



# Regeln für Boule

## Inhalt

§1 Ausrichtung.....	2
§2 Mannschaft.....	2
§3 Spielgerät.....	2
§3.1 Erlaubte Eisen Kugeln:.....	2
§3.2 Erlaubte Zielkugeln (Schweinderl):.....	2
§4 Spielregeln .....	3
§5 Spieltechnik .....	4
§6 Spielweise .....	5



## §1 Ausrichtung

Der ausrichtende Verein sorgt für den reibungslosen Ablauf der Deutschen Meisterschaft und organisiert folgendes:

- Boule Sandplätze von mindestens 4 Bahnen
- Verpflegung der Aktiven (+ Zuschauer)
- Regen-/Sonnenschutz

## §2 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus drei bis vier Spieler- innen. Die besten drei werden bewertet (DSSV Boule Fachwart entscheidet, je nach Teilnehmerzahl, auch die besten vier Bewertungen, wenn alle Mannschaften jeweils vier Spieler belegt sind).

## §3 Spielgerät

### §3.1 Erlaubte Eisen Kugeln:

1. Sie müssen aus Metall sein
2. Der Durchmesser muß zwischen 7,05 cm und 8,00 cm betragen.
3. Das Gewicht muß zwischen 650 g und 800 g liegen.
4. Logo (Marke des Herstellers) und Gewicht müssen eingraviert und lesbar sein.
5. Sie dürfen nicht manipuliert sein. Es ist allerdings erlaubt, Namen oder Initialen einzugravieren.
6. Ausnahme für das erste mal als Boule Anfänger mit billigen Leiheisenkugeln (z.B. von Aldi, Lidl, Netto, Norma und Plus ...), sowie die erforderliche Genehmigung vom DSSV Boule Fachwart.
7. Kinder- Eisenkugeln- werden nur nach den Allgemeinen Deutschen Boule Regeln für Kinder zugelassen.

### §3.2 Erlaubte Zielkugeln (Schweinderl):

1. Sie ist aus Holz (Ausnahmen sind vom internationalen Verband F.I.P.J.P. festgelegt) und hat eine Durchmesser von 25 mm bis 35 mm.



## §4 Spielregeln

Einzel (Tête-à-tête)            jeder Spieler hat 3 Kugeln (gesamt: 6 Kugeln)

Doppel (Doublette)            jeder Spieler hat 3 Kugeln (gesamt: 12 Kugeln)

3 Spieler (Triplette)            jeder Spieler hat 2 Kugeln (gesamt: 12 Kugeln)

1. Teilnehmen können alle, die im Hörbehindertenverein Mitglied sind und einen DSSV Sportpass besitzen. Auch die Erforderlichen DSSV Jahres- und Start- Gebühren bezahlt hat.
2. Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Speziell eignen sich Kiesplätze wie sie in Parkanlagen anzutreffen sind. Der Untergrund sollte nicht zu hart, aber auch nicht zu tief sein. Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll.
3. Am Anfang des Spiel stellt man sich mit dem Vornamen vor und wünscht sich gegenseitig ein gutes Spiel.
4. Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von einem Durchmesser von 35cm - 50cm.
5. Der Wurfkreis muss zwischen 35 bis 50 cm Durchmesser sein.
6. Die Zielkugel ist gültig geworfen, wenn sie zwischen 6 und 10 Meter Abstand zum Abwurfkreis hat. Die Zielkugel sollte mind. 1m von einem Hindernis (Baum, Mauer ect.) entfernt sein.
7. Hat der Anfangsspieler die Zielkugel die Erforderlichen Wurf- Abstand nicht erreicht, so darf er noch 2 mal den Wurf wiederholen. Danach darf der Gegnerische die Zielkugel werfen (ebenso höchstens 3 Versuche).
8. Ist die Zielkugel während des Spieles außerhalb der Spielbegrenzung draußen, ist das Spiel sofort beendet. Somit zählen nur noch die Punkte, die Ihre Kugeln noch nicht gespielt haben, wenn die Gegenpartei keine Kugeln mehr in der Hand hat. Hat aber die Gegenpartei auch die nicht gespielten Kugeln in der Hand, so muss dieses Spiel erneuert werden (dieselbe Mannschaft beginnt wieder).
9. Die Lage der Zielkugel kann sich während des Spiel verändern (durch Kugelkontakt). Sie muss allerdings immer für alle Spieler sichtbar sein. Sie darf nicht näher als 3 und nicht weiter entfernt als 20m vom Wurfkreis entfernt liegen.
10. Rollt die Eisenkugel während dieses Spieles außerhalb der Spielbegrenzung, werden diese Entfernt und wird nicht mit Punkten bewertet.
11. Man wirft die Kugel mit der nach unten gewandten Handfläche. (Wer mit nach oben gewandten



