Haltegriff abgeklappt. Beide Hände sollten bei der Messung zum besseren Halt auf dem Boden liegen.

Dann wird der Griff in die Hand genommen, und die Verlängerung des letzten benutzten Elementes mit der Hand auf der Erde vorsichtig ohne Druck an die Kugelmitte gehalten. In dieser Stellung neigt man sich dann in Richtung der Zielkugel, ebenfalls mit der Hand auf der Erde, und verschiebt die Zunge solange, bis sie ca. 1 mm vor der Zielkugel ist. Mit diesem Maß wird dann die andere Kugel gemessen. Sieht man dann, dass diese Entfernung deutlich länger oder kürzer als die vorherige ist, ist die Messung beendet und man zeigt auf die Kugel, die den Punkt hat. Sieht man bei dieser ersten Messung keinen Unterschied, muss die Messung wiederholt werden, jetzt muss die Zunge an der Zielkugel genau angepasst werden.

Bei Entfernungen über einem Meter hilft nur noch das gute alte Maßband. Wichtig beim Ablesen ist dabei, dass von der Kugelmitte aus genau senkrecht über dem äußersten Rand der Zielkugel gemessen wird. Als Empfehlung sollte jeder Schiedsrichter ein 3 m - Band mit Feststellmechanik und ein 10 m - Band bei sich führen.

Bei Entfernungen unter 10 cm ist die Tirette ebenfalls nicht mehr einsetzbar. Wenn auch eine Maßbandmessung keine genauen Aufschlüsse gibt, können kleine oder große Zirkel helfen. Optimal ist ein Innentaster mit veränderbarer Feststellschraube. Diese Messgeräte werden dann vorsichtig schräg zwischen Kugel und Zielkugel gehalten, gemessen wird vom Kugeläquator bis zum Zielkugeläquator.

Letzte Möglichkeit ist das ähnlich wie eine Tirette funktionierende Talmeter, ein Maßband mit Feststellmechanik und einer 10 cm Zunge, die nach der Messung ausgeschoben wird, nachdem das ermittelte Maß vorab um diese 10 cm reduziert wurde. Hier muss ebenfalls nur einmal eingestellt und dann verglichen werden.

## Kurze Turnieransprache (Muster)

Liebe Sportfreundinnen und Sportfreunde.

Ich darf Euch auch im Namen meiner Kollegen ..... und ..... zur heutigen Landesmeisterschaft „Triplette“ hier in Bad Pyrmont begrüßen. Wir spielen wie immer nach den internationalen Regeln. Bitte wie immer während der Spiele auf den Spielfeldern weder Alkohol noch Nikotin.

(Falls es zu Saisonbeginn wichtige Regeländerungen oder DPV-Regelauslegungen gibt, dann jetzt kurz darauf hinweisen).

(Bei Unwetterwarnungen bitte hier Hinweise auf das Verhalten, wenn das Turnier unterbrochen werden muss).

Ansonsten wünsche ich uns allen faire und spannende Spiele und Euch allen den erhofften Erfolg.

## Regelverstöße, Unkorrektheiten, Unsportlichkeiten

Das Regelwerk unterscheidet bei Vergehen mit unterschiedlichen Folgen in Regelverstöße, Unkorrektheiten und Unsportlichkeiten.

Bei Unsportlichkeiten (Art.38) erfolgt der Ausschluss aus dem Wettbewerb zum Beispiel für das absichtliche Anhalten von Kugeln. Auch nach Art.40 kann ein Ausschluss aus dem Wettbewerb erfolgen, nämlich dann, wenn den Anordnungen der Schiedsrichter nicht Folge geleistet wird.

Gemeint ist hiermit ein sofortiger Ausschluss ohne vorherige Sanktion wie z.B. eine Verwarnung. Nicht alle Möglichkeiten sind im Regelwerk aufgeführt, es muss sich aber um gravierende Unsportlichkeiten handeln, wie z.B. bei heimlichen Absprachen, Verfälschen von Kugeln, Manipulation bei Messungen oder Spielergebnissen, körperliche Gewalt oder auch Schiedsrichterbeleidigungen etc. Darüber hinaus ist nach Art.39 auch ein Lizenzentzug oder die Einbehaltung bzw. Rückgabe von Preisen möglich.

