

# Offizielle Pétanque-Spielregeln

Anwendbar auf allen Gebieten der nationalen Verbände, die der F.I.P.J.P. angehören



## ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

### Artikel 1 • Die Mannschaften

Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen:

- 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplette).

Es können sich ebenfalls gegenüberstehen:

- 2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublette),
- 1 Spieler gegen 1 Spieler (Tête-à-tête).

Beim Triplette hat jeder Spieler zwei Kugeln zur Verfügung, beim Doublette und beim Tête-à-tête hat jeder Spieler drei Kugeln.

Jede hiervon abweichende Spielweise ist verboten.

### Artikel 2 • Eigenschaften der zugelassenen Kugeln

Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der F.I.P.J.P. zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:

1. Sie müssen aus Metall sein;
2. Einen Durchmesser zwischen 70,5 mm (Minimum) und 80 mm (Maximum) haben;
3. Ein Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) und 800 Gramm (Maximum) besitzen;

Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein.

Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich 11 Jahre alte und jüngere Jugendliche startberechtigt sind, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm eingesetzt werden, vorausgesetzt, sie wurden von einem zugelassenen Kugelhersteller gefertigt.

4. Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall noch durch Einbringen von Sand verändert worden sein.

Generell dürfen die Kugeln nach der Fertigstellung (nur durch zugelassene Hersteller) auf keine Art gefälscht und keiner Verformung oder Veränderung unterzogen werden. Insbesondere darf die vom Hersteller vorgegebene Härte durch nachträgliches Ausglühen nicht abgeändert werden.

Name und Vorname des Spielers (oder die Initialen) dürfen jedoch eingraviert werden, ebenso verschiedene Logos, Siegel und Kürzel gemäß dem Pflichtenheft („Cahier des Charges“) zur Herstellung von Kugeln.

#### Pétanque-Regeln des DPV gemäß der F.I.P.J.P.

Dieses Regelheft ersetzt das Regelheft vom 01.12.2010. Übersetzung aus dem Französischen von Holger Franke, DPV-Vizepräsident Schiedsrichterwesen. Geprüft durch DPV-Schiedsrichterausschuss (Stand 06.01.2017). Geprüft und genehmigt durch das DPV-Präsidium am 21.01.2017

**Herausgeber:** Deutscher Pétanque-Verband e.V.

Geschäftsstelle: Auf der Papagei 59a - 53721 Siegburg

Tel. 02241/53084 - Fax: 02241/959009 - E-Mail: geschaeftsstelle@petanque-dpv.de

Vervielfältigungen, Kopien, Veröffentlichungen und Übersetzungen sind nur mit schriftlicher Genehmigung durch das Präsidium des Deutschen Pétanque - Verbandes erlaubt. Zusätze und Erläuterungen des DPV (siehe Fußnoten) gelten nur auf nationaler Ebene; d. h. ihre Gültigkeit beschränkt sich auf in Deutschland ausgetragene Wettbewerbe.

Bei Personen- und Funktionsbezeichnungen gilt stets die männliche Form; sie schließt die weibliche mit ein.

## Artikel 2a • Strafen für nicht regelgerechte Kugeln

Ein Spieler, der sich einer Verletzung der Bestimmungen nach Artikel 2 Nr. 4 schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen; ebenso sein oder seine Mitspieler.

Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einen Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter Artikel 2 Nr. 1, Nr. 2 oder Nr. 3 aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen. Er darf auch alle seine Kugeln ersetzen.

Durch Spieler formulierte Reklamationen nach Artikel 2 Nr. 1, Nr. 2 oder Nr. 3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln und die ihrer Gegner den festgelegten Normen entsprechen.

Auf Artikel 2 Nr. 4 gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Aufnahmen eingebracht werden. Wenn sich ab der dritten Aufnahme die Reklamation bezüglich der Kugeln des Gegners als unbegründet herausstellt, werden dem Punktestand des Gegners drei Punkte hinzugefügt.

