



# FEDERATION SUISSE DE PETANQUE

## REGLEMENT BOULODROMES

- 1) Dieses Reglement gilt für alle Arten von Boulodromes und alle Bodenbeläge, mit oder ohne Begrenzungslinien.
- 2) Die Partien werden innerhalb des markierten Spielfeldes als „cadré“ gespielt. Der Abwurfkreis muss im Minimum 1 m Abstand von der Grundlinie oder einem Hindernis sowie 50 cm entfernt von den Seitenlinien platziert werden.
- 3) Der Standort des geworfenen Cochonnets wird als gültig bewertet, wenn es mindestens einen Abstand von 50 cm zur seitlichen Spielfeldbegrenzung und zum Spielfeldende aufweist. Wenn auf einem Boulodrome-Spielfeld jede reglementarische Länge gespielt werden kann, so ist am oberen Ende des Spielfeldes einen Abstand von 1 m zur Spielfeldbegrenzung einzuhalten.
- 4) Wenn die Lage des Cochonnets nach dem Wurf als ungültig betrachtet wird, dann wird es vom Gegner in die reglementarisch richtige Position gebracht. Zwei Fälle sind möglich:
  - a) wenn das ungültige Cochonnet im zugewiesenen Spielfeld innerhalb der reglementarisch festgelegten 6 m und innerhalb der zulässigen maximalen Länge befindet, aber zu nahe an der Seitenlinie, dann muss der Gegner das Cochonnet auf gleicher Höhe innerhalb der vorgegebenen Distanz platzieren.
  - b) wenn das ungültige Cochonnet sich weniger als 6 m oder in einer nicht reglementarischen Distanz auf dem Boden des Spielfeldes befindet, oder das Spielfeld verlassen hat, kann der Gegner es nach seiner Wahl positionieren. Der Gegner kann auch den Wurfkreis zurück setzen, bis er die maximal gültige Distanz spielen kann, aber nicht darüber hinaus.
- 5) Jedes Cochonnet und jede Kugel, welche eine feste Spielfeldbegrenzung berühren, sind ungültig. Das gleiche gilt für Kugeln oder Cochonnets, die das Spielfeld verlassen. Wenn die Begrenzungslinie aus einer Schnur besteht, gilt die Kugel oder das Cochonnet als ungültig, wenn sie die Begrenzungslinie komplett überschritten haben. Das heisst: von oben betrachtet ist die Schnur neben der Kugel oder dem Cochonnet vollständig sichtbar.
- 6) Jede Kugel, welche die Decke berührt, ist ungültig. Sie wird sofort aus dem Spiel genommen und alles, was sie bewegt hat, wird an seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt.
- 7) Jede geschossene oder getroffene Kugel, die auf ihrem Weg von der geschossenen oder getroffenen zurückprallenden Kugel aufgehalten wird, bleibt gültig und bleibt dort, wo sie liegen geblieben ist. Dasselbe gilt auch für das Cochonnet.
- 8) Kugeln und Cochonnet, welche durch eine von der Spielfeldbegrenzung zurückprallenden Kugel bewegt wurden, werden an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt, falls diese vorher markiert war.
- 9) Für alle hier nicht explizit erwähnten Fälle richtet man sich nach dem offiziellen FIPJP-Reglement. Die Spieler müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter und der Jury befolgen. Gegen die Entscheidungen kann nicht rekurriert werden.

Dieses Reglement tritt ab 1. Mai 2013 in Kraft und ersetzt dasjenige vom 9. November 1991.

Commission Technique Suisse  
08.12.2012  
Raoul L. Bortolotti



Übersetzung der französischen Original-Fassung durch SAP, Dezember 2013