

Turnierbeschreibung

Einzel- und Mannschaftskonkurrenz

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Buschdorfer Bürger/innen, die Boulefreunde Buschdorf sowie eine Abordnung des Augustinum.

Turnierform

In zwei Konkurrenzen wird das Turnier ausgetragen: Einzel (Tete-a-Tete) und Mannschaftskonkurrenz (Doublette). Die Sieger des Turniers in beiden Konkurrenzen werden über eine Gruppenphase mit anschließendem Doppel-KO-System ermittelt.

Turnierablauf

In beiden Konkurrenzen werden in der Gruppenphase 4 Runden gespielt. Am Ende der Gruppenphase entscheidet die Rangfolge (Tabellenplatz) der Spieler(in) bzw. Mannschaften über die Teilnahme an der Doppel-KO-Runde.

Jeder Spieler(in) bzw. Mannschaft hat somit 4 Begegnungen in der Gruppenphase. Spielt ein Spieler(in) in der Einzel- und Mannschaftskonkurrenz hat er in der Gruppenphase 8 Spiele.

Gruppenphase:

In der Einzelkonkurrenz wird in zwei Gruppen (insgesamt 16 Teilnehmer) , in der Mannschaftskonkurrenz (insgesamt 12 Mannschaften) nur in einer Gruppe gespielt.

Hat eine Gruppe eine ungerade Zahl an Spielern, wird dies durch ein Freilos je Spielrunde ausgeglichen.

Die Wertigkeit des Freiloses: 13:7, 13:6, 0:13 / Gewinnpunkte = 2 / Differenzpunkte = 0.

Eine Begegnung besteht jeweils aus 3 hintereinander ausgeführten Einzelspielen. Ein Einzelspiel ist beendet, wenn ein Spieler 13 Punkte erreicht hat. **Alle 3 Einzelspiele müssen gespielt werden.**

Jeder Spieler(in) in der Einzelkonkurrenz spielt mit 3 Kugeln, jede Mannschaft mit 6 Kugeln (je 3 pro Spieler(in)).

Die 4 besten Spieler(innen) der jeweiligen Gruppe im Einzel qualifizieren sich für die Doppel-KO-Phase. In der Mannschaftskonkurrenz nehmen die besten 8 Mannschaften an der Doppel-KO-Phase teil.

Doppel-KO-Phase:

Die KO-Phase wird als Doppel-KO Turniersystem gespielt. Das Doppel-KO-System unterscheidet sich im Wesentlichen dadurch vom einfachen K.-o.-System, dass eine einmalige Niederlage nicht das

Ausscheiden aus dem Turnier bedingt. Ein Teilnehmer scheidet erst nach der zweiten Niederlage aus dem Turnier aus. Somit kann ein Teilnehmer trotz eines einmaligen Verlustes das Turnier gewinnen.

Eine Begegnung in der Doppel-KO-Phase besteht mindestens aus zwei Spielen und höchstens aus 3 Spielen. Der Spieler(in) oder die Mannschaft, die zuerst zwei Spiele gewonnen hat, ist Sieger der Begegnung.

Sollte es zu einem dritten Spiel (Entscheidungsspiel) kommen, wird auch hier bis **13 Punkte** gespielt.

Die maximale Anzahl Spiele in der Doppel-KO Phase bis zum Finale sind 4 oder 5 Spiele je nachdem, ob man das Finale über die Haupt- oder Trostrunde erreicht.

Die Paarungen zum Start der Doppel-KO-Phase ergeben sich aus den Platzierungen in der Tabelle.

In der Einzelkonkurrenz:

Spiel 1: 1. Gruppe 1 gegen 3. Gruppe 2
Spiel 2: 2. Gruppe 2 gegen 4. Gruppe 1
Spiel 3: 1. Gruppe 2 gegen 3. Gruppe 1
Spiel 4: 2. Gruppe 1 gegen 4. Gruppe 2

In der Mannschaftskonkurrenz:

Spiel 1: 1. gegen 7.
Spiel 2: 3. gegen 6.
Spiel 3: 2. gegen 8.
Spiel 4: 4. gegen 5.

Turnierregeln

Grundsätzlich gelten die Boule-Spielregeln.

Wir spielen ein Hobbyturnier und appellieren an die Fairness und Großzügigkeit aller Spieler(innen). Das es Buschdorfer Besonderheiten (Platzgröße und Form, keine Schiedsrichter, Abwurfpunkte, Form des Turnieres, etc.) gibt, heißt nicht, dass das Regelwerk grundsätzlich aufgeweicht wird.

Aus den Erfahrungen der letzten Turniere haben wir aus dem Regelwerk einige Punkte ausgewählt und zusammen mit Buschdorfer Besonderheiten im Folgenden zusammengetragen:

- 1.) Die Spiele werden grundsätzlich ohne Schiedsrichter durchgeführt. In gemeinsamem Einvernehmen kann eine anwesende Person als Schiedsrichter benannt werden.
- 2.) Es wird in Längsrichtung des Platzes gespielt; abwechselnd von beiden Seiten. Sollten zwei Spiele gleichzeitig stattfinden (möglichst terminlich zu vermeiden) werden die Seiten auf denen gespielt wird ausgelost.
- 3.) Wenn ein Spiel begonnen hat, sollte dies auch in einem Fluss durchgespielt werden. Jeder hat 1 Minute Zeit entweder Schweinchen oder Kugel zu werfen. In gemeinsamem Einvernehmen können individuelle Absprachen getroffen werden.
- 4.) Zwischen den Einzelspielen sollten maximal 5 Minuten Pause sein. In gemeinsamem Einvernehmen können individuelle Absprachen getroffen werden.

