

Häufig vorkommende Verstöße gegen Pétanque-Regeln bzw. zu beachtende  
**Besonderheiten im Rahmen des Ligaspielbetriebs**

**Ausdrücklicher Hinweis:** Der Leitfaden stellt in keinsten Weise einen Ersatz für das Regelwerk und keine Richtlinie dar, sondern kann lediglich zum besseren Verständnis der Regeln dienen.

1. Es gelten die Regeln des Weltverbandes F.I.P.J.P. in der Fassung der deutschen Übersetzung des DPV (DPV-Webseite bzw. DPV-Regelheft), DPV-Sportordnung, BBPV-Sportordnung und – Richtlinien, jeweils in aktueller geltender Fassung.
2. Bei mehreren, neben einander liegenden und gekennzeichneten Spielfeldern (Mindestgrösse 12 x 3 m) findet der Anwurf innerhalb des Spielfeldes ohne seitliche Abstandsanforderung zur Trennlinie zum Nachbarfeld statt; Ausnahme: Einzelspielfeld oder Randspielfeld (bspw. mit seitlich einem Balken o.ä. als Begrenzung); dort sind stets zusätzlich auch 1 m Seitenabstand beim Anwurf einzuhalten. Es gelten die Anforderungen des Abstandes von (mind.) 1 Meter nur hinsichtlich des Wurfbereiches und der Lage der angeworfenen Zielkugel zur Schmal- (oder „Grund-“, bzw. „Kopf“-)seite des Feldes. Verändert sich die Lage der Zielkugel während einer Aufnahme in das seitlich benachbarte Spielfeld, so ist dort weiter zu spielen, allerdings immer mit gebotener Höflichkeit und Rücksichtnahme (FAIR PLAY!) auf die dort laufende Begegnung (linkes und rechts Nachbarspielfeld sind „erlaubtes Gelände“). **ES GIBT KEINE CARRÉ-REGELN!** Kopf-an-Kopf liegende Spielfelder werden nicht als benachbart angesehen; verändert sich die Lage der Zielkugel während einer Aufnahme über die Schmalseite des Spielfeldes hinweg, so hat sich die Zielkugel auf „verbotenes Gelände“ bewegt und ist damit „tot“ mit den entsprechenden Folgen. Entsprechendes gilt für gespielte Kugeln. Gleiches gilt für die Veränderung über mehr als das unmittelbar seitlich benachbarte Spielfeld hinweg.
3. Fehlerhafte Anwürfe der Zielkugel sind (regelkonform) zu wiederholen; das weit verbreitete „Kicken“ der Zielkugel ist verboten. Die Lage der korrekt angeworfenen Zielkugel ist zu markieren (ist weitgehend unbekannt).
4. Es ist nicht gestattet, dennoch eine weit verbreitete Unsitte, bei noch laufenden Begegnungen auf unmittelbar benachbartem Spielfeld Schiessübungen zu praktizieren. Derartige Vorgänge sind zu unterbinden.
5. Ungültige („tote“) Kugeln auf dem Spielfeld oder in unmittelbarer Nähe des Spielfeldes sind in angemessenem Abstand des Spielfeldes abzulegen. Viele Spieler meinen, ihre bereits gespielten, „toten“ Kugeln während noch laufender Begegnung aufnehmen zu dürfen. Dies ist nicht gestattet. Gespielte Kugeln haben liegen zu bleiben (ggf. jenseits des Spielfeldes), bis die Aufnahme beendet und der erreichte Punktestand festgestellt ist.

