

Beim Einsatz eines Wurfreifs muss dieser starr sein und einen Innendurchmesser von 50 cm haben (Toleranz : + oder - 2 mm).

Die Entscheidung, Wurfreihe einzusetzen, obliegt dem Veranstalter.
Dieser muss sie zur Verfügung stellen.

Die drei aufeinander folgenden Wurfversuche mit der Zielkugel muss die Mannschaft aus diesem Wurfkreis leisten.

Dieser muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis entfernt sein; bei Wettbewerben auf freiem Spielgelände muss er mindestens zwei Meter von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein.

Die Mannschaft, welche die Zielkugel wirft, muss alle alten Wurfkreise in der Nähe des neuen Wurfkreises entfernen.

Der Innenbereich des Wurfkreises darf während der laufenden Aufnahme vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelfwurf der nächsten Aufnahme, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände.

Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen.

Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen.

Auch andere Körperteile dürfen den Boden außerhalb des Wurfkreises nicht berühren.

Als Ausnahme ist es Spielern mit (DPV-Zusatz : „dauernden“) Behinderungen an den unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Fuß im Inneren des Wurfkreises befindet.

Bei Spielern im Rollstuhl muss sich mindestens ein Rad (das der Wurfarmseite) im Inneren des Wurfkreises befinden.

Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als erster spielen muss.

Artikel 7 - Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel

Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn :

1. Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.
Bei Wettbewerben, die für jüngere Spieler bestimmt sind, können geringere Distanzen angewandt werden (DPV-Erl. : „Die Bestimmung trifft der Veranstalter“).
2. Der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis befindet.
3. Die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenen Gelände entfernt liegt.
4. Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht.

Im Falle einer Uneinigkeit entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag; außer in folgenden Fällen :

- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis entfernt.
- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis oder legt einen Wurfreif in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis.

Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche erlaubte Entfernung werfen kann; aber nicht weiter.

Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.

Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen und oben aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den oben genannten Bedingungen zurückverlegen darf.