**Was Aktive nun wissen sollten**

**Am 22. Januar hat der DPV die deutsche Fassung des seit Jahresbeginn geltenden
Pétanque-Reglements der F.I.P.J.P. veröffentlicht. Auf die Reform des Regelwerks war lange gewartet worden. Hier die wichtigsten Änderungen.**

**Wurfreif erhält Vorrang vor fußgemalten Kreisen**

Von Teams mitgebrachte Wurfreife müssen auf deren Vorschlag hin verwendet werden. Haben beide Teams einen solchen zur Hand, wird mit dem Reif des Teams gespielt, das den Losentscheid über den ersten Sauwurf gewonnen hat. Auch faltbare Wurfreife sind nun erlaubt, sofern sie das Zulassungslabel der F.I.P.J.P. tragen. Hebt ein Spieler vor Ende der Aufnahme den Wurfreif auf, wird der an die markierte Stelle zurückgelegt. Nur der Gegner darf seine verbliebenen Kugeln noch spielen.

**Neue Abstände für Wurfkreis und Zielkugel**

Ein neuer Kreis muss von den Kreisen benachbarter Spiele in jedem Fall **mindestens 2 m** entfernt sein. Bei zeitbegrenzten Spielen, bei denen weiterhin alle vier Feldbegrenzungen absolute Auslinien sind, verringert sich der Mindestabstand für die frisch platzierte Zielkugel **zu den Längsseiten auf 50 cm.** Zur Schmalseite (Kopflinie) bleibt es bei 1 m Mindestabstand. Ob es bei der DPV-Sonderregelung für Hallen-Wettbewerbe (30 cm) bleibt, ist noch nicht bekannt.

**Notfalls auf die Waage**

Wie für Kugeln (650 bis 800 g) gelten nun auch für Zielkugeln Gewichtsbeschränkungen: mindestens 10 g und höchstens 18 g, ganz gleich, ob sie aus Holz oder Kunststoff gefertigt sind.

**Der erste Sauwurf muss gelingen**

Kann das anziehende Team das Schweinchen nicht auf Anhieb regelkonform auswerfen, platziert es der Gegner sofort per Hand irgendwo im zulässigen Bereich; vorausgesetzt, beide Seiten waren sich einig, dass der Sauwurf misslungen war. Der Gegner darf dann auch den Wurfkreis noch verlegen, sofern es sonst unmöglich wäre, auf die maximale Distanz zu spielen. Hilfsmittel zum cm-genauen Platzieren der Sau dürfen nicht verwendet werden, grobes Abschreiten ist erlaubt.

**Liegen lassen, bis die Punktwertung steht**

Dass gespielte Kugeln erst ganz am Ende jeder Aufnahme aufgehoben werden dürften, war schon immer klar. Wer's missachtet, riskiert Streit mit dem eigenen Team, denn in diesem Fall dürfen die Mitspieler nun ihre verbliebenen Kugeln nicht mehr spielen.

**Gefahr für fleißige Planierer**

Weiterhin mit Sanktionen nach Art. 35 rechnen muss, wer das Spielgelände irgendwie verändert, also zum Beispiel beim Aufbereiten des Bodens vor einer zu schießenden Kugel erwischt wird, wie es in Artikel 10 nun explizit heißt. Nach wie vor darf nur ein erkennbarer Abdruck einer irgendwann zuvor gespielten Kugel eingeebnet werden.

**Austreten hält die Uhr nicht an, es sei denn...**

Toilettengang-Pausen soll es laut Art. 32 nicht mehr geben. Wer sich trotzdem während einer Partie (mit Zustimmung des Schiedsrichters) vom Spielfeld entfernen muss, hat nun Grund zur Eile: Ist er nicht rechtzeitig zurück, wird pro vollendeter Minute je eine seiner Kugeln annulliert. Dass nun jeder WC-Gang beim Tête-à-tête und bei weit entfernten Örtlichkeiten zu Kugelverlusten führen würde, hält der DPV nicht für sinnvoll. Dessen Schiedsrichterausschuss hat festgelegt, dass hier die jeweilige Entfernung zu den Sanitär-Anlagen berücksichtigt werden muss. Eine flexible Haltung der Unparteiischen soll unnötige Härten vermeiden.

**Medical Time-out möglich**

Im Falle einer Verletzung oder falls ein Arzt ein gesundheitliches Problem feststellt, kann es eine Spielunterbrechung von **15 Minuten** geben. Wer simuliert, riskiert seinen sofortigen Ausschluss vom Wettbewerb und den seiner Mitspieler. Auch dieser neuen Vorschrift aus Art. 32 hat der DPV die Spitze gebrochen: Eine fixe Zeitgrenze für solche Unterbrechungen gilt bei Wettbewerben im Inland nicht; mangels Turnier-Ärzten, die Simulanten zuverlässig identifizieren könnten, ist die Strafandrohung laut DPV praktisch bedeutungslos.

**Schiris bringen Farbe ins Spiel**

Unparteiische müssen Strafen nach Art. 35 (1 bis 3) nun mit farbigen Karten anzeigen: Gelb für Verwarnung, Orange für Annullierung einer Kugel, Rot für Ausschluss vom Spiel. Eine gelbe Karte wegen Zeitüberschreitung gilt immer fürs ganze Team. Die Karten-Regelung galt bislang nur probeweise im DPV. - Der hat dazu klargestellt, dass eine rote Karte im Liga-Betrieb immer nur für das aktuelle Spiel und nicht für die komplette Begegnung (Doppelrunde) gilt.

**Raus aus den Sandalen, weg mit dem Handy!**

Artikel 39 schreibt nun geschlossene Schuhe vor, die Zehen und Hacken schützen. Während des Spiels ist Nikotin­genuss ab sofort auch per e-Zigarette verboten, ebenso der Gebrauch von Mobiltelefonen. Ob darunter auch ein kurzer Blick auf die Smartphone-Uhr fällt?

(nach www.ptank.de)