Der Schiedsrichter oder die Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines oder mehrerer Spieler durchführen.

## Artikel 3 • Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln

Die Zielkugeln sind aus Holz oder aus synthetischem Material. Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die F.I.P.J.P. zugelassen sein und den Normen entsprechen, die im Pflichtenheft („Cahier des Charges“) festgelegt sind.

Der Durchmesser muss 30 mm (Toleranz + oder - 1mm) betragen. Das Gewicht muss zwischen 10,0 Gramm (Minimum) und 18,0 Gramm (Maximum) liegen.

Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig, aber weder diese, noch Zielkugeln aus Holz dürfen mit einem Magneten aufzuheben sein.

## Artikel 4 • Lizenzen

Vor Beginn eines Wettbewerbs muss jeder Spieler seine Lizenz, oder ein Dokument nach den Bestimmungen seines Verbandes vorlegen, das seine Identität und seine Verbandszugehörigkeit nachweist.<sup>1</sup>

# DAS SPIEL

## Artikel 5 • Spielgelände und regelgerechte Spielfelder

Pétanque wird auf jedem Boden gespielt. Der Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen. In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 4 m in der Breite und 15 m in der Länge betragen.<sup>2</sup>

Ein Spielgelände umfasst eine unbestimmte Anzahl von Spielfeldern, die mit Schnüren begrenzt sind<sup>3</sup>; die Stärke der Schnüre darf den geordneten Verlauf des Spiels nicht beeinflussen. Diese Schnüre, die die verschiedenen Spielfelder abgrenzen, sind keine Auslinien, mit Ausnahme der Linien an den Schmalseiten und den Außenlinien der äußeren Spielfelder.<sup>4</sup>

Sind die Spielfelder hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Schmalseiten des eigenen Spielfeldes als Auslinien.

---

<sup>1</sup> Er muss die Lizenz ebenfalls auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht bei der Turnierleitung hinterlegt ist.

<sup>2</sup> **Hiervon abweichend lässt der DPV bei nationalen Meisterschaften Spielfeldgrößen von 12x3 m bis zum Viertelfinale zu.** Bei anderen Wettbewerben kann der DPV es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, eventuellen Abweichungen zuzustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12 m x 3 m jedoch nicht unterschritten werden.

<sup>3</sup> Zusatz des DPV: Spielgelände ist auch jedes freie Gelände ohne Grenzmarkierungen

<sup>4</sup> Erläuterung des DPV: Es dürfen auch andere Materialien als Schnüre zur Markierung verwendet werden, sofern sie den geordneten Spielverlauf nicht beeinflussen

Sind die Spielfelder von Barrieren umgeben, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1 m befinden.<sup>5</sup>

Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden- („poules“) oder die Entscheidungsspiele („cadrage“) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen.

Bestimmte Wettbewerbe können mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden. Diese müssen immer auf einem abgegrenzten Spielfeld gespielt werden. In diesem Fall sind alle Linien, die das Spielfeld begrenzen, Auslinien.<sup>6</sup>

## Artikel 6 • Spielbeginn und Regeln zum Wurfkreis

Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf und als Erste die Zielkugel wirft.

Wird ein Spielfeld durch den Veranstalter zugewiesen, muss die Zielkugel auf diesem Spielfeld angeworfen werden. Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters dürfen die beiden Mannschaften kein anderes Spielfeld auswählen.

Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspielens und zeichnet einen Kreis auf den Boden, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen, oder legt einen Wurfreif dort hin. Der Durchmesser eines gezeichneten Kreises muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen.

Beim Einsatz eines Wurfreifs muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm haben (Toleranz:  $\pm 2$  mm).

Faltbare Wurfkreise sind unter der Voraussetzung gestattet, dass es sich um durch die F.I.P.J.P. zugelassene Modelle, besonders im Hinblick auf deren Festigkeit handelt.

