



2. Pöckinger

Boule Meisterschaft

1.5. - 31.7.2019

Kurzfassung der Spielregeln

Die Pétanque/Boule Spielregeln (Kurzfassung)

1. Es wird mit gekennzeichneten Stahlkugeln mit einem Gewicht von ca. 700 Gramm gespielt. Diese gibt es zur Ausleihe gegen ein Pfand im Literaturcafé Waschhäusl, in der Bücherei & im Gasthof zur Post.
2. Ziel des Spiels ist es, die Kugeln der eigenen Mannschaft, von einem Wurfkreis aus, möglichst nah an die hölzerne Zielkugel (das „Schweinchen“ = „bouchon“ oder „cochonnet“) zu „legen“ bzw. zu werfen oder aber die beste gegnerische Kugel von dort wegzuschießen.
3. In dem Wurfkreis, der auf den Boden mit einem 35-50 cm Durchmesser gezeichnet wird, müssen beide Füße des Spielers innerhalb des Kreises sein & Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.
4. Zwei Parteien treten gegeneinander mit folgender Anzahl von Kugeln an:
 - bei 3 MitspielerInnen im Team: jede/r mit 2 Kugeln
 - bei 4 Mitspielern im Team: jede/r mit 1-2 Kugeln (insges. 6 Kugeln)
 - bei 6 MitspielerInnen im Team: jede/r mit 1 Kugel

Sollte ein/e MitspielerIn fehlen (z.B. bei einem 4er-Team), so wirft abwechselnd ein/e SpielerIn der 3 anderen für die fehlende Person oder eine weitere gemeldete Person springt als ErsatzspielerIn ein. Dies ist jederzeit möglich. Pro Team müssen aber mindestens 3 SpielerInnen

abwechselnd werfen. D.h., wenn z.B. bei einem 3er-Team ein/e SpielerIn ausfällt, dürfen die 2 verbliebenen SpielerInnen diese/n nicht ersetzen.

5. Vor Beginn des ersten Durchgangs wird gelost, welche Mannschaft die Zielkugel aus Holz werfen darf. Ein Spieler dieser Mannschaft (A) zieht einen Kreis auf dem Boden, von dem aus er die Zielkugel zwischen 6 und 10 m weit wirft.
6. Die Zielkugel darf nicht an die Spielfeldbegrenzung/Bande geworfen werden. Berührt sie diese, so wird der Zielkugel-Wurf wiederholt.
7. Ein Spieler der Mannschaft A wirft nun eine Kugel möglichst nah an diese Zielkugel heran.
8. Die Spieler von Mannschaft B werfen nun solange, bis sie eine Kugel näher an die Zielkugel herangebracht haben. Grundsätzlich gibt es hierfür zwei verschiedene Techniken:
 - B versucht, besser zu legen oder
 - B versucht, die Kugel von A wegzuschießen.
9. Ist es Team B gelungen, eine Kugel näher an die hölzerne Zielkugel zu platzieren als Team A (also „den Punkt zu machen“), ist A wieder an der Reihe, bis es den Punkt gewinnt oder keine Kugeln mehr hat.
10. Eine Kugel ist ungültig, wenn sie die Grenze des erlaubten Spielgeländes überschritten hat oder die Spielfeldeingrenzung/Bande berührt oder von ihr abprallt. Sie muss sofort aus dem Spiel entfernt werden und alles, was sie auf dem Weg zurück in das Spielgelände (nach dem Abprall) verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Dies gilt auch für eine Kugel, die durch Anschießen ins Aus gelangt.
11. Gerät die Zielkugel während des Spiels durch eine geworfene Kugel an oder über die Bande, so wird die gegenwärtige Aufnahme/der Durchgang ohne Punkte sofort beendet, alle Kugeln aufgesammelt und die Zielkugel noch einmal neu geworfen (Wiederholung).
12. Am Ende einer Aufnahme/eines Durchgangs, also wenn alle 6 Kugeln beider Teams geworfen worden sind, wird gewertet.
13. Die Mannschaft, deren Kugel am nächsten zur Zielkugel ist, erhält so viele Punkte, wie die Zahl der Kugeln, die besser liegen als die beste

Kugel der gegnerischen Mannschaft.
(Also mindestens 1 Punkt bzw. maximal 6 Punkte)

14. Die Mannschaft, die eine Aufnahme/einen Durchgang gewinnt, wirft die hölzerne Zielkugel aus einem neuen Kreis.
15. Dieser neue (Ab-)Wurfbereich wird wieder auf das Spielfeld – nun aber an der Stelle, an der die Zielkugel des letzten Durchgangs lag – gezeichnet.
16. Die Mannschaft, die zuerst 13 Punkte erzielt hat, ist Sieger. Mehr als 13 Punkte gibt es nicht.