



Hamburg, 15.04.2013

Regelauslegung: die taktische Bedeutung des Nachmessens.

Immer wieder erlebe ich bei uns auf dem Platz, dass (oft aus Unkenntnis) Situationen entstehen, bei denen man am liebsten einen Schiedsrichter herbeirufen würde – sich dann aber (um des lieben Friedens willen?) dann doch irgendwie einigt. Durch fehlende Regelkenntnis kommt es dann oft zu falschen Entscheidungen, an die man sich im Laufe der Zeit gewöhnt.

Wenn man dann mit einer solchen (falschen !) Regelauslegung auf einem Turnier aneckt, ist das besonders ärgerlich. Darum beschreibe ich hier einmal, was mir auf unserem Platz im Laufe der Jahre immer wieder aufgefallen ist.

Im Wesentlichen geht es hierbei um dem Umgang mit regelwidrigen Lagen (von Kugeln bzw. Sau) – und die taktischen Feinheiten dazu.

Denn: mit dem Legen der nächsten Kugel wird manches zunächst Ungültige plötzlich wieder gültig!

Das Boule-Spiel gehört bekanntlich den beteiligten Spielern. Diese können sich, insbesondere was Kugelentfernungen angeht – also darum, „wer den Punkt hat“, mündlich einigen. Das sollte im Sinne eines freundschaftlichen Spieles auch vorrangig so sein. Trotzdem sollte man wissen, dass bei Uneinigkeit über die Situation (also im „Streitfall“) vorher einvernehmlich getroffene Absprachen unter dem Spielern irrelevant sind. Dieser „Streitfall“ tritt z.B. immer dann ein, wenn eine Partei darauf besteht, dass jetzt doch nachgemessen werden soll. Das kann nach jedem Wurf passieren. Und dann zählen einzig und allein nur noch die Regeln - nämlich das, was ein hinzugezogener Schiedsrichter aufgrund der festgestellten Tatsachen nach den Regeln in diesem Moment entscheiden müsste.

1. Der Wurfkreis – für alle gleich

Der Kreis oder Wurfkreis muss mindestens 1m von jedem Hindernis entfernt sein. Auf freiem Gelände (ohne Bahnen) muss der nächste Wurfkreis mindestens 2 Meter entfernt sein. Bei Bahnen: mindestens 1Meter. Wenn die Kugeln nicht aus dem Wurfkreis gelegt werden, in dem die Aufnahme begonnen wurde, dann sind sie regelwidrig gelegt – also ungültig, und müssen auf Verlangen entfernt werden.

Nun steht aber in den Regeln:

Der, der die erste Kugel legt, muss alle in der Nähe befindlichen Wurfkreise entfernen (!) .

Wenn er das versäumt, und jemand aus seinem gegnerischen Team nutzt versehentlich einen falschen Wurfkreis (einen, der hätte entfernt werden müssen), dann sind diese gelegten Kugeln bei einer Reklamation ungültig, es sei der Gegner hat danach wieder gelegt. Der Spieler der den Wurfkreis hätte entfernen müssen macht sich einer Verwarnung schuldig.

Die Kugeln sind immer **durch den Besitzer der Kugeln zu entfernen.**

Generell gilt: Wer in den Kreis tritt ist für die aktuelle Situation verantwortlich.

2. Die Sau (Schweinchen, Zielkugel) – die regelrechte Entfernung beim Auslegen.

Dieser eigentlich wichtigen Tätigkeit wird viel zu wenig Bedeutung beigemessen. Hier entscheidet sich oft schon im frühen Stadium der Ausgang einer Aufnahme – und darum auch gelegentlich der Ausgang eines ganzen Spiels.

Die Regel besagt bekanntlich, dass die Entfernung vom Wurfkreis 6 bis 10 Meter betragen muss. Ferner muss die Sau beim Auslegen mindestens 1m von jedem Hindernis entfernt sein.

Wenn Team A die Sau auslegt, so hat der Gegner (Team B) noch bis zum Legen seiner eigenen (ersten) Kugel das Recht, die Lage der Sau zu beanstanden. (Artikel 8, 2.Absatz.)

Wenn der auslegende Spieler von Team A nicht ganz sicher ist, ob die Entfernung oder die Lage korrekt ist, muss er entweder messen – oder vom Gegner sich das Einverständnis holen, dass er neu auswerfen darf (**Niemals ohne Rücksprache eigenmächtig neu auswerfen !**).

