

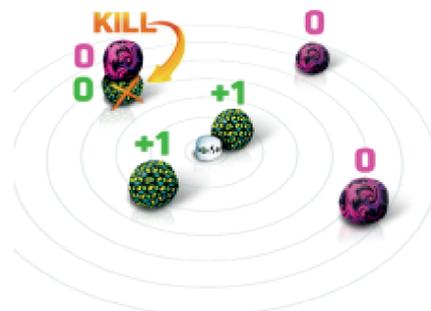
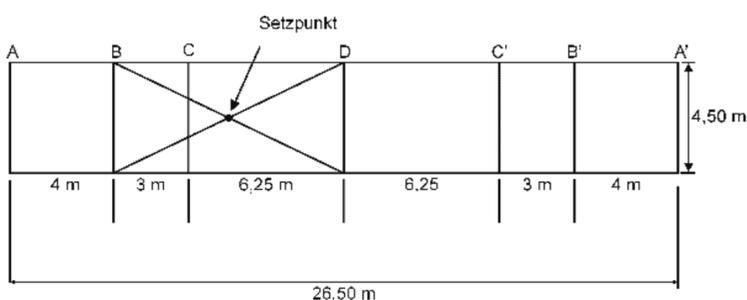
Boule-Anlage

Liebe Gäste, wir möchten Sie zum Boule-Spielen einladen.

Kugeln können nebenan in der **Vinlotheek Schloss Crailsheim** zu den Öffnungszeiten gegen ein Pfand ausgeliehen werden.



Die Spielregeln finden Sie hier:



Bitte beachten Sie dabei:

1. Die Benutzung des Spielfeldes erfolgt auf eigene Gefahr.
2. Das Befahren der Anlage ist nicht erlaubt.
3. Eltern haften für Ihre Kinder.
4. Das Mitbringen von Hunden ist untersagt.
5. Bitte halten Sie den Platz sauber.



Viel Vergnügen wünscht die Gemeinde Rödelsee.

Schwanberg
Rödelsee
Fröhstockheim

Boule-Regeln

Die Spielidee

Die Spielidee ist, die eigenen Kugeln näher an der Setzkugel ("Pallino") zu platzieren, als die gegnerische Partei. Solange die gegnerische Kugel besser liegt, ist man am Zug (setzen oder schießen). Für jede Kugel, die nach einem Durchgang näher am Pallino liegt, als die beste Kugel des Gegners, wird jeweils ein Punkt gewertet. Ein Durchgang ist vorbei, wenn beide Parteien alle Kugeln gespielt haben. Anschließend spielt man von der anderen Bahnseite. Das Spiel ist zu Ende, sobald man 15 Punkte erreicht. Man kann jedoch auch bis zu elf oder zwölf Punkte spielen.

Die Mannschaften

Es spielen zwei Parteien gegeneinander:

- Einzel: 4 Kugeln pro Spieler
- Doppel: 2 Kugeln pro Spieler (4 Kugeln je Mannschaft)
- Dreier: 2 Kugeln pro Spieler (6 Kugeln je Mannschaft).

Das Spiel

a) Einwurf des Pallino

Am Anfang des Spiels wird der Pallino auf den Punkt P (P') gelegt. Im Verlauf des Spiels wirft die Partei den Pallino ein, die den letzten Punkt gemacht hat.

- Anlauf bis zur Linie B (B')
- Der Pallino muss beim Einwurf im Bereich der Linien D – B' bzw. D – B ohne vorherige Bodenberührung zum Liegen kommen.
- Der Mindestabstand zur Seitenbande beträgt 13 cm

b) Setzen

- beim Setzen versucht man die eigene Kugel so nah wie möglich an den Pallino heranzurollen.

- Anlauf bis zur Linie B (B')
- Der Schuss ist ungültig, wenn eine Kugel oder der vom Pallino um mehr als 70 cm vorgeschoben wird, gemessen vom Kugelmittelpunkt.

Die ungültige Kugel kommt aus dem Spiel, der Spieler muss nochmals setzen.

c) Schuss

Vor jedem Schuss muss man dem Schiedsrichter mitteilen, mit welcher Schussvariante (Raffa oder Volvo) man welche Kugel schießen will.

- Raffa:

Anlauf bis zur Linie B (B')

Die geworfene Kugel darf erst hinter der Linie aufsetzen.

- Volvo

Die geworfene Kugel darf nicht weiter als 40 cm vor der Zielkugel aufschlagen (Schiedsrichter muss erst markieren).

d) Bandenberührung

Wenn die Kugel die Bande berührt, ohne vorher eine andere Kugel getroffen zu haben, ist der Wurf ungültig.

e) Vorteilsregel

Die Vorteilsregel ist das Recht einer Mannschaft, einen nicht regulären Wurf des Gegners unter Einbeziehung aller daraus ergebender Folgen für gültig zu erklären. Bevor der Schiedsrichter eine Kugel entfernt, muss das gegnerische Team gefragt werden, ob Sie den Vorteil nutzen und damit der Wurf gezählt wird.

f) Bersaglio

Ist der Abstand zweier Kugeln geringer als 13 cm, so sind diese „bersaglio“ und werden somit also zusammengehöriges Ziel betrachtet. (Wichtig beim Schießen).

Schiedsrichter

Leiter des Spiels, er hat die Aufgabe, die Positionen der Kugeln auf dem Spielfeld zu markieren und Abstandsmessungen durchzuführen. Er hat bei ungültigen Würfen die geworfene Kugel zu annullieren und die verschobenen Kugeln zurück auf ihren ursprünglichen Platz zu stellen, sofern die Vorteilsregel nicht in Anspruch genommen wird.

