

## SPIELREGLEMENT

- 1) Es wird nur aus einem Abwurfkreis gespielt – pro Spielfeld stehen je zwei zur Verfügung.
- 2) Die Löcher von gespielten Kugeln werden nach jedem Wurf geschlossen (Schallübertragung).
- 3) Die Partien werden innerhalb des markierten Spielfeldes als „cadré“ gespielt. Der Abwurfkreis muss im Minimum 1 m Abstand von der Grundlinie/einem Hindernis, sowie 50 cm von den Seitenlinien entfernt platziert werden.
- 4) Der Standort des geworfenen Cochonnet muss mindestens einen Abstand von 50 cm zur seitlichen Spielfeldbegrenzung und zum Spielfeldende aufweisen.
- 5) Wenn die Lage des Cochonnet nach dem Wurf als ungültig betrachtet wird, dann wird es vom Gegner in die reglementarisch richtige Position gebracht. Zwei Fälle sind möglich:
  - a) Wenn sich das Cochonnet innerhalb der festgelegten 6 m und innerhalb der maximalen Länge von 10 m befindet, aber zu nahe an der Seitenlinie, dann platziert es der Gegner auf gleicher Höhe innerhalb der vorgegebenen Distanz.
  - b) Wenn sich das Cochonnet weniger als 6 m oder in einer nicht reglementarischen Distanz befindet, oder das Spielfeld verlassen hat, positioniert der Gegner es nach seiner Wahl. Der Gegner kann auch den Wurfkreis bis zur maximal gültigen Distanz zurücksetzen.
- 6) Cochonnet und Kugeln, welche die feste Spielfeldbegrenzung berühren oder verlassen, sind ungültig. Wenn die Begrenzungslinie aus einer Schnur besteht, gilt die Kugel oder das Cochonnet als ungültig, wenn sie die Begrenzungslinie komplett überschritten haben (von oben ist die Schnur neben der Kugel oder dem Cochonnet vollständig sichtbar)
- 7) Jede Kugel, welche die Decke berührt, ist ungültig. Sie wird sofort aus dem Spiel genommen und alles, was sie bewegt hat, wird an seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt.
- 8) Jede geschossene oder getroffene Kugel, die auf ihrem Weg von der geschossenen oder getroffenen zurückprallenden Kugel aufgehalten wird, bleibt gültig und bleibt dort, wo sie liegen geblieben ist. Dasselbe gilt auch für das Cochonnet.
- 9) Kugeln und Cochonnet, welche durch eine von der Spielfeldbegrenzung zurückprallenden Kugel bewegt wurden, werden an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt, falls diese vorher markiert war.