Hat Team A nun die erste Kugel gelegt, ist Team B an der Reihe.

Mit dem Legen der eigenen ersten Kugel hat Team A die Lage der Sau akzeptiert und kein Recht mehr, durch Nachmessen womöglich feststellen zu lassen, dass die Entfernung vom Wurfkreis nicht der Regel entspricht. Dies Recht hat jetzt nur noch Team B.

Hat das Team B Zweifel an der korrekten Lage der Sau, dann kann es von der Lage der gelegten Kugel abhängen, ob die Forderung klug erscheint, jetzt nachzumessen:

Hat A „schlecht“ geworfen, kann es sinnvoll sein, die Entfernung zu akzeptieren. Sonst kann Team A zum Nachmessen aufgefordert werden. Wurde die Lage der Sau noch vor dem Spielen der ersten Kugel markiert (das ist von Bedeutung, falls die erste Kugel die Sau bewegt!), gilt die Entfernung zum markierten Punkt - ansonsten die aktuelle Lage.

Ergibt die Messung eine Distanz unter 6 oder über 10 m, beginnt die Aufnahme von vorn, und Team A wirft die Sau erneut aus.

In dem Moment, wo auch Team B seine erste Kugel ausgeworfen hat, ist die Lage der ausgeworfenen Sau von beiden Teams endgültig akzeptiert.

Die Entfernung der Sau vom Wurfkreis kann aber immer noch wichtig sein – nämlich:

3. Die Sau – im Aus wegen zu kurzer Entfernung

Die Sau muss stets weiter als 3 m vom Wurfkreis entfernt sein. Wenn sie während einer Aufnahme zurück springt, kann sie unter Umständen auch einmal näher an den Wurfkreis kommen.

Wird festgestellt, dass diese Entfernung unter 3 m liegt, dann gilt Artikel 13.

D.h.: Es wird so verfahren, wie wenn die Sau ins Aus geschossen wird: Wiederholung, wenn beide Teams noch freie Kugeln haben, ansonsten für jede verbliebene Kugel 1 Siegpunkt.

Daraus folgt, dass es eine Rolle spielt, zu welchem Zeitpunkt das offiziell festgestellt wird.

Auch wenn man sich (ohne Messen) darauf verständigt, dass es wohl mehr als 3 m sind, darf später immer noch das Nachmessen verlangt werden. Wird z.B. gewartet, bis ein Team „leer“ ist, also keine Kugeln mehr auf der Hand hat, und es sind tatsächlich weniger als 3 m, dann gibt es Punkte für den Gegner ...

4. Aufenthalt der gerade inaktiven Spieler am Spielfeld /Kugelbild

Artikel 16 3. Absatz legt fest, dass sich der / die Gegner 2 m hinter dem legenden Spieler (Wurfkreis) oder – in der anderen Richtung – mindestens 2 m hinter der Sau aufhalten müssen.

Wer gegen diese Regel verstößt, bringt besonders auf Turnieren schnell die anderen Mitspieler gegen sich auf.

Ein Aufenthalt „im Spielfeld“ würde die Spielenden unnötig stören. Außerdem besteht die Gefahr, dass bereits liegende Kugeln unnötig bewegt werden. Gem. Artikel 21 (Aus ihrer Lage veränderte Kugeln) 1.

Absatz, sind diese dann zwar gültig, wenn diese versehentlich bewegt wurden. Meist sind die Kugeln ja nicht markiert gewesen. Aber das kann in jeder Hinsicht ärgerlich und fatal sein und ist zu vermeiden.

Daher sei daran erinnert: Der Abstand derjenigen, die gerade nicht dran sind, beträgt **mindestens 2 Meter hinter dem Wurfkreis oder hinter der Sau**. Es sei denn, der Gegner will messen und braucht einen Zeugen.

Dann bitte auch nur zum Messen dorthin gehen (nur einer aus dem Team!).

Es wäre sehr nützlich, wenn diese Verhaltensweisen unsere Angewohnheiten werden.

