

Es spielen zwei Parteien gegeneinander:

Üblich sind drei Formationen:

- Doublette (zwei gegen zwei Spieler/innen, jede/r hat 3 Kugeln)
- Triplette (drei gegen drei Spieler/innen, jede/r hat 2 Kugeln)

Auch offizielle Disziplin, aber recht selten praktiziert wird das

- Tête-à-Tête (Einzel, jede/r hat drei Kugeln)
- *Nicht offiziell 2 gegen 3, 2 mit 3 Kugeln und 3 mit 2 Kugeln, jede Mannschaft 6 Kugeln*

Das Anwurfrecht wird durch Los ermittelt.

Ein Mitglied desjenigen Teams, dem das Los zufällt, zieht einen Kreis (\emptyset 35-50cm) und wirft die Zielkugel auf eine Distanz zwischen 6 und 10 Metern aus.

Beim Spielen müssen immer beide Füße innerhalb des Kreises den Boden berühren.

Anschließend platziert (legt) es die erste Kugel so nah wie möglich an die Zielkugel. Dann muss die andere Partei versuchen, entweder noch besser zu legen, oder - wenn die gegnerische Kugel so gut liegt, dass es unwahrscheinlich ist, besser zu legen - diese wegzuschießen.

Angreifen oder verteidigen?

Diese Abwägung hängt von vielen Faktoren (Bodenbeschaffenheit, Kugelverhältnis der Parteien, Tagesform, Mut / Offensivgeist oder Angst vor Fehlschüssen ('Löchern')) ab und ist oft der Knackpunkt des ganzen Spiels. Die psychologischen Nachwirkungen von Angriff oder Verteidigung entscheiden nicht selten das Spiel. Erfahrungsgemäß gerät ein Team, das sich offensive Spielzüge nicht zutraut, gern ins Hintertreffen. Ähnlich wie beim Fußball kann man aber auch defensives Spiel perfektionieren - mit all seinen hässlichen oder langweiligen Nebenwirkungen.

In jedem Fall muss die andere Partei solange spielen, bis sie den Punkt gewonnen oder keine Kugeln mehr hat ('leer' ist). Holt sie den Punkt, ist wiederum das erste Team solange dran, bis es seinerseits den Punkt zurückerobert oder keine Kugeln mehr hat.

Ist eine Partei leer, versucht die andere mit den ihr verbleibenden Kugeln, weitere Punkte zu markieren, denn jede Kugel einer Partei, die näher an der Sau liegt, als die beste des Gegners, wird am Ende eines Durchgangs (Aufnahme) als Punkt gezählt.

Gezählt (nötigenfalls gemessen) wird, wenn alle zwölf Kugeln beider Parteien gespielt sind. Wenn z.B. die zweitbeste Kugel der anderen Partei gehört, erhält man einen Punkt, wenn drei Kugeln einer Partei besser liegen, als die beste der anderen, gibt es für sie drei Punkte usw. Möglich sind also ein bis sechs Punkte pro Aufnahme.

Jetzt hat die Partei Anwurfrecht, die die letzte Aufnahme gewonnen hat. Sie zeichnet den Kreis dort, wie dort Sau zuletzt lag, wirft sie aus und spielt die erste Kugel.

Nur die 13 ist entscheidend

Dann geht es so weiter, wie oben für die erste Aufnahme beschrieben wurde. Gespielt wird, bis eine Partei 13 Punkte hat.

Das kann schon nach drei Aufnahmen und gut einer viertel Stunde Spielzeit der Fall sein (solch ein 13:0 wird Fanny genannt), oder sich über mehr als zwei Stunden hinziehen (für ein 13:12 nach 25 Aufnahmen mit jeweils nur einem Punkt).

Damit eine Partie nicht ewig dauert, darf man sich für das Spielen einer Kugel maximal eine Minute Zeit nehmen.

Zielkugeln aus Holz oder Kunststoff dürfen einen \emptyset von 25 - 35 mm haben. Wettkampfkugeln dürfen zwischen 650 und 800 g wiegen und einen \emptyset von 71 bis 80 mm haben (mit "Aldi-Kugeln" darf man keine Turniere spielen, sie taugen nur für 'Feierabend'boule.)

(Kompetente Beratung und Kugeln zu zivilen Preisen bei riesiger Auswahl, erhält man bei au fer, Hessens einzigem Fachgeschäft für Boules und Accessoires, in der Beckerstraße 22 in Darmstadt)

Verändert sich die Lage der Sau im Verlauf einer Aufnahme, so bleibt sie gültig, wenn sie zwischen 3 und 20 Metern zu liegen kommt und sichtbar ist. Sie gilt als aus, wenn sie nicht mehr zu sehen ist. In diesem Fall bekommt niemand einen Punkt, sofern beide Parteien noch Kugeln haben. Wenn eine Partei leer ist, erhält die andere Partei so viele Punkte, wie sie noch Kugeln hat.