

Erweiterte Spielregeln

Spielbeginn

- Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf und als Erste die Zielkugel wirft.
- 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 Wurfkreis dort hin.
- Die drei aufeinander folgenden Wurfversuche mit der Zielkugel muss die Mannschaft aus diesem Wurfkreis leisten. Dieser muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis entfernt sein; bei Wettbewerben auf freiem Spielgelände muss er mindestens zwei Meter von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein.
- 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. Auch andere Körperteile dürfen den Boden außerhalb des Wurfkreises nicht berühren.
- Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als Erster spielen muss.

Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

- Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:
 - Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes - mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter beträgt.
 - Wenn nach drei aufeinander folgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen und oben aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den oben genannten Bedingungen zurückverlegen darf.
 - In jedem Fall behält die Mannschaft das Recht, welche die Zielkugel nach den ersten drei Würfen verloren hat, die erste Kugel zu spielen.

Gültiger Zielkugelwurf

- Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden. Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen und die Kugel erneut gespielt.
- Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr zulässig.

Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme

- Die Zielkugel ist ungültig:
 - 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.

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.

Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel

- Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel ungültig, 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).
 - 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).

Zeitvorgabe

- Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen.

Punkte und Messung

- 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.
- 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.
- Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln, konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar.
- 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 die zwei gegnerischen Kugeln, die der Zielkugel am nächsten liegen, den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten:
 - Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird die Aufnahme annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die die Zielkugel zuvor geworfen hat.
 - 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 bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.
 - 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.