

Erläuterungen zum Reglement ab 01.01.2009

Die Zielkugel :

Zulässig sind Zielkugeln aus Holz oder aus synthetischem Material wenn sie das Herstellerlogo tragen und von der F.I.P.J.P anerkannt sind.

Ihr Durchmesser darf **30mm (Toleranz: + 1mm oder - 1 mm)** betragen. Gefärbte Zielkugeln, auch mehrere Farben, sind erlaubt. Keinesfalls darf die Zielkugel mit Hilfe eines Magnets aufgehoben werden können.

Anmerkung:

Im Fall der Benutzung einer unzulässigen Zielkugel erfolgt der sofortige Austausch.

Der Wurfreif :

Es ist Sache des Veranstalters Wurfreife einzusetzen, werden sie eingesetzt, müssen sie einen Innendurchmesser von 50 cm (Toleranz +/-2mm) aufweisen.

Am Ende der Aufnahme muss der Wurfreif um die Zielkugel gelegt oder der Wurfkreis um die Zielkugel gezeichnet werden, außer die regelgerechten Abstände können nicht eingehalten werden.

Der Wurfreif/-kreis darf an die Auslinie gelegt werden, falls sonst keine 10 Meter gespielt werden können und kein Hindernis dies verhindert..

Anmerkung:

Die Messung der Abstände erfolgt vom inneren Rand des Wurfkreises oder Wurfreifs.

Entfernen von Hindernissen

Reglement: Derjenige Spieler, welcher sich vorbereitet zu spielen oder einer seiner Mitspieler darf ein Loch schließen das von (irgend-)einer vorher gespielten Kugel verursacht wurde.

Anmerkung:

Der Schiedsrichter darf nur zulassen das ein Loch geschlossen wird, egal welches, selbst ein Loch eines vorherigen Spiels.

Kugeln mit gleichem Abstand zur Zielkugel :

Reglement :

Wenn die zwei gegnerischen Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten:

Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme annulliert.

Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor geworfen hat.

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 bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.

Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach der Gegner usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt.

Wenn gegen Ende der Aufnahme nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Artikel 28.2.

Wenn sich am Ende einer Aufnahme keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird die Aufnahme annulliert.

Anmerkung:

Wenn am Ende einer Aufnahme die Aufnahme annulliert wird oder sich keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird die Zielkugel von der Mannschaft wieder angeworfen,

die sie zuvor angeworfen hat und nicht von der Mannschaft die die vorherige Aufnahme gewonnen hat.

Achtung : Wenn die drei Zielkugelwürfe der Mannschaft A fehlerhaft waren, ist es an Mannschaft B sie regelgerecht zu werfen.

Erkrankte Spieler :

Regelung:

Wenn ein Spieler während eines Spieles erkrankt oder verletzt wird, meldet dies seine Mannschaft unverzüglich, Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel damit sich der Spieler behandeln kann und verständigt die Jury. Diese entscheidet je nach Schwere der Erkrankung/Verletzung, ob der Spieler das Spiel wieder aufnehmen kann. Die Unterbrechung darf einen angemessenen Zeitrahmen (Empfehlung 15-20 Minuten) nicht überschreiten.

Anmerkung:

Seine Mitspieler dürfen das Spiel wieder aufnehmen oder abbrechen. Nimmt der erkrankte Spieler das Spiel wieder auf und erkrankt erneut, so ist ihm vom Schiedsrichter die Wiederaufnahme des Spiels zu untersagen. Seine Mitspieler haben die Möglichkeit das Spiel fortzusetzen oder abbrechen.

Identitätskontrolle eines Spielers :

Jeder Spieler eines offiziellen Wettbewerbs muss in der Lage sein seine Identität auf Verlangen eines Schiedsrichters, Mitglieds der Jury oder Vertreter des Verbandes nachzuweisen. Ist er dazu nicht in der Lage, wird er vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Anmerkung:

Verschiedene so auch die neue französische Lizenz haben keine Lichtbilder und sind nur in Verbindung mit einem Ausweis gültig. Ein amtlicher Ausweis ist das Beste, aber nicht die einzige Möglichkeit. Ein Berechtigungsschein mit Lichtbild (Lizenz einer anderen Sportart, Angelausweis, Jagdschein, etc) ist ausreichend.

Boulehallen :

Regelung:

Wenn eine weggeschossene Zielkugel eine Mauer oder die Decke einer Boulehalle berührt, wird sie als ungültig angesehen. Selbst wenn sie auf zulässiges Spielgelände zurückfällt. Die Bauteile einer Boulehalle werden als verbotenes Gelände angesehen.

Zu unrecht gespielte Kugel :

Regelung:

Falls, eine Mannschaft, die nach drei Fehlwürfen der gegnerischen Mannschaft, den Vorteil hat die Zielkugel zu werfen zu unrecht die erste Kugel wirft, so ist der gegnerischen Mannschaft die Wahl einzuräumen die Kugel an ihrem Platz zu belassen oder sie neu zu spielen.