



PCR PÉTANQUE CLUB ROTKREUZ
SILBER LÜCHS

Platzregeln Erlenpark - Rotkreuz

Rotkreuz, 21. November 2025

Platzregeln Erlenpark - Rotkreuz

1. Ziel des Spiels

Pétanque ist ein Präzisionsspiel, bei dem **Kugeln (Boules)** möglichst **nah an eine kleine Zielkugel (Cochonnet / Schweinchen)** gespielt werden.

2. Teams und Kugeln

- **Tête-à-tête:** 1 Spieler × 3 Kugeln
 - **Doublette:** 2 Spieler × 3 Kugeln pro Person
 - **Triplette:** 3 Spieler × 2 Kugeln pro Person
 - Alle Kugeln müssen aus Metall sein, Ø 7,05–8,00 cm, Gewicht 650–800 g.
 - Die Zielkugel ist aus Holz oder Kunststoff, Ø 3 cm.
-

3. Spielfeld (Térain oder Piste)

- Gespielt wird auf den vorgesehenen Spielfeldern.
 - Es wird in der Regel ohne Feldbegrenzung gespielt.
 - Kugeln oder die Zielkugel, die die Auslinie vollständig überqueren, sind ungültig. Kugeln, welche nicht mehr auf dem Kies liegen, sind ungültig.
 - Für Wettbewerbe können Felder abgegrenzt werden (ca. 3 x 12 – 15 m).
 - Hindernisse auf dem Spielfeld dürfen nicht entfernt werden. Löcher, die durch Kugeln entstanden sind, können vom Spieler, welcher an der Reihe ist, geschlossen werden. Er darf aber **nur ein Loch** korrigieren.
-

4. Spielbeginn

- Dem Gegner wird ein gutes Spiel gewünscht.
 - Das Los entscheidet, welches Team beginnt.
 - Dieses Team zieht einen Abwurfkreis (Ø 35–50 cm) oder nutzt einen Abwurfkreis.
 - Ein Spieler wirft die Zielkugel **zwischen 6 m und 10 m** vom Kreis entfernt aus. Die Position der Zielkugel kann sich im Spiel verändern.
 - Die Zielkugel muss **mindestens 1 m von Hindernissen** entfernt liegen.
 - Falls zwei Spielfelder an einander grenzen, muss das Cochonnet **1.5m** vom Spielfeldrand entfernt sein.
-

5. Ablauf des Spiels

- **Erster Wurf**, der Spieler, der die Zielkugel geworfen hat, spielt die **erste Kugel**.
 - Dann spielt immer das Team, dessen Kugel **weiter entfernt** vom Cochonnet liegt.
 - Falls die Zielkugel nach dem Auswurf ausserhalb der vorgeschriebenen Distanz (6 – 10 Meter) oder hinter ein unüberwindbares Hindernis rollt, gilt sie als ungültig. Die gegnerische Mannschaft darf die Zielkugel beliebig neu positionieren.
 - Das Spiel wechselt, bis alle Kugeln gespielt sind („eine Aufnahme“ oder „eine Mène“).
 - Die nächste Aufnahme beginnt vom Punkt, wo das Cochonnet lag oder im vorgesehenen Abwurfkreis – das Team, das zuletzt gepunktet hat, beginnt.
 - Abstände: Die Zielkugel darf während des Spiels nicht näher als 3 Meter und nicht weiter als 20 Meter vom Wurfkreis entfernt sein.
-

6. Zählen der Punkte

- Nur das Team, dessen Kugel **am nächsten** zur Zielkugel liegt, erhält Punkte.
 - Es erhält **so viele Punkte**, wie es Kugeln **näher** als die beste Kugel des Gegners liegen.
 - Eine Partie geht normalerweise bis **13 Punkte** (ohne Zeitbegrenzung).
 - Bei Zeitbegrenzung an Turnieren zählt der Punktstand nach Ablauf der Zeit.
-

7. Gültige Würfe

- Der Spieler muss beim Wurf **mit beiden Füßen im Kreis stehen** und darf diesen erst verlassen, wenn die Kugel den Boden berührt hat.
 - Der Abwurfkreis darf nicht übertreten werden.
 - Die Kugel darf **nach dem ersten Aufprall** beliebig rollen oder springen.
 - Das Cochonnet ist gültig, wenn es **innerhalb des Spielfelds** bleibt.
-

8. Ungültige Situationen

- Kugeln, die ausserhalb des Spielfelds landen oder auf Hindernisse treffen, sind **ungültig**.
 - Wird das Cochonnet aus dem Spielfeld **geschossen**, ist die Aufnahme **annulliert** (kein Punkt).
 - Wenn das Cochonnet aus dem Spielfeld geschossen wird und das gegnerische Team keine Kugeln mehr hat, erhält das Team, dem die restlichen Kugeln gehören, für jede dieser Kugeln einen Punkt. Die Mène ist dann beendet. Die Mannschaft, die den letzten Durchgang gewonnen hat (oder die Auslosung zu Beginn), beginnt die nächste Mène.
 - Ein Cochonnet, welches sich durch den Spielbetrieb um mehr als 3 Meter verschiebt, ist ungültig (annulé). Es gibt eine neue Aufnahme.
 - Bei Unklarheiten wird gemessen – das **Massband** ist verbindlich.
-

9. Fairplay & Verhalten

- Lediglich der Spieler der am Auswerfen ist darf sich in der Nähe des Abwurfkreises befinden. Die Mitspieler und der/die Gegner müssen sich im Bereich des Cochonnets befinden. Oder müssen seitlich und mit mindestens 2 Metern Abstand zum Wurfkreis stehen, um nicht zu stören.
 - Störendes Verhalten (z. B. Sprechen während des Wurfs) ist zu vermeiden.
 - Die Spieler messen selbst, ohne Schiedsrichter, nach dem Prinzip der **gegenseitigen Ehrlichkeit**.
 - Die siegreiche Mannschaft lädt die Verlierer in der Regel zu einem Getränk ein.
-

10. WettkampfregeIn

- WettkampfregeIn: offizielle Wettkämpfe erfordern üblicherweise ein abgegrenztes Spielfeld und die Einhaltung strengerer Regeln als beim Freizeitsport. Die Regeln werden vor dem Turnier bekannt gegeben.

