

## **... oder richtiges Benehmen auf dem Bouleplatz**

### **Vor der ersten Aufnahme**

- **Hab Dein eigenes Maßband und Cochonnet dabei**
- **Bei Lizenzturnieren keine FlipFlops**
- **Anrufe, Essen und Trinken vor dem Spiel erledigen.**
- **Klär vor dem Spiel, was tot ist und was nicht und ob mit Spielfeldbegrenzung gespielt wird oder nicht.**

### **Während einer Aufnahme**

- **Wenn ein gegnerischer Spieler im Kreis steht, platziere Dich nach Möglichkeit außerhalb seines Wahrnehmungsradius, i.d.R. im Team geschlossen 2-3 Meter seitlich hinter der Sau. Alternativ kannst Du mit mindestens 2m Abstand auch seitlich hinter dem Wurfkreis stehen. Fakt ist: wenn der Gegner spielt, darfst Du nicht zwischen Sau und Kreis stehen.**
  
- **Steht der Gegner im Kreis und konzentriert sich auf seinen Wurf, vermeidest Du jede Bewegung und Blickkontakt. Schau in Richtung Sau.**
  
- **Nachdem der Gegner eine Kugel gespielt hat, hältst Du Dich solange aus dem Geschehen, bis der Gegner sagt, dass er den Punkt hat oder bis der Punkt ganz offensichtlich beim Gegner ist.**
  
- **Wenn Dein Team keine Kugeln mehr hat, hast Du in der noch laufenden Aufnahme nichts mehr mit dem Geschehen zu tun. Bis auch der Gegner alle Kugeln gespielt hat, wartest Du (das "leere" Team) ruhig im Hintergrund.**
  
- **Beim Wurf einer Kugel mit beiden Füßen im Kreis bleiben bis die Kugel den Boden berührt!**
  
- **Der Wurfkreis sollte 35-50cm groß sein (nicht größer!).**
  
- **Falls Du die Sau zu kurz oder zu weit ausgeworfen hast, markier sie, bevor Du sie aufhebst, so dass im Zweifel die Entfernung auch ohne Sau noch einmal nachgemessen werden kann.**
  
- **Wird die Position der Zielkugel während einer Aufnahme wesentlich verändert, klärt die Frage: "Spielen wir die noch?" nicht Dein Team oder das gegnerische, sondern das Regelwerk. Es gibt grundsätzlich 7 Gründe, warum eine Zielkugel ungültig sein kann.**

- Falls nicht auf der gesamten Länge (20 m) gespielt werden kann, weil z.B. andere Partien laufen (z.B. Hofgartenturnier), zieh' in Absprache mit dem Gegner eine Linie, ab der die Kugeln tot sind. Alle toten Kugeln entweder entfernen oder in einen kleinen markierten Kreis legen.

- Bei vermeintlich schwächeren Spielpartnern sollte man gute Ratschläge gut dosieren und richtig verpacken!

- Sei bei der Sache. Frage nicht ständig "wie steht's?" "wo ist der Kreis?" "wie viel kommen noch?".

#### **Ende einer Aufnahme**

- Grundsätzlich ist, nachdem alle Kugeln gespielt sind, nichts klar! Nimm niemals eine Kugel aus dem Bild mit den Worten "Die ist klar!", wenn Du Dir darüber nicht im Vorfeld mit dem Gegner einig warst. Der Gegner gibt Dir Deine Punkte!

- wenn der Schiedsrichter misst, dann Abstand halten. Der Schiedsrichter entscheidet. Die Entscheidung ist anstandslos zu akzeptieren!

- das Cochonnet muss von der Stelle gespielt werden, wo es zuvor lag (+/- 1 Meter)

#### **Umgang mit dem Gegner**

- Verkneif Dir offenkundige Freude über fehlgelaufene Aktionen des Gegners, z.B. das Reindrücken Deiner Kugel oder das Ziehen der Sau in Richtung Deiner Kugeln.

- Gib Deinem Gegner keine Tipps: "Ich würde an Eurer Stelle schießen!" - auch nicht im Nachhinein "Wieso habt Ihr nicht geschossen?"

- Auch beim Stand von 12:0 gegen stark unterlegene Gegner nicht überheblich werden. Nicht anfangen zu "zaubern", sondern das Spiel mit Respekt zu Ende spielen.

- Bescheiden Gewinnen und souverän verlieren!

**- Heb keine fremden Kugeln auf, außer der Besitzer der Kugeln bittet Dich darum, oder Du hast vorher gefragt, weil Du sie Dir einmal ansehen möchtest.**

**- Beim Schießen des Gegners nicht einfach ein anderes Spiel abdecken, es sei denn man wird darum gebeten.**

**- Immer beim Gegner abmelden, wenn Du das Spielfeld verlässt. Bei Meisterschaften solltest Du Dich auch beim Schiedsrichter abmelden.**

**- Gegenseitiger Respekt auch gegenüber Deinem Mitspieler ist wichtig.**

**Raju Rohde**