Bei Unkorrektheiten nach Art. 39 kann ebenfalls ein Ausschluss aus dem Wettbewerb erfolgen, allerdings erst nach einer Verwarnung. Dieses gilt für Vergehen gegen die korrekte Bekleidung, geschlossene Schuhe zum Schutz von Zehen und Hacken, Rauchverbot einschl. elektronische Zigaretten, Gebrauch von Mobiltelefonen und über den Umweg der Sportordnung oder anderer Richtlinien auch bei Alkoholkonsum oder Spielerverhalten nach Art.17.

Die Sanktionen nach Art.35 sind für die Regelverstöße gedacht, die im Regelwerk an unterschiedlichsten Stellen aufgeführt sind. Es sind dieses:

- |  |        |
|--|--------|
| * Übertreten, zu früh aus dem Kreis      | Art. 6 |
| * Gelände verändern                      | Art.10 |
| * Kugeln nicht vom Schmutz reinigen      | Art.16 |
| * Kugeln zur Probe werfen                | Art.18 |
| * Nichteinhaltung der Zeitvorgabe        | Art.21 |
| * Fremde Kugel spielen                   | Art.23 |
| * Messen mit Füßen                       | Art.26 |
| * ohne Genehmigung das Gelände verlassen | Art.32 |

Für das korrekte Handeln der Schiedsrichter ist somit hinsichtlich der vom Schiedsrichter zu treffenden Maßnahmen eine saubere Unterteilung in Regelverstöße, Unkorrektheiten und Unsportlichkeiten von besonderer Bedeutung.

## Einheitliche Vorgehensweise bei Regelverstößen

Am Beispiel „Übertreten“, des wohl am Häufigsten vorkommenden Regelverstoßes wird für den Bereich des NPV die folgende einheitliche Vorgehensweise festgelegt:

Nach Artikel 6 müssen sich die Füße im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen (Übertreten), ziehen sich Maßnahmen nach Artikel 35 zu. Nach dem reinen Wortlaut dieser Vorschrift würde ein erstes Übertreten gleich eine gelbe Karte verursachen.

Darüber hinaus sind wir Schiedsrichter verpflichtet, nach Artikel 40 die strikte Einhaltung der Spielregeln zu überwachen.

Wenn wir jedoch jedes erste festgestellte Übertreten mit der Sanktion einer gelben Karte ahnden würden, hätten wir einen inflationären Einsatz dieser Karten.

Genau dieses will der DPV jedoch nicht und darum hat er mit Regelauslegung zu Artikel 35 festgelegt, dass besonnenes und überlegtes Handeln oberstes Gebot ist und hat explizit darauf hingewiesen, dass jede einzelne Karte einer Sanktion gem. Artikel 35 entspricht, um eben einem inflationären Einsatz vorzubeugen. Die Schiedsrichterkollegen sind im Gebrauch der Karten zu unterweisen, damit die Absolutheit und der Sinn der Sanktionen gewahrt bleibt.

Einfach ausgedrückt bedeutet dieses schlichtweg, dass das Zeigen einer Karte, auch einer gelben Karte, die absolute Ausnahme bleiben soll.

Ein besonnenes und überlegtes Handeln als oberstes Gebot erfordert von uns Schiedsrichtern vor allen Dingen eines, das Zauberwort hierbei heißt Fingerspitzengefühl. Fingerspitzengefühl sowohl in der gewählten Umgangsform und Wortwahl mit den Spielern, als auch im Einsatz der Karten im Spielbetrieb.

Für den NPV übernehmen wir dabei eine weitere Regelauslegung des DPV zu Artikel 35, die für den Ligabetrieb festlegt, dass gelbe oder orangene Karten für den ganzen Spieltag gelten, rote Karten dagegen für das laufende Spiel. Diese Regelung gilt für den NPV nun auch für die Durchführung von Landesmeisterschaften und Ranglistenturniere.

Dieses vorweggeschickt, wird künftig folgende Vorgehensweise praktiziert:

Bei Feststellung eines ersten leichten Übertretens kann es auch ausreichen, den Spieler zunächst zu beobachten.

Bei einem ersten deutlichen Übertreten warten wir auf eine günstige Gelegenheit und sprechen den Spieler in ruhigem Ton auf sein Fehlverhalten an.

