

Wenn diese Mannschaft bei drei Würfeln nicht erfolgreich ist, darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden. Die Zeit, um diese drei Würfe durchzuführen, beträgt maximal eine Minute.

In jedem Fall behält die Mannschaft das Recht, welche die Zielkugel nach den ersten drei Würfeln verloren hat, die erste Kugel zu spielen.

Artikel 8 - Gültiger Zielkugelnwurf

Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen, ohne dass dieser Wurf auf die drei erlaubten angerechnet wird.

Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden.

Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen und die Kugel erneut gespielt.

Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat.

Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel.

Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr zulässig.

Artikel 9 - Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme

Die Zielkugel ist in folgenden sieben Fällen ungültig :

1. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.
Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt.
Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat.
Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt.
2. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie unter den Bedingungen von Artikel 7 vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist.
Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird.
Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel vorübergehend entfernen.
3. Wenn die Lage der Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 Meter (für „Juniors“ und „Seniors“) bzw. 15 Meter (für jüngere Spieler) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfkreis liegen bleibt.
4. Wenn sie mehr als ein benachbartes abgegrenztes Spielfeld überquert oder, wenn die Spielfelder hintereinander angeordnet sind, sie die Begrenzungslinie an der Schmalseite des eigenen Spielfeldes überschreitet.
5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist; wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
6. Wenn sich zwischen dem Wurfkreis und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet.
7. Wenn bei Spielen mit Zeitbeschränkung die Zielkugel das zugewiesene Spielfeld verlässt.

Artikel 10 - Veränderungen des Spielgeländes

Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.

Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfplatz („donnée“) ertasten, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt.

Jedoch darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet zu spielen oder ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist (DPV-Erl. : „Es kann sich auch um ein Loch eines anderen Spieles handeln“).

Bei der Nichtbeachtung voranstehender Bestimmungen ziehen sich die Spieler die im Kapitel „Disziplin“ in Artikel 34 vorgesehenen Maßnahmen zu.