6. Es besteht sog. Trikotpflicht ab (einschl.) Landesliga aufwärts. Auf Artikel 38 letzter Absatz der internationalen Regeln (zum Thema „korrekte Oberbekleidung“) wird hingewiesen.
7. Es darf ausgewechselt werden: nur zwischen den Aufnahmen und erst, wenn die Auswechslung dem herbeigerufenen Schiedsrichter (bzw. der an seiner Stelle fungierenden Person) und dem Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft angezeigt worden ist; die Auswechslung ist im Spielberichtsbogen schriftlich festzuhalten. Ausgewechselt werden darf in jedem Spiel ein Mal pro Formation – dem zu Folge pro Begegnung max. fünf Auswechslungen pro Mannschaft (Bundesliga-Modus). Fehler bei der Auswechslung und den Anzeigepflichten sind sofort nach ihrem Bemerkten wieder rückgängig zu machen; die Formation, die den Fehler begangen hat, darf während der restlichen Spielrunde nicht noch einmal Auswechslern (Auslegung DPV-SchiRi-Ausschuss zu Artikel 33 der internationalen Regeln). Spielt der gegnerische Mannschaftsführer selbst, so genügt die Anzeige dem Schiedsrichter bzw. dem an seiner Stelle fungierenden Person und der unmittelbar beteiligten gegnerischen Mannschaft gegenüber. Ein Spieler, der bereits eine Partie spielte und diese beendete, darf in derselben Spielrunde nicht in einer noch laufenden Begegnung eingewechselt werden. Es ist auch nicht gestattet, einen ausgewechselten Spieler in derselben Spielrunde in einem anderen Spiel einzuwechseln.
8. Spieler der Mannschaft, die nicht mit dem Wurf am Zug ist, haben sich SEITLICH hinter dem Wurfkreis mit mind. 2 m Abstand oder auf der gegenüberliegende Seite zum Wurfkreis ebenfalls SEITLICH am Ende des Spielfeldes aufzuhalten. Sie haben sich ruhig zu verhalten.
9. Alkohol und Nikotin haben auf dem gesamten Spielgelände nichts zu suchen! Das gilt auch für „alkoholfreies Bier“ in entsprechenden Trinkgefäßen oder Flaschen oder „Spezi“ in Bier-/Weizenbiertgläsern. Allein das äussere Erscheinungsbild genügt, um vom Verbot erfasst zu sein. Verstösse dagegen können von der Ermahnung bis hin zum Ausschluss vom Spielbetrieb für den restlichen Spieltag (nur bei beharrlichem und grob unsportlichem Missachten) geahndet werden. Ggf. ist für evtl. disziplinarische Maßnahmen ein uneinsichtiger Spieler dem BBPV zu melden und dessen Lizenz einzubehalten.
10. Mobiltelefone sind – weil die Benutzung störend ist – abzuschalten und nur in spielfreien Zeiten abseits des Spielgeländes zu verwenden.
11. Das Verlassen des Spielfeldes während laufender Begegnung ist nur gestattet, wenn
  - Spielunterbrechnung oder -abbruch offiziell angeordnet wird,
  - um einen SchiRi (bzw. die an seiner Stelle fungierende Person) herbeizurufen, oder nach dessen Erlaubnis sich bspw. zur Toilette zu begeben;toleriert wird das unerlaubte Verlassen bei plötzlichem Witterungsumschwung, um sich schützende Kleidung zu besorgen oder sich selbst in Schutz zu bringen.

12. Die „Minuten-Regel“ gilt auch für die Ligaspielbegegnungen (s. o. Nr. 1).
13. Regionale Besonderheiten in den einzelnen Liga-/Spielordnungen der Regionen sind ebenfalls zu beachten. Eine Hardcopy von Regionalordnungen sollte immer vor Ort sein, damit auch anwesende Schiris aus anderen Regionen sich erforderlichen Falls kundig machen können.
14. Misslingt ein Messversuch eines Spielers, indem er eine der gespielten Kugeln oder die Zielkugel versehentlich bewegt, so hat/haben die beste/n Kugel/n der gegnerischen Mannschaft automatisch den Punkt/die Punkte vor der besten Kugel der eigenen Mannschaft ohne die für den Messvorgang bedeutsamen. Sie bleibt aber – zunächst wertungsfrei („neutral“) – unverändert im Spiel und wird wieder in die Wertung aufgenommen, wenn durch nachfolgende Würfe eine der für den Messvorgang bedeutsamen Kugeln oder die Zielkugel „bewegt“ wird (wobei für den Begriff des „Bewegens“ bereits die bloße Berührung ausreicht). Es genügt nicht, irgendeine im Spiel befindliche Kugel zu berühren/bewegen, die in der Aufnahme schon gespielt ist, mit dem Messvorgang aber nichts zu tun gehabt hat.
15. Die Lizenzen sind bei jedem Spieltag vor Spielbeginn abzugeben und vom Spielleiter aufzubewahren, nicht nur beim ersten Spieltag! Sog. (gelbe) Altlicenzen ohne maschinell eingetragenes Geburtsdatum besitzen zusammen mit aktuellem Personaldokument für den Spieltag Gültigkeit, sind aber einzubehalten und an die BBPV-Geschäftsstelle einzusenden. Betroffene Spieler müssen sich um die Ausstellung einer neuen Lizenz kümmern und dürfen erst dann wieder eine Tagsersatzlizenz für einen Wettbewerb beantragen, wenn ihr Antrag auf Lizenzneuerteilung bei der Geschäftsstelle des BBPV vorliegt.
16. Ein Wurfreif aus Vollmaterial zur Kennzeichnung des Abwurfkreises ist dann zu verwenden, wenn der Veranstalter dies anordnet und die Wurfreifen zur Verfügung stellt. Will eine Mannschaft einen solchen, von ihr selbst mitgebrachten verwenden, dann ist dies nur im Einverständnis der gegnerischen Mannschaft zulässig; die gegnerische Mannschaft ist dann ihrerseits an diese Zustimmung gebunden und muss ebenfalls aus diesem Wurfreif heraus spielen. Kommt eine Einigung der beiden beteiligten Mannschaft nicht zustande, dann ist ohne Wurfreif – wie bisher – durch Zeichnen eines regelkonformen Kreises in den Boden zu spielen.

15. April 2008