Handfläche spielt, wird von diesem Spiel Disqualifiziert und dem Gegner mit 13:0 Punkten zugesprochen)

12. Wer als erster die 13 Punkte erreicht hat, ist Sieger.
13. Innerhalb der Mannschaft kann die Spielreihenfolge beliebig gewechselt werden.
14. Diejenige Mannschaft, die im letzten Durchgang gepunktet hat, zieht an der anderen Stelle einen neuen Wurfkreis. (Immer in die gleichen Spielrichtung – hin und zurück.)
15. Die Zuschauer dürfen während des Spieles nicht stören – auch keine evtl. Ratschläge geben. Werden diese Ignoriert, müssen sie vom Platz gehen.
16. Unerlaubtes Entfernen während des Spieles, werden diese für den Gegner mit 13:0 zugesprochen, außer im Notfall bzw. Hilfe gerufener Spieler. Wird dieser mit unfairen Absicht gemacht, wird dieser Spieler ganz von dem Spiel ausgeschlossen.
17. Jede Mannschaft muss einen erforderlichen Maßband bei sich haben bzw. eine Zielkugel.
18. Eine DSSV Mannschaft besteht aus drei bis vier Spieler- innen und die drei besten werten bewertet.
19. Frauen- Herren- Kinder- Misch Mannschaft werden nur bewertet, wenn mindestens 4 Mannschaften gemeldet sind und aus 4 verschiedenen Städten stammen.
20. Für die ab 12 jährigen Spieler- innen dürfen nur nach den schriftlichen Einverständniserklärung der Eltern mitspielen. Vorausgesetzt ist, dass mindestens 3 Kindermannschaften vorhanden ist und Ihre eigene Meisterschaften spielen können.

## §5 Spieltechnik

Grundsätzlich gibt es 2 Arten, die Kugel zu spielen - indem man "legt" oder "schießt".

Es gibt zwar die unterschiedlichsten Techniken beim Legen und Schießen, um aber diese in den Griff zu bekommen, sollte man auf die richtige Handhaltung achten:

Man wirft mit der nach unten gewandten Handfläche!

Dadurch bekommt die Kugel einen gewissen Rückdrall - und wenn man den Dreh raus hat, kann man die Kugel so manipulieren, wie es Bodenbeschaffenheit und Spielsituation erfordern.

Oft noch wichtiger als die Beherrschung der Technik ist die Taktik, die dem Spiel die Würze gibt.



## §6 Spielweise

Es spielen 2 Mannschaften (Einzel / Doublette / Triplette) gegeneinander.

Am Anfang wird ausgelost, welche Mannschaft die Zielkugel (cochonnet) werfen darf.

Die Mannschaft, die die Zielkugel geworfen hat, versucht nun eine Kugel (Boule) so nahe wie möglich zu plazieren.

Anschließend versucht nun die gegnerische Mannschaft ihrerseits, eine Kugel besser zu plazieren. Sie ist solange an der Reihe, bis ihr dies gelungen ist.

Nunmehr ist wieder die andere Mannschaft dran. Auch sie muß wiederum solange spielen, bis sie wieder den "Punkt" hat.

Es gibt 2 Möglichkeiten, den Punkt zu machen: Entweder legt man eine Kugel näher ans Ziel als der Gegner oder man "schießt" eine gute Kugel des Gegners weg.

Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, so spielt der Gegner die ihm verbliebenen Kugeln und versucht besser zu sein als die beste gegnerische Kugel. Denn jede Kugel, die dem Ziel näher liegt als die beste gegnerische Kugel, zählt einen Punkt.

Es können also in einer Aufnahme maximal 6 Punkte gemacht werden (wenn alle 6 eigenen Kugeln besser liegen als die beste des Gegners).

Ist die zweitbeste Kugel bereits die des Gegners, erhält man folglich 1 Punkt. Ist die drittbeste Kugel die des Gegners, erhält man 2 Punkte usw...

Anschließend beginnt die nächste Aufnahme. Es beginnt die Mannschaft, die die Aufnahme zuvor gewonnen hat und wirft erneut die Zielkugel (auch Schweinchen genannt) sowie die erste Kugel.

Die Partie ist beendet, sobald eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat.