

Spielregeln Pétanque Club Burkertsmatt – Seite 1

Die Formulierungen in diesem Reglement sind geschlechtsneutral. Mit Spieler sind beide Geschlechter (m/w) gemeint.

Die Burkertsmatt Pétanque-Spielregeln widersprechen in Einzelfällen (Artikel 2-Wurfkreis, Artikel 3-Auslinien und Artikel 8-Zeitvorgabe) bewusst den internationalen Regeln, weil sie auf der Burkertsmatt einfacher anzuwenden sind. In solchen Fällen gelten die vereinfachten oder grosszügiger ausgelegten Spielregeln vom Pétanque Club Burkertsmatt. Die PCB Pétanque Spielregeln werden nur in Streitfällen angewendet und durchgesetzt.

Artikel 1. Die PCB Spielregeln sind für alle Spieler auf dem Platz verbindlich.

Für jeden Spieler auf der Burkertsmatt sind diese Regeln verbindlich, selbst wenn sie nicht mit den Bestimmungen anderer Clubs oder Reglemente übereinstimmen.

Artikel 2 Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis.

Die Spieler ermitteln durch das Los (gleichzeitiges Rückwärtswerten je einer Spielerkugel und einem Cochonnet), welche der beiden Mannschaften als Erste das Cochonnet wirft.

Als Wurfkreis müssen die roten Wurfkreise vom PCB verwendet werden, von Hand gezogene Kreise sind nicht zulässig.

Die Füsse müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn herausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füsse den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen.

Artikel 3. Abgrenzung der Spielfelder und Auslinien.

Wenn schwarze Gummiseile zur Abgrenzung der vier Spielfelder eingesetzt werden, gelten diese Seile als Aus-Linien. Das gleiche gilt für die Umrandung aus Holzstämmen.

Wenn alle 4 Spielfelder benutzt werden oder bei Turnieren sind diese zwingend mit den schwarzen Gummiseilen abzutrennen.

Artikel 4. Regelgerechte Entfernungen beim Wurf des Cochonnet.

Das von einem Spieler geworfene Cochonnet ist gültig, wenn:

1. der Abstand des Cochonnet mindestens 6 und höchstens 10 Meter beträgt.
2. der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von der Spielfeldeinfassung aus Rundholz und den beiden Schattenbäumen entfernt befindet.
3. das Cochonnet mindestens ein Meter von der Holzumrandung, dem Stamm der Schattenbäume und (falls zur Abgrenzung der Spielfelder Gummiseile eingesetzt werden) von diesen Seilen entfernt liegt.

Wird die Einhaltung der Regel 1 vom Gegenteam beanstandet, muss das Cochonnet neu geworfen oder um die beanstandete Länge versetzt werden. Akzeptiert das Team des Werfers die Beanstandung nicht, muss die Distanz mit dem Meterband nachgemessen werden.

Artikel 5. Das Cochonnet verlässt das Spielfeld oder berührt die Holzumrandung.

Wird im Verlauf eines Spiels das Cochonnet aus dem Spielfeld geschossen oder berührt es die Holzumrandung, gibt es diese drei Möglichkeiten:

1. Beide Mannschaften verfügen noch über mindestens eine zu spielende Kugel. In diesem Fall wird das Spiel mit 0 Punkten gewertet (annulliert). Das Anspiel geht an die Mannschaft die zuvor gepunktet oder bei einem soeben neu begonnenen Spiel angespielt hat.
2. Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel. Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat. Diese Mannschaft wirft das nächste Cochonnet.
3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln. In diesem Fall wird das Spiel mit 0 Punkten gewertet (annulliert). Das Anspiel geht an die Mannschaft die zuvor gepunktet oder bei einem soeben neu begonnenen Spiel angespielt hat.

Spielregeln Pétanque Club Burkertsmatt – Seite 2

Artikel 6. Verhalten der Spieler und Zuschauer.

Während der regulären Zeit die ein Spieler benötigt um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äusserste Ruhe einhalten.

Die Spieler dürfen weder umhergehen noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen dem Cochonnet und dem Wurfkreis befinden.

Die Gegner müssen sich seitlich hinter dem Cochonnet oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler als auch vom Cochonnet einen Abstand von mindestens zwei Meter einhalten.

Artikel 7. Ungültige Kugeln.

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert (bei Trennseilen) oder die Holzumrandung berührt. Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spielfeld genommen werden.

Artikel 8. Zeitvorgabe.

Sobald das Cochonnet geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal zwei Minuten (laut den DPV Spielregeln sind es nur eine Minute!) um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem das Cochonnet 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 des Cochonnet.

Artikel 9. Spielen einer fremden Kugel.

Ein Spieler der eine andere Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung. Die gespielte Kugel ist dennoch für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden, gegebenenfalls nach einer Messung.

Artikel 10. Messen der Punkte.

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.

Artikel 11. Vor Punktefeststellung aufgehobene Kugeln.

Jede Kugel ist ungültig, die am Ende eines Spiels vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich ist keinerlei Reklamation zulässig.

Hebt ein Spieler seine Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.

Artikel 12. Lageveränderung von Kugeln oder vom Cochonnet.

Wenn ein Spieler beim Messen das Cochonnet oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert, so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren. Die Gegenmannschaft erhält dann einen Punkt.

Artikel 13. Gleicher Abstand.

Wenn die zwei gegnerischen Kugeln, die dem Cochonnet 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 das Spiel ohne Punkte annulliert. Das Cochonnet fällt dem Team zu, das zuvor gepunktet oder die neue Runde angespielt hat.
2. Wenn nur noch eine Mannschaft Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und dann wird neu gewertet. Hat sich die Situation nicht verändert gilt Punkt 1 dieses Artikels.
3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach die gegnerische, und weiter abwechselnd bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt.

Spielregeln Pétanque Club Burkertsmatt – Seite 3

Artikel 14 Die Mannschaften.

<u>Anzahl Spieler</u>	<u>Bezeichnung</u>	<u>Kugeln pro Spieler</u>	<u>Total Kugeln</u>
3 Spieler gegen 3 Spieler	Triplette	2	12
2 Spieler gegen 2 Spieler	Doublette	3	12
1 Spieler gegen 1 Spieler	Tête-à-tête	3	6

Wenn es nicht aufgeht, sind in Ausnahmefällen auf der Burkertsmatt auch diese Mischformen zulässig:

3 Spieler gegen 2 Spieler	Mix 3/2	2 resp. 3	12
4 Spieler gegen 3 Spieler	Mix 4/3	(jede Mannschaft hat 8 Kugeln)	16
3 Spieler: Jeder gegen Jeden	Alle gegen Alle	3	9

Artikel 15 Auslosung der Spieler.

Die Spieler und Plätze werden entweder durch Werfen von Kugeln oder durch Ziehen von Karten ausgelost. Bei bis zu 12 Spielern entscheiden die anwesenden Spieler, welche Auslosungsart sie bevorzugen, ab 13 Spielern ist das Auslosen mit Karten Pflicht, um das Mogeln und Fehlauslosungen zu verhindern.

Artikel 16 Auslosung durch Kugeln werfen.

Die teilnehmenden Spieler bestimmen einen Spieler der die Auslosung vornimmt. Nachdem der «Ausloser» das Cochonnet geworfen hat, werfen alle Spieler (inkl. der »Ausloser») auf das Kommando «3 – 2 – 1 – LOS» eine ihrer Kugeln möglichst nah zum Cochonnet. Nur der «Ausloser» geht zu den geworfenen Kugeln, die übrigen Spieler bleiben stehen bis die Auslosung fertig ist. Der «Ausloser» teilt die Spieler und Plätze nach diesen Pétanque Club Burkertsmatt Regeln zu (allenfalls unter Benutzung der in der Spielkiste gelagerten Hilfsblätter, siehe Seite 4) und vermeidet dadurch die früher leider auf dem Platz üblichen «Manipulationen»:

Gemäss der Anzahl der anwesenden Spieler werden zuerst die Doublette- resp. Triplette- Gruppen und anschliessend die Mix-Gruppen ausgewählt. Dabei wird abwechselungsweise immer die allernächste Kugel der A1-Gruppe, dann die allerweiteste Kugel der B-1Gruppe, anschliessend die nun nächste Kugel der A-1 Gruppe und dann die nun nächste Kugel der B-1 Gruppe zugeteilt, bis die Gruppe 1 vollständig ist. Nun wird nach der gleichen Regel die A-2 und die B-2 Gruppe sowie allenfalls auch die A-3 und die B-3 Gruppe bestimmt.

Bei mehr als 12 Spielern – wenn also 4 Gruppen zu bilden sind – werden die Spieler mit Karten ausgelost, um das Mogeln und Fehlauslosungen zu verhindern, siehe Artikel 15.

Dieses Reglement kann vom Vorstand jederzeit angepasst werden und gilt ab Aufschaltung auf der Website und Auflegung in der P+ECB-Spielkiste.

Hilfsblatt zum Auslosen der Gruppen und Platz-Zuteilung.

Dieses Hilfsblatt kann (muss aber nicht) zum Auslosen beigezogen werden. Es existieren farbige Platz-Tafeln im Format A5 mit der Bezeichnung **1A – 1B – 2A – 2B – 4A – 4B**. Bei 3 Gruppen spielt die 3. Gruppe idealerweise auf Platz 4, weil in diesem Fall die Platzgrenzen durch die Bäume in der Mitte gebildet werden.

wieviele Spieler		welche Kugel	wo ablegen	Platz		welche Kugel	wo ablegen	Platz
max. 7 Spieler Hilfsblatt 1	1	allernächste Kugel	vorne links	Platz 1A	2	allerweiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	3	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	4	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	5	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	6	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	7	(letzte Kugel)	vorne links	Platz 1A	8			
8 oder 9 Spieler Hilfsblatt 2	1	allernächste Kugel	vorne links	Platz 1A	2	allerweiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	3	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	4	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	5	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A	6	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 2B
	7	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A	8	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 2B
	9	letzte Kugel	vorne links	Platz 1A				
10 Spieler Hilfsblatt 3	1	allernächste Kugel	vorne links	Platz 1A	2	allerweiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	3	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A	4	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 2B
	5	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	6	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	7	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 2A	8	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 2B
	9	(letzte Kugel)	vorne links	Platz 1A				
11 Spieler Hilfsblatt 4	1	allernächste Kugel	vorne links	Platz 1A	2	allerweiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	3	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A	4	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 2B
	6	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	6	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	7	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A	8	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 2B
	9	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	10	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	11	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 2A				
12 Spieler Hilfsblatt 5	1	allernächste Kugel	vorne links	Platz 1A	2	allerweiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	3	nun nächste Kugel	mitte links	Platz 2A	4	nun weiteste Kugel	mitte rechts	Platz 2B
	5	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 4A	6	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 4B
	7	nun nächste Kugel	vorne links	Platz 1A	8	nun weiteste Kugel	vorne rechts	Platz 1B
	9	nun nächste Kugel	mitte links	Platz 2A	10	nun weiteste Kugel	mitte rechts	Platz 2B
	11	nun nächste Kugel	hinten links	Platz 4A	12	nun weiteste Kugel	hinten rechts	Platz 4B

Dieses Reglement kann vom Vorstand jederzeit angepasst werden und gilt ab Aufschaltung auf der Website und Auflegung in der P+ECB-Spielkiste.