Haster Turnier Boule Regeln

Regeln im Spiel

- Auf dem Spielberichtsbogen gibt es die Möglichkeit fünf Spieler/innen für jedes Spiel im Turnier anzumelden. Je Durchgang/ Aufnahme spielen jedoch höchstens drei Spieler/innen. Die Zusammensetzung kann nach jedem Durchgang/ Aufnahme wechseln. Die oben aufgeführte Person ist der Teamspielführer. Es muss nicht zwingend der Mannschaftsführer/in sein, jedoch sind die Teamspielführer/innen für ein eventuell notwendiges Messen und die Punkteauswertung zuständig.
- Auf dem bereits von der Heimmannschaft vorbereiteten Platz, liegen an den Spielenden jeweils ein Wurfkreis im Umfang von zirka 50cm. Dieser Wurfkreis darf an den Spielenden zu Beginn jeder Aufnahme vertikal verschoben werden jedoch muss die seitliche Spielbegrenzung ein Meter entfernt sein.
- Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslosung, oder weil sie die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat drei Versuche, die Zielkugel korrekt zu platzieren. Sind diese Versuche nicht im Zielfeld, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf jede korrekte Position der zugewiesenen Bahn legen darf.
- Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen. Kein anderes Körperteil darf den Boden außerhalb des Wurfkreises berühren.
- Wenn ein Spieler während einer Aufnahme den Wurfkreis absichtlich verschiebt, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurückgelegt, aber nur dem Gegner ist es gestattet, seine restlichen Kugeln zu spielen.
- Lageveränderungen von Kugel oder Zielkugel. Wenn ein Spieler/in eine Kugel unbeabsichtigt in ihrer Lage verändert, so ist der Punkt für das jeweilige Team verloren. Eine absichtlich in ihrer Lage veränderte Kugel führt zur sofortigen Beendigung des Spiels. Das Spiel wird für das Team der begangenen Disziplinlosigkeit und Unsportlichkeit mit 0:13 gewertet.
- Wenn zwei gegnerische Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, ist folgendes zu beachten: Haben beide Teams noch zu spielende Kugeln, wird abwechselnd gespielt, bis sich eine Kugel näher an der Zielkugel befindet. Es beginnt das Team zu spielen, das zuletzt die Kugel gespielt hat. Haben beide Teams keine Kugeln mehr wird die Aufnahme annulliert. Es wird von gleicher Stelle mit einer neuen Aufnahme begonnen, es beginnt das Team mit der neuen Aufnahme, das bereits die zuvor gespielte annullierte Aufnahme begonnen hat.
- Es ist den Spielern verboten, gespielte Kugeln vor Ende der Aufnahme aufzuheben. Jede Kugel ist ungültig, die am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl entfernt wird. Diesbezüglich ist keinerlei Reklamation zulässig. Eine Kugel wird erst nach der beendeten Aufnahme vom Spielfeld aufgehoben, wenn die Punkte festgelegt sind und beide Spielführer dies gegenseitig bestätigen. Hebt ein Spieler s/eine Kugel vom Spielfeld auf obwohl seine Mitspieler/innen noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.

- Die Feststellung der Lage der Kugeln sowie die Feststellung der Punkte obliegt ausschließlich den jeweiligen Spielführern der Teams.
- Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel aus dem Spielfeld getrieben, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:
    - Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
    - Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
    - Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.