5. Das leidige Thema mit dem Messen und den Punkten.

Leider ist es immer wieder zu beobachten, dass zum Messen mehrere Spieler eines Teams an das Kugelbild herantreten. Das ist völlig unsinnig und störend. Der Artikel besagt in seinem ersten Satz: „Das Messen obliegt dem Spieler der seine letzte Kugel gelegt hat, oder einem seiner Mitspieler. Hier liegt die Feinheit im Detail: **Einem** Spieler.“

Zum Messen soll also immer nur von jeder Mannschaft **ein** Spieler anwesend sein. Das erspart unnötige und lange Diskussionen. Werden sich die messenden Spieler nicht einig, so kann dann ggf. **ein** anderer Spieler aus dem Team kommen - aber nicht zusätzlich, sondern es wird ausgewechselt, sodass immer nur ein Spieler von jeder Mannschaft beim Messen ist.

Auch soll so vermieden werden, dass versehentlich durch die unnötig anwesende Spieler Kugeln bewegt werden. Wie im vorherigen Absatz (Artikel 21) erwähnt, wären diese dann gültig, da man von einem Versehen ausgehen sollte. Sobald die Punkte durch die beiden Spieler geklärt sind, können und sollten die Kugeln aufgehoben werden. Dieses Verfahren verhindert auch nachträgliche Diskussionen und Reklamation bezüglich der Punkte bzw. Lage der Kugeln. Die Höflichkeit gebietet es, dass der Verlierer der Aufnahme dem, Gewinner die Punkte laut nennt.

6. Der Umgang mit regelwidrig platzierten Kugeln

Nach Artikel 18 (ungültige Kugeln) 3. Absatz ist jede regelwidrig platzierte, hier „ungültige“ Kugel genannt, sofort zu entfernen. Die betroffene/n Kugel/n wird / werden allerdings wieder gültig, wenn der Gegner seine nächste Kugel legt und damit auf Reklamation verzichtet hat.

Die Tragweite dieser Regel (und die taktisch kluge Anwendung) soll hier an Beispielen etwas verdeutlicht werden.

6 a. Ungültige Kugeln: In falscher Reihenfolge gespielt

Immer wieder kommt es dazu, dass die Teams sich bei der Messung durch „Augenmaß“ schnell einigen, und durch Messung kommt später heraus, dass man sich geirrt hatte.

Aufgrund der sachlich falschen Einigung hat ja dann zunächst das falsche Team seine Kugeln ausgelegt.

Für die Regelauslegung kommt es nun darauf an, wann dieser Irrtum festgestellt wird.

Geschieht das erst, wenn alle Kugeln gespielt sind, also beim Feststellen der Punkteverteilung, dann werden wie gewohnt die Punkte nach den gemessenen Distanzen vergeben.

Anders ist die Lage, wenn dieser Irrtum „rechtzeitig“ bemerkt wird: Nämlich, solange das Team, das eigentlich an der Reihe gewesen wäre, nach Feststellen des Irrtums noch keine Kugel wieder ausgelegt hat.

So lange gelten nämlich alle Kugeln des Teams, das irrtümlich gespielt hatte, als ungültig (eben weil sie die korrekte Reihenfolge nicht eingehalten haben). Diese „ungültig“ gespielten Kugeln müssen dann – jedenfalls wenn der Gegner das rechtzeitig verlangt - aus dem Spiel genommen werden.

Geschieht dies aber nicht und spielt das Team, was eigentlich (gemäß Messung) vorher schon an der Reihe gewesen wäre, einfach weiter, dann werden dadurch alle vorher „falsch“ gespielten Kugeln wieder gültig.

Der Klarheit halber stelle ich diesen Vorgang an einem Beispiel noch einmal explizit dar:

Beispiel 1 : Tête a Tête A gegen B

Spieler A legt seine erste Kugel z.B. 50 cm links neben die Sau.

Spieler B legt seine erste Kugel z.B. 50 cm rechts neben die Sau (oder auch 51 cm).

Beide Spieler kommen überein, ohne zu messen, dass Spieler B den Punkt hat, da er doch etwas besser liegt.

Nun legt Spieler A folgerichtig weiter. Nachdem seine 2. Kugel nicht punkten konnte, legt er auch noch Kugel 3 und ist jetzt „leer“, hat keine Kugel mehr auf der Hand.

Jetzt ist Spieler B an der Reihe, seine beiden verbleibenden Kugeln zu legen.

Jetzt möchte Spieler B aber doch messen lassen; vielleicht z.B. aus taktischen Gründen. Die Pflicht obliegt zunächst Spieler A, zu messen. Egal wer misst, es wird jetzt festgestellt, dass sich beide geirrt haben, und eigentlich der Punkt bei Spieler A gewesen wäre.

