

### **Artikel 10 a) - Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln**

Es ist den Spielern verboten, die Zielkugel oder eine Kugel im Verlauf des Spieles zu wechseln; außer in folgenden Fällen :

1. Sie ist unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
2. Wenn sie zerbricht, zählt nur das größte Bruchstück.  
Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel oder eine Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt.  
Bei der nächsten Aufnahme kann (DPV-Erl. : „Kann, muss aber nicht“) der betroffene Spieler seine Kugeln komplett austauschen.

## **Die Zielkugel**

### **Artikel 11 - Verdeckte oder bewegte Zielkugel**

Wenn die Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.

Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel sich zum Beispiel durch die Einwirkung des Windes oder der Neigung des Geländes bewegt oder unglücklich durch einen Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, eine Kugel oder eine Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand in ihrer Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt; vorausgesetzt, die Zielkugel war markiert.

Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren.

Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation nicht zulässig.

Wird die Zielkugel durch eine in dieser Aufnahme gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.

### **Artikel 12 - Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld**

Wenn im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel auf eine andere bespielte Fläche gerät, die begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.

Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf das Ende der Aufnahme, die durch die Spieler begonnen wurde, die die betreffende Spielfläche benutzen, um dann ihre eigene Aufnahme zu beenden.

Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit an den Tag legen.

In der folgenden Aufnahme kehren die Spieler wieder auf ihre bisherige Spielfläche zurück.

Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte; dies unter Berücksichtigung des Artikels 7.

### **Artikel 13 - Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel**

Wird im Verlauf einer Aufnahme die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben :

1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel :  
Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
2. Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel :  
Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat.
3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln :  
Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).