

Boule (Petanque)

kann von 2 Mannschaften in verschiedenen Formationsvarianten gespielt werden:

Tete á tete: 2 Einzelspieler/innen mit jeweils 3 Kugeln

Doublette: 2 Mannschaften mit jeweils zwei Spieler/innen; jede(r) hat 3 Kugeln

Triplette: 2 Mannschaften mit je drei Spieler/innen und jeweils 2 Kugeln.

Grundsätzlich kann auf jedem Grund gespielt werden. Weicher Boden macht das Spiel aber uninteressant und ein glatter, fester Boden macht das Spiel unkalkulierbar. Ideal sind Parkwege oder Aschenplätze.

Boule Turnier als Triplette

1. Mannschaften dürfen je Spiel maximal vier Spieler auf dem Spielberichts-Bogen benennen und einsetzen. Der vierte Spieler darf einmalig eingewechselt werden.
2. Eine Mannschaft mit nur zwei Spielern, oder bei Ausfall eines Spielers während des Spieles ohne verfügbaren Ersatzspieler, spielt mit zwei Spielern mit jeweils zwei Kugeln.
3. Die Spieler dürfen nur für eine Mannschaft und ein Turnier antreten.
4. Die beginnende Mannschaft wird ausgelost.
5. Ein Spieler der beginnenden Mannschaft zieht einen Kreis von ca 50 cm Durchmesser. Er stellt sich in den Kreis und wirft das Schweinchen (Cochonnet) auf eine Entfernung von 6-10 Metern. Das Schweinchen soll ca 50 cm von Hindernissen entfernt liegen, andernfalls ist das Schweinchen erneut auszuwerfen. Nach drei Fehlversuchen wirft die andere Mannschaft das Schweinchen aus.
6. Ein Spieler der Mannschaft, die zuerst das Schweinchen ausgeworfen hat, wirft die erste Kugel, auch wenn wegen drei Fehlversuchen die gegnerische Mannschaft das Schweinchen geworfen hat.
7. Beide Füße müssen beim Wurf so lange Bodenkontakt innerhalb des Wurfkreises halten, bis die geworfene Kugel den Boden wieder berührt. (Ausnahme für Behinderte)
8. Es wird versucht die erste Kugel möglichst nah am Schweinchen zu plazieren. Danach ist in jedem Fall die andere Mannschaft an der Reihe, und zwar solange, bis sie eine Kugel näher an die Zielkugel gespielt hat, oder bis alle Kugeln verspielt sind. Dann ist wieder das erste Team dran. Man darf die Kugel des Gegners auch wegschießen.
9. Die Lage der Zielkugel kann sich während des Spiels verändern. Das "Spielen auf das Schweinchen" ist hin und wieder die letzte Rettung und wird auch absichtlich versucht.
10. Wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, die dem Schweinchen am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Ist die zweite Kugel auch besser plaziert als die beste Gegenkugel bekommt sie zwei Punkte usw. In einem Spielabschnitt mit 12 gespielten Kugeln sind so maximal 6 Punkte zu gewinnen.
11. Wird das Schweinchen über die Umrandung des Spielfeldes getrieben, so ergeben sich zwei Möglichkeiten zur Wertung des Durchganges:
 - a) Beide Mannschaften verfügen noch über mindestens eine zu spielende Kugel oder keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln = Der Durchgang wird mit 0 Punkten annulliert.
 - b) Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel = Die Mannschaft erhält so viele Punkte, wie sie zu spielende Kugeln hat.
12. Die Spieler dürfen die Kugeln erst nach der Wertung wieder aufnehmen.
13. Der Gewinner des Spielabschnittes wirft das Schweinchen nach o.a. Regel. Der nächste
14. Spielabschnitt hat damit begonnen.
15. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat. Zusätzlich errungene Punkte verfallen und werden auf dem Ergebnisprotokoll vermerkt.