- 5.) Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, hat einen Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. **Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf jede gültige Position legen darf.**
- 6.) Die Zielkugel ist dann gültig, wenn sie mindestens 6m und höchstens 10m vom Wurfkreis entfernt liegt und mindestens 1 Meter vom seitlichen Rand entfernt ist.
Die 6m/10m-Markierungen auf den seitlichen Balken sind Hilfsmarkierungen für Schweinchenwürfe die parallel zum Seitenaus ausgeführt werden. **Bei schrägen Würfeln ist die 6m/10m-Regel auch einzuhalten.**
- 7.) Im Bereich der Parkbänke ist der seitliche Rand die Verlängerung des Längsbalkens, heißt die Einbuchtung in der die Bänke stehen ist kein gültiges Spielfeld.
- 8.) Schweinchen im Aus:
 - Nullaufnahme, wenn beide Teams noch Kugeln haben
 - Nullaufnahme, wenn beide Teams keine Kugeln mehr haben
 - Nur ein Team hat noch zu spielende Kugeln: Soviel Punkte wie noch zu spielende Kugeln
- 9.) **Beim Werfen der Kugel müssen sich beide Füße im Innern des Wurfkreises befinden (beide Füße auf dem Boden)** 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. Kein anderes Körperteil darf den Boden außerhalb des Wurfkreises berühren.
- 10.) Gleicher Abstand vom Schweinchen:
 - **Liegen am Ende der Aufnahme die Kugeln der Mannschaft A und B im gleichen Abstand zum Schwein, wird das Spiel annulliert.**
 - Beide Teams haben noch Kugeln => Das Team, welches den gleichen Abstand verursacht hat, wirft die nächste Kugel. (Anm.: Kann nur der letzte Werfer sein)
- 11.) Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler(in), der als Letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler(in). Die Gegner haben danach immer das Recht, selber zu messen. Der Schiedsrichter kann mit der Messung beauftragt werden. Seine Entscheidung ist unanfechtbar. Während des Messvorgangs durch den Schiedsrichter haben die Spieler einen Mindestabstand von 2 m zu ihm einzuhalten.
- 12.) Eine begonnene Aufnahme wird grundsätzlich auch bei Regen zu Ende gespielt. Ob bei widrigen Wetterverhältnissen ein Einzelspiel oder die gesamte Begegnung durchgespielt wird, soll im gegenseitigen Einvernehmen großzügig entschieden werden.
- 13.) **Während der Einzelspiele herrscht Rauchverbot für Spieler und Schiedsrichter. Dies gilt nicht für die 5- minütigen Pausen zwischen den Einzelspielen.**

Ermittlung der Rangfolge

Für jedes gewonnene Spiel gibt es einen Gewinnpunkt. Darüber hinaus wird als zweites Kriterium die Punktedifferenz des Spiels gewertet. Als drittes Kriterium wird die Anzahl der insgesamt erzielten Wurfpunkte gewertet. Sollten bei Spielern alle 3 Kriterien gleich sein, entscheidet das Los.

Beispiel Einzelkonkurrenz

Begegnung	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3
Spieler 1 – Spieler 2	13:5	8 : 13	13:10

Wertung	Gewinnpunkte	Differenzpunkte*	Wurfpunkte**	Rang
---------	--------------	------------------	--------------	------

Spieler 1	2	+6	34	1
Spieler 2	1	-6	28	2

* Berechnung Differenzpunkte: Spieler 1: +8 , -5, +3 = **+6** ; Spieler 2: -8, +5, -3 = **-6**

** Berechnung Wurfpunkte: Spieler 1: 13+8+13 = 34 ; Spieler 2: 5+13+10 = 28

Spielort

Spielort ist der Bouleplatz in Buschdorf an der Friedlandstrasse. Im Turnier werden die zwei langen Bahnen benutzt. Aus diesem Grunde sind maximal zwei Begegnungen parallel möglich. Parallele Begegnungen sollten möglichst vermieden werden.

Spielzeiten und Ergebnismeldung

Die Begegnungen der Gruppenphase sollten bis zum 30 Mai. durchgeführt worden sein. Die Spiele können in beliebiger Reihenfolge erfolgen. Im Sinne des Fair Plays bittet die Turnierleitung die Begegnungen entsprechend auf der Zeitachse zu verteilen und insbesondere nicht kumuliert am Ende anzusetzen. (Rundengedanke).

Für die Durchführung der Doppel-KO-Runde stehen die Monate Juni, Juli u. August zur Verfügung. Detailinformationen dazu werden nach der Gruppenphase verteilt.

Die Finalspieltermine beider Konkurrenzen werden durch die Turnierleitung in Abstimmung mit den Finalteilnehmern festgelegt.

Aufgabe der Teilnehmer: Die Ergebnisse der Spiele sind über E-Mail an boule@ktonet.de unter Angabe des Austragungstages, der Spielnummer und der beteiligten Spieler zu melden. Zusätzlich werde ich ein Webformular auf <http://boule.ktonet.de> einrichten. Im Notfall auch telefonisch.

z.B. : 03.05.2019, Spielnummer G03, M. Mustermann – M.Musterfrau, 13:4, 13:8, 13:12

Terminabstimmung

Aufgabe der Teilnehmer