

# Unsere Regeln für's Boule-Spiel

## 3 Spielformen

Tête	eine Person spielt gegen eine andere jede Person hat 3 Kugeln
Doublette	zwei Personen bilden ein Team und spielen gegen ein anderes Team jede Person spielt mit 3 Kugeln
Triplette	ein Team besteht aus 3 Personen und spielt gegen ein anderes 3er-Team in jedem Team gibt es den „Pointeur“-Leger (deren Aufgabe ist primär, die Kugel zu legen), dem „Tirieur“ - Schiëßer (Hauptaufgabe besteht darin, die gegnerische Kugel zu schießen) und dem „Millieu“ - Mittelspieler (diese Person legt oder schießt); die Aufgaben werden dem Spielverlauf angepasst und können auch gewechselt werden. jede Person spielt mit 2 Kugeln

## Der Abwurf / Sauwurf

- Die Mannschaft, die beim Auslosen gewonnen hat (beim „Aussauen“ dichter an der Zielkugel war) bzw im laufenden Spiel führt, wirft die Zielkugel (das „Schweinchen“) aus dem Kreis (beide Füße sind im Kreis und berühren diesen nicht!).
- Die Sau muss zwischen 6 und 10 Meter vom Kreis entfernt liegen bleiben.
  - Liegt sie kürzer oder länger, bekommt sie der Gegner überreicht, der sie frei (im Rahmen der Regeln) legen darf.
  - bei Spielbeginn muss sie mindestens 50 cm von Hindernissen ( höher als 25 cm z.B. den Rändern des Platzes oder den Bäumen auf dem Platz) und 1,5 m von Kreis oder Sau eines anderen Spiels entfernt liegen - falls nicht, wird sie ebenfalls durch den Gegner verrückt.

## Der Spielverlauf

- Ziel ist es, die eigenen Kugeln möglichst dicht an die Zielkugel zu platzieren.
- Wenn beide Mannschaften keine Kugel mehr haben, ist „Aufnahme“ beendet und es wird gezählt. Jede Kugel, die besser liegt als die erste gegnerische, zählt 1 Punkt.
- Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte hat.

## Ablauf einer Aufnahme

- Die Mannschaft, die beim Auslosen gewonnen, bzw im Laufe des Spiels gepunktet hat, beginnt mit dem Sauwurf und legt ihre erste Kugel.
- Die gegnerische Mannschaft platziert ihre Kugel(n), bis eine näher an der Zielkugel liegt.
- Wechsel

## Fairness während des Spiels

- Die Mannschaft, die gerade spielt, wird nicht gestört!
  - Steht ein\*e Spieler\*in im Kreis, wird nicht geredet und er\*sie nicht abgelenkt.
  - Die gegnerischen Spieler\*innen stehen nicht in Kreisnähe, sondern befinden sich idealerweise seitlich hinter der Zielkugel, im Abstand von min. 2 Metern.
  - Würfe werden nicht kommentiert.
- Ist die Kugel geworfen
  - So schaut als erstes die spielende Mannschaft, ob sie gepunktet hat und veröffentlicht.
  - Erst danach kann die gegnerische Mannschaft gucken.
  - Am Ende der Aufnahme muss jede\*r Spieler\*in die Möglichkeit haben, sich das Ergebnis anzuschauen, bevor die Kugeln entfernt werden.
- Umgang mit unterschiedlichen Sichtweisen - gibt es unterschiedliche Meinung darüber, welche Mannschaft nach dem letzten Wurf „hat“,
  - Misst die werfende Mannschaft nach.
  - Ist der Gegner anderer Meinung, kann er danach ebenfalls messen.
  - Gibt es immer noch unterschiedliche Meinung, wird eine neutrale Person gebeten, zu messen - deren Urteil gilt.