Die Spieler haben reguläre oder zugelassene Wurfkreise, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden, zu nutzen. Sie müssen ebenso regelgerechte, starre Wurfkreise oder faltbare, durch die F.I.P.J.P. zugelassene Wurfkreise akzeptieren, die der Gegner zur Verfügung stellt. Verfügen beide Mannschaften über solche Wurfkreise, so wird der Reif der Mannschaft genutzt, die die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.

In jedem Fall müssen die Wurfkreise vor dem Wurf der Zielkugel markiert werden.

Der Wurfkreis muss sich mehr als 1 m von jeglichem Hindernis und mehr als 2 m vom nächsten benutzten Wurfkreis befinden.

Das Team, das das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslosung, oder weil es die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat **einen** Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf jede gültige Position der zugewiesenen Bahn legen darf.

Das Team mit dem Recht, die Zielkugel zu werfen, muss alle Wurfkreise in der Nähe des jetzt gültigen entfernen.

Der Innenbereich des Wurfkreises darf während der laufenden Aufnahme vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelfwurf der nächsten Aufnahme, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

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.

Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, ziehen sich Maßnahmen nach Art. 35 dieses Reglements zu.

Als Ausnahme ist es Spielern mit<sup>7</sup> Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet. Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als Erster spielen muss.

---

<sup>5</sup> Zusatz des DPV: Abweichend wird im Bereich des DPV bei Begrenzungen Mindestabstand von 30 cm anerkannt. Ausgenommen: Absperrgitter, Banden und Zäune.

<sup>6</sup> Zusatz des DPV: Es dürfen auch Spielfelder zugewiesen werden, wenn sie unmittelbar nebeneinander angeordnet sind; in diesem Fall sind die Spielfeldmarkierungen gleichzeitig Auslinien.

<sup>7</sup> Zusatz des DPV: dauernden

Wenn ein Spieler den Wurfkreis aufhebt, obwohl noch Kugeln zu spielen sind, wird dieser zurückgelegt, aber nur dem Gegner ist es gestattet, seine restlichen Kugeln zu spielen.

## **Artikel 7 • Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel**

Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:

1. der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes
  - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.
  - Bei Wettbewerben, die für jüngere Spieler bestimmt sind, können geringere Distanzen angewandt werden.<sup>8</sup>
2. der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und mindestens 2 Meter von einem anderen, in Gebrauch befindlichen Kreis, befindet.
3. die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und der nächsten Grenze zu verbotenem Gelände entfernt liegt. Bei Zeitspielen kann diese Distanz auf 50 cm reduziert werden, außer bei den Kopflinien zugewiesener Bahnen.
4. die Zielkugel für einen Spieler sichtbar ist, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht. Im Falle einer Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis entfernt.
- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis oder legt einen Wurfreif in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis.

Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche erlaubte Entfernung werfen kann; aber nicht weiter. Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.

Wenn die Zielkugel nicht nach obigen Voraussetzungen gültig platziert wird, wird sie der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die sie auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfkreis unter den im Reglement genannten Bedingungen zurückverlegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu werfen.

In jedem Fall behält die Mannschaft, welche die Zielkugel verloren hat, das Recht, die erste Kugel zu spielen.

Das Team, das das Recht zum Zielkugelwurf hat, verfügt über eine Minute, die Zielkugel regelgerecht zu platzieren. Das Team, das die Zielkugel nach missglücktem Zielkugelwurf erlangt, muss die Zielkugel sofort platzieren.

## **Artikel 8 • Gültiger Zielkugelwurf**

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen.

Wird die Zielkugel durch einen Mitspieler angehalten, so wird sie dem Gegner zum Platzieren übergeben.

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden, außer die Zielkugel wurde zuvor durch den Gegner platziert.

Die Zielkugel darf nur dann durch den Gegner platziert werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat. Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.

Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr zulässig.

---

<sup>8</sup> Erläuterung des DPV: Die Bestimmung trifft der Veranstalter.