Muster 1. Ansprache:

„Pass bitte in Zukunft etwas besser auf Deine Füße auf, Du standst eben voll auf dem Kreis und ich muss Dich auf den Regelverstoß hinweisen, der nach Artikel 35 zu sanktionieren ist.“

Der Spieler kann natürlich weiter beobachtet werden. Bei einem erneuten Übertreten folgt eine 2. Ansprache, die dann aber schon bestimmter sein sollte.

### Muster 2. Ansprache:

„Ich habe Dich eben/vorhin auf die Folgen des Übertretens hingewiesen, trotzdem hast Du es eben wieder gemacht. Dieses ist jetzt die letzte mündliche Ermahnung, beim nächsten Mal werde ich Dir eine gelbe Karte zeigen.“

Beim dritten Verstoß wird dem Spieler dann mit der Begründung „Übertreten“ die gelbe Karte gezeigt.

Beim vierten Verstoß erhält er dann orange, danach auch rot.

Denkt daran, gelbe Karten gelten den ganzen Tag. Unter den Schiedsrichtern wird ausgetauscht, wer weswegen mit einer gelben Karte sanktioniert worden ist. Wenn ein „gelb“ Vorbelasteter z.B. in der dritten Runde bei einem anderen Schiedsrichter wieder übertritt, erfolgt dann die orangene Karte usw.

Diese Vorgehensweise gilt für alle Vergehen, die im Regelwerk als Regelverstoß deklariert sind, sie gilt ausdrücklich nicht für Unkorrektheiten und Unsportlichkeiten.

## Weiteres Selbststudium

Dieser Leitfaden soll in erster Linie eine Hilfestellung für das Bestehen der Schiedsrichterprüfung darstellen, verbunden mit einigen Hinweisen für die Praxis, insbesondere für die ersten Einsätze nach bestandener Prüfung.

In diesem Leitfaden sind somit auch nur die nach der neuen Schiedsrichter-Ausbildungsrichtlinie für die Prüfung erforderlichen Themen eingepflegt worden.

Sowohl die DPV-Sportordnung als auch die Sportordnungen der jeweiligen Landesverbände enthalten eine ganze Reihe von Richtlinien über die Durchführung von Meisterschaften, Ligaspielen oder Ranglistenturnieren und vielem mehr.

Die dort beim DPV wie bei den Landesverbänden vorhandenen weiteren Vorschriften sollten jedem Schiedsrichter natürlich bekannt sein, wenn er zu entsprechenden Meisterschaften oder sonstigen Turnieren eingesetzt wird. Diese Kenntnisse können jedoch nach bestandener Prüfung im Selbststudium erarbeitet werden.

Ebenso wichtig sind Kenntnisse über die unterschiedlichsten Turniersysteme wie DM-System, Schweizer System oder ACBD-KO-System. Darüber hinaus ist es auch hilfreich, wenn ein Schiedsrichter z.B. eine Buchholzwertung erklären kann, oder wenn er weiß, wie ein Setzbaum funktioniert.

Auf den Internetseiten des DPV und der Landesverbände oder auf ähnlichen Seiten gibt es eine ganze Fülle von Informationsmöglichkeiten.

## Quellennachweis

**DPV: Internationales Regelwerk  
Regelauslegungen  
Auszüge aus Ordnungen und Richtlinien**

© Erich Müller

Dieser Leitfaden für die Schiedsrichterausbildung im NPV-Bereich wurde zum Stand Oktober 2019 zusammengestellt. Änderungen wie z.B. neue Regelauslegungen werden kontinuierlich eingepflegt. Weitere Ausarbeitungen zu schiedsrichterrelevanten Themen sollen ebenfalls kontinuierlich folgen.

Der Verfasser freut sich über Fehlermeldungen, Richtigstellungen, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge. Hinweise bitte an

[schiedsrichter@petanque-npv.de](mailto:schiedsrichter@petanque-npv.de)

Der DPV, der NPV, alle weiteren Landesverbände, alle Vereine und Schiedsrichter dürfen den Leitfaden gegen Quellenangabe ganz oder teilweise benutzen, vervielfältigen oder veröffentlichen.

### Anlagen:

- Internationales Regelwerk
- DPV-Fragenkatalog mit Antworten
- DPV Praktische Prüfung mit Antworten
- Schiedsrichterkodex