

# Boulodrome Spielregeln

1)

Dieses Reglement gilt für alle Arten von Boulodromes und alle Bodenbeläge, mit oder ohne Begrenzungslinien

2)

Die Partien werden auf ein Spielfeld begrenzt (cadré) ausgetragen. Der Abwurfkreis hat mindestens 1m Abstand von der Grundlinie oder einem Hindernis und mindestens 50cm Abstand von der rechten oder linken Seitenlinie.

3)

Das gültig ausgeworfene Cochonnet muss sich innerhalb des begrenzten Spielfeldes befinden und dabei mindestens 50cm von jeder Begrenzungslinie entfernt sein. Der Abstand des Cochonnets vom Abwurfkreis muss mindestens 6m und maximal 10m betragen. Wenn auf einem Boulodromespielfeld jede reglementarische Länge gespielt werden kann, hat sich das Cochonnet mindestens 1m von der Grundlinie weg zu befinden.

4)

Wenn die Lage des Cochonnets nach dem Wurf als ungültig betrachtet wird, dann wird es vom Gegner in die reglementarisch richtige Position gelegt. Zwei Fälle sind möglich:

a. wenn ein Cochonnet so geworfen wird, dass es sich noch im begrenzten Spielfeld befindet, aber zu nahe an der Seitenlinie liegt, dann kann es vom Gegner auf der gleichen Höhe (im Abstand von mindestens 50cm zur Seitenlinie) positioniert werden

b. wenn ein Cochonnet so geworfen wird, dass es weniger als 6m oder mehr als 10m vom Abwurfkreis entfernt liegt, sich im ungültigen Abstand zur Grundlinie befindet oder das begrenzte Spielfeld verlassen hat, dann wird es vom Gegner innerhalb der reglementarischen Distanz nach seiner Wahl frei hingelegt. Kann der Gegner nicht jede gewünschte Distanz spielen, so darf er auch den Kreis parallel zur Seitenlinie nach hinten verschieben, bis jede Spieldistanz möglich ist.

5)

Jedes Cochonnet und jede Kugel, die die Begrenzungsbalken berühren sind ungültig. Das gleiche gilt für die Kugeln oder Cochonnets, die das Spielfeld verlassen. Wenn die Begrenzungslinie aus einer Schnur besteht, gilt die Kugel oder das Cochonnet als ungültig, wenn sie oder es die Begrenzungslinie komplett überschritten hat. Das heisst: von oben betrachtet ist die Schnur neben der Kugel oder dem Cochonnet vollständig sichtbar.

6)

Jede Kugel, die die Decke berührt, ist ungültig. Sie wird sofort aus dem Spiel genommen. Sollte sie weitere Kugeln oder das Cochonnet berührt haben, werden diese wieder in die vorherige Situation zurückversetzt.

7)

Jede geschossene oder getroffene Kugel, die auf ihrem Weg von einer zurückkommenden geschossenen oder getroffenen Kugel aufgehalten wird bleibt gültig und bleibt dort, wo sie durch die Berührung liegengeblieben ist im Spiel. Dasselbe gilt für ein Cochonnet, das von einer zurückkommenden geschossenen oder getroffenen Kugel aufgehalten wird.

8)

Kugeln oder Cochonnets, die durch eine von einer Spielbegrenzung zurückkommenden Kugel bewegt werden, werden in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht, falls sie vorher markiert worden sind.

9)

Für alle hier nicht explizit erwähnten Fälle richtet man sich nach dem offiziellen FIPJP-Reglement. Die Spieler verhalten sich nach den Entscheiden der anwesenden Schiedsrichter. Diese entscheiden ohne Vorwarnung und abschliessend.