## Artikel 9 • Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme

Die Zielkugel ist in folgenden 7 Fällen ungültig:

1. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt. Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt.
2. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie unter den Bedingungen von Artikel 7 vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird. Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel vorübergehend entfernen.
3. Wenn die Lage der Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 Meter (für Juniors und Seniors) bzw. 15 Meter (für die jüngeren Spieler) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfkreis liegen bleibt.
4. Wenn sie mehr als ein benachbartes abgegrenztes Spielfeld überquert oder, wenn die Spielfelder hintereinander angeordnet sind, sie die Begrenzungslinie an der Schmalseite des eigenen Spielfeldes überschreitet.
5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
6. Wenn sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet.
7. Wenn bei Spielen mit Zeitbegrenzung die Zielkugel das zugeteilte Spielfeld verlässt.

## Artikel 10 • Veränderungen des Spielgeländes

Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken. Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfplatz („donnée“) ertasten, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet zu spielen, oder ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.<sup>9</sup>

Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen, insbesondere aber im Falle des Aufbereiten des Bodens vor einer zu schießenden Kugel, ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen zu.

## Artikel 11 • Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln

Es ist den Spielern verboten, die Zielkugel oder eine Kugel im Verlauf des Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen:

1. Sie sind unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
2. Sie ist zerbrochen, in diesem Fall zählt nur das größte Bruchstück. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel oder eine Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei der nächsten Aufnahme kann<sup>10</sup> der betroffene Spieler seine Kugeln komplett austauschen.

# DIE ZIELKUGEL

## Artikel 12 • Verdeckte oder bewegte Zielkugel

Wenn die Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.

Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel sich zum Beispiel durch die Einwirkung des Windes oder der Neigung des Geländes bewegt, oder unglücklich durch einen Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, eine Kugel oder eine Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand in ihrer

---

<sup>9</sup> Erläuterung des DPV: Es kann sich auch um ein Loch eines anderen Spiels handeln.

<sup>10</sup> Erläuterung des DPV: „kann, muss aber nicht“.

Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt, vorausgesetzt, die Zielkugel war markiert.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation nicht zulässig.

Wird die Zielkugel durch eine in dieser Aufnahme gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

### **Artikel 13 • Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld**

Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf eine andere bespielte Fläche gerät, die begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.

Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme, der durch die Spieler begonnen wurde, die die betreffende Spielfläche benutzen, um dann ihre eigene Aufnahme zu beenden.

Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit an den Tag legen.

In der folgenden Aufnahme kehren die Spieler wieder auf ihre bisherige Spielfläche zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte; dies unter Berücksichtigung des Artikels 7.

### **Artikel 14 • Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel**

Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:

1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt dem Team zu, das zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
2. 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.
3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln: Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt dem Team zu, das zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.

### **Artikel 15 • Angehaltene Zielkugel**

1. Wenn eine weggeschossene Zielkugel durch einen Zuschauer oder einen Schiedsrichter angehalten oder abgelenkt wird, behält sie ihre neue Position.
2. Wird eine weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler, der sich auf dem erlaubten Spielgelände befindet, angehalten oder abgelenkt, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten:
  - a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
  - b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
  - c) Er legt die Zielkugel auf einen Punkt, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel und dem Platz befindet, an dem sie liegen geblieben ist, aber höchstens auf 20 Meter vom Wurfkreis (15 Meter für jüngere Spieler) und zwar so, dass die Zielkugel sichtbar ist.

Die Punkte b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position.

Überquert eine weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig und Artikel 14 findet Anwendung.

## **DIE KUGELN**

### **Artikel 16 • Das Werfen der Kugeln**

Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist.

Der Spieler darf keinen Gegenstand als Hilfsmittel benutzen oder Markierungen am Boden vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfplatz zu kennzeichnen. Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der anderen Hand zu halten.

Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.

Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden. Jedoch müssen Kugeln noch einmal gespielt werden, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden, sowie in der in Artikel 8 Absatz 2 beschriebenen Situation.

Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.

Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen in Kraft.

Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände, dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel innerhalb des Spielgeländes befindet.

Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäß die Bestimmungen des Artikels 29.

## **Artikel 17 • Verhalten der Spieler und Zuschauer**

Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äußerste Ruhe einhalten.

Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.

Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler, als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens zwei Meter einhalten.

Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter beibehalten.

## **Artikel 18 • Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld**

Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Vorschrift halten, können mit den im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Maßnahmen belegt werden.

Kugeln, die im Verlauf einer Aufnahme das zugeteilte Spielfeld verlassen, sind gültig (ausgenommen Artikel 19 findet Anwendung).

## **Artikel 19 • Ungültige Kugeln**

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenem Gelände überquert. Eine Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.

Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig, wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.

Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt, vorausgesetzt, es waren Markierungen gemacht worden.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

## **Artikel 20 • Angehaltene Kugel**

Jede gespielte Kugel, die durch einen Zuschauer oder den Schiedsrichter angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt.

Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde.

Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.

Wenn eine Kugel weggeschossen oder mit ihr geschossen wurde und diese durch einen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann der Gegner des Spielers

1. sie an dem Platz liegen lassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist;
2. sie auf eine Stelle legen, die sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Punkt befindet, an den sie bewegt wurde, aber nur auf zugelassem Spielgelände und wenn sie markiert gewesen ist.

Ein Spieler, der eine in Bewegung befindliche Kugel absichtlich anhält, ist sofort vom laufenden Spielauszuschließen; ebenso seine Mitspieler.

### **Artikel 21 • Zeitvorgabe**

Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen ist und, wenn ein Punkt gemessen werden muss, nachdem die Messung abgeschlossen ist.

Dieselben Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel.

Jeder Spieler, der diese Bestimmungen nicht einhält, zieht er sich die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Strafmaßnahmen zu.

### **Artikel 22 • Aus ihrer Lage veränderte Kugeln**

Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich zum Beispiel durch Einwirkung des Windes oder aufgrund einer Bodenunebenheit verschiebt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt. Dasselbe gilt für jede Kugel, die unglücklich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand bewegt wird.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln markieren. Es ist keinerlei Reklamation bezüglich einer Kugel zulässig, die nicht markiert war, und der Schiedsrichter stellt in diesem Fall nur die Lage der Kugeln auf dem Spielgelände fest und entscheidet danach.

Dagegen ist eine Kugel gültig, wenn sie durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde.

### **Artikel 23 • Spieler, der eine fremde Kugel spielt**

Ein Spieler, der eine andere Kugel als seine eigene spielt, erhält eine Verwarnung. Die gespielte Kugel ist dennoch für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung.

Im Wiederholungsfall im Laufe des Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

### **Artikel 24 • Nicht regelgerecht gespielte Kugel**

Außer in Fällen, in denen dieses Reglement spezifische oder abgestufte Sanktionen gemäß Art. 35 vorsieht, ist jede Kugel, die nicht regelgerecht gespielt wurde, ungültig und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn zuvor markiert worden war.

Der Gegner hat jedoch das Recht, die Vorteilregel anzuwenden und den Wurf für gültig zu erklären. In diesem Fall ist die Lege- oder Schusskugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in der neuen Position.

## **PUNKTE UND MESSUNG**

### **Artikel 25 • Vorübergehendes Entfernen der Kugeln**

Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse vorübergehend zu entfernen, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen, nachdem sie markiert worden sind.



Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung mit Hilfe eines Zirkels<sup>11</sup> durchzuführen.

### **Artikel 26 • Messen der Punkte**

Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als Letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, nach einem dieser Spieler zu messen.

Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jede Mannschaft muss im Besitz eines Messgerätes sein.

Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Der Spieler, der diese Vorschrift nicht einhält, wird mit einer im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 35 vorgesehenen Strafmaßnahme belegt.

Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar. Während des Messvorgangs durch den Schiedsrichter haben die Spieler einen Mindestabstand von 2 m zu ihm einzuhalten.

Der Veranstalter kann per Entscheidung festlegen, dass, insbesondere bei Spielen, die im Fernsehen übertragen werden, nur der Schiedsrichter ermächtigt ist, Messungen vorzunehmen.

### **Artikel 27 • Vor Punktestellung aufgehobene Kugeln**

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 weggenommen wird. Diesbezüglich ist keinerlei Reklamation zulässig.

Hebt ein Spieler seine Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.

### **Artikel 28 • Lageveränderung von Kugeln oder Zielkugel**

Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert, so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren.

Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.

### **Artikel 29 • Gleicher Abstand**

Wenn die zwei gegnerischen Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten:

1. Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme annulliert. Die Zielkugel fällt dem Team zu, das zuvor gepunktet, oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
2. Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende der Aufnahme so viele Punkte, wie sie Kugeln näher an der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.
3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach die gegnerische, und weiter abwechselnd bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn nur noch eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, sind die Bestimmungen von Artikel 29 Nr. 2 anzuwenden.

Wenn sich am Ende einer Aufnahme keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird die Aufnahme annulliert.

### **Artikel 30 • Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel**

Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.

---

<sup>11</sup> Erläuterung des DPV: oder anderer geeigneter Mittel

## **Artikel 31 • Reklamationen**

Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden. Eine Reklamation, die nach der Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird, findet keine Berücksichtigung.<sup>12</sup>

# DISZIPLIN

## **Artikel 32 • Strafen für Abwesenheit von Mannschaften oder Spielern**

Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein. Eine Mannschaft, die eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Diese Frist wird bei Spielen mit Zeitbegrenzung auf 5 Minuten verkürzt.

Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.

Während eines Wettbewerbes finden dieselben Strafen Anwendung nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung).

Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem Wettbewerbsbeginn bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

Um ein Spiel zu beginnen, braucht eine unvollständige Mannschaft nicht auf ihren abwesenden Spieler zu warten; sie verfügt jedoch nicht über dessen Kugeln.

Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit das laufende Spiel; die Mitspieler bleiben verpflichtet, ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute zu spielen. Ist der Spieler im Moment, da er seine Kugeln spielen müsste, nicht anwesend, sind seine Kugeln gemäß Minutenregelung annulliert.

Wurde keine Erlaubnis zum Verlassen erteilt, finden die vorgesehenen Strafen nach Art. 35 Anwendung.

Im Unglücksfall oder bei einem durch einen Arzt festgestellten gesundheitlichen Problem kann eine Spielunterbrechung von 15 Minuten festgelegt werden. Sollte sich dies als vorgetäuscht erweisen, sind der Spieler und seine Mitspieler sofort vom Wettbewerb auszuschließen.

## **Artikel 33 • Verspätet ankommende Spieler**

Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn einer Aufnahme erscheint, darf er an dieser nicht teilnehmen. Er ist erst ab der nächsten Aufnahme zum Spiel zugelassen.

Wenn ein abwesender Spieler später als eine Stunde nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er das Recht an dem Spiel teilzunehmen.

Wenn seine Mitspieler dieses Spiel gewinnen, kann er am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass die Mannschaft namentlich eingeschrieben ist.

Wenn ein Wettbewerb in Gruppen („poules“) durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles).

Eine Aufnahme gilt als begonnen, wenn die Zielkugel unabhängig von deren Gültigkeit geworfen wurde. Sonderregelungen können bei Spielen auf Zeit getroffen werden.

## **Artikel 34 • Austauschen von Spielern**

Das Austauschen eines Spielers im Doublette bzw. eines oder zwei Spielern im Triplette ist nur bis zum offiziellen Beginn des Wettbewerbs (Signal durch Hupen/Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt. Es gilt die Voraussetzung, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.

---

<sup>12</sup> Zusatz DPV: Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).