Damit hat Spieler A falsch gelegt. Gemäß allgemeiner Auslegung **ist der Spieler, der in den Kreis tritt, verantwortlich dafür, dass das der Regel entspricht** (nämlich; dass er tatsächlich an der Reihe ist).

Somit sind die Kugeln Nr. 2 und 3 von Spieler A ungültig, selbst wenn die 3. Kugel von A am dichtesten an der Sau liegt. Denn A wäre ja laut Messergebnis gar nicht an der Reihe gewesen wäre. Spieler B hätte legen müssen ! Daher wären die 2. und 3. Kugel von A aus dem Spiel zu nehmen, und zwar unabhängig von ihrer Lage auf dem Feld.

Jetzt läge nur noch eine Kugel von Spieler A (50 cm links neben der Sau) auf dem Feld sowie die erste Kugel von Spieler B. Spieler B hat aber noch 2 Kugeln und hat jetzt „freie Hand“ - und meist größere Chancen auf einen Punktgewinn.

6 b. Ungültige Kugeln : Ins Aus gespielt

Auf Grund unserer Platzsituation spielen wir häufig zwischen den Zäunen hin und her.

Beispiel 2 : Doublette - A & B gegen C & D.

Spielstand 11:8

A legt die Sau auf fast 10m (oder eben ziemlich dicht an den Zaun). A legt nun seine erste Kugel 20 cm von der Sau entfernt („Die zwölf liegt“).

C legt schlechter (z.B. 25 cm neben die Sau). C schießt mit der 2 und 3 Kugel. Trifft aber nicht, die Kugeln gehen gegen den Zaun und sind zunächst aus. Nun macht D weiter. Schießt ebenfalls alle Kugeln ins aus. Somit liegen von der Mannschaft C & D fünf Kugeln im „Aus“.

Nehmen wir an, diese liegen, da geschossen und vom Zaun abgeprallt, alle dicht beieinander in einem Pulk.

Man hat sich mündlich geeinigt, dass die Kugeln im „Aus“ sind. Die Kugeln wurden aber nicht gem. Artikel 18 entfernt. Bei uns hätten die Kugeln dann z. B. zum Wurfkreis zurückgeholt werden können, um dort gekennzeichnet abgelegt zu werden. Somit wäre auch sicher gestellt, dass diese Kugeln nicht erneut gespielt werden.

(Jeder nimmt nur seine eigenen Kugeln aus dem Spiel ! Fremde Kugeln sind tabu!!!)

Nun ist die Mannschaft A & B an der Reihe, ihre restlichen Kugeln zu spielen.

In dem Moment, wo A & B ihre nächste Kugel legen, sind die eigentlich ins „Aus“ gespielten Kugeln aber wieder gültig geworden ! (Wie gehabt: laut Artikel 18 der Regeln).

Nehmen wir an, A gelingt es nicht, den 13. Punkt zu machen, und Team A & B verschiebt nun (mit einem missglückten Schuss) mit einer Kugel die Sau weit nach hinten genau in den Bereich des eigentlich im „Aus“ befindlichen Kugelpulks (der 5 Fehlschüsse von C & D), in dem alle Kugeln besser liegen als die Kugeln von A & B.

Und nehmen wir an, die Mannschaft A & B kommt auch mit ihren restlichen Kugeln nicht mehr genügend dicht an die Sau. Dann haben C & D jetzt 5 Punkte und somit (8+5=13) das Spiel gewonnen – nur, weil A & B nicht darauf bestanden haben, dass die ungültigen Kugeln herausgenommen werden,

Wie entscheidend es sein kann, wenn ungültige Kugeln nicht entfernt werden, will ich auch noch an einem **3. Beispiel** aufzeigen:

Eine Eurer Kugeln ist im Laufe des Spiels gegen den Zaun geprallt und wäre damit im „Aus“. Ihr lasst diese aber liegen, und der Gegner protestiert auch nicht, sondern spielt selbst die nächste Kugel – mit einem Schuss beispielsweise. Damit ist Eure Kugel gültig geworden. Die Schuss-Kugel prallt nun gegen Eure eigentlich im „Aus“ liegende Kugel und vermeidet so, den Zaun zu treffen. Ohne Eure liegen gebliebene Kugel wäre der Schuss allerdings am Zaun gelandet - also im „Aus“. Jetzt aber bleibt sie im Spiel.

Falls noch etwas unklar geblieben sein sollte: fragt mich gerne.

Esgrüß Euch mit sportlichem Gruß

Michael
(Euer @ Postmann)