## Artikel 35 • Spielsanktionen

Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:

1. **Verwarnung**, die dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch eine „**gelbe Karte**“ angezeigt wird. Eine „gelbe Karte“ bei Zeitüberschreitung gilt für alle Spieler des schuldigen Teams. Hat einer der Spieler bereits eine gelbe Karte, so wird seine gespielte oder die noch zu spielende Kugel annulliert, falls er über keine Kugeln mehr verfügt.
2. Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „**orange Karte**“ offiziell angezeigt.
3. Ausschluss des schuldigen Spielers vom Spiel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „**rote Karte**“ offiziell angezeigt.
4. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft.
5. Disqualifikation beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache.<sup>13</sup>

Die Verwarnung ist eine Sanktion und kann nur bei Regelverletzung ausgesprochen werden.

Eine offizielle Information an die Spieler bei Beginn des Wettbewerbes oder einer Begegnung, das Reglement strikt einzuhalten, ist nicht als Verwarnung anzusehen.

## Artikel 36 • Witterungseinflüsse

Jede begonnene Aufnahme muss, auch wenn es regnet, zu Ende gespielt werden; es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob eine Aufnahme unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird.

## Artikel 37 • Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb

Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes eines Wettbewerbes (2. Runde, 3. Runde usw.) Spiele noch nicht beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit dem Veranstalter, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen guten Verlauf des Wettbewerbs für notwendig erachtet.

## Artikel 38 • Unsportlichkeit

Die Mannschaften, die ein Spiel austragen und es dabei an Sportsgeist und Respekt gegenüber der Öffentlichkeit, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann zur Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie zur Anwendung der in Artikel 39 vorgesehenen Maßnahmen führen.

## Artikel 39 • Unkorrektheiten

Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und, im schlimmeren Fall, der Anwendung von Gewalt gegenüber einem Offiziellen, einem Schiedsrichter, einem anderen Spieler oder einem Zuschauer schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu :

1. Disqualifikation vom Wettbewerb.
2. Entzug der Lizenz oder eines entsprechenden Ersatzdokuments
3. Einbehalten oder Rückgabe von Vergütungen und Preisen.

Alle Maßnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden.

Die Maßnahme zu Punkt 1 ist durch den Schiedsrichter zu verhängen.

Die Maßnahme zu Punkt 2 ist durch die Jury zu verhängen.

Die Maßnahmen unter Punkt 3. sind durch den Veranstalter zu verhängen. Er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet.

In jedem Fall liegt die letzte Entscheidung beim zuständigen nationalen Verbandsgericht.

---

<sup>13</sup> DPV Begriffsbestimmung: Der Begriff Ausschluss meint den **Ausschluss vom Spiel**, die Disqualifikation bedeutet immer den kompletten Ausschluss vom gesamten Wettbewerb.

Von jedem Spieler wird korrekte Bekleidung erwartet. Aus Sicherheitsgründen müssen die Spieler zum Schutz von Zehen und Hacken geschlossene Schuhe tragen!

Während der Spiele herrscht Rauchverbot, dies schließt auch elektronische Zigaretten ein. Ebenso ist der Gebrauch von Mobiltelefonen während der Begegnungen nicht erlaubt.

Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.

#### **Artikel 40 • Aufgaben des Schiedsrichters**

Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden administrativen Bestimmungen zu überwachen.

Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigern, ihren Anordnungen entsprechende Folge zu leisten.

Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet. Das Komitee dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor das zuständige Verbandsgericht laden, welches über die weiteren Maßnahmen befindet.

#### **Artikel 41 • Zusammensetzung und Entscheidungen der Jury**

Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbes entsprechenden Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern. Die Entscheidungen der Jury, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden, sind unanfechtbar. Im Falle der Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.

Anmerkung: Das vorliegende Reglement wurde am 04.12.2016 durch das Exekutivkomitee der F.I.P.J.P. beschlossen und findet ab 01.01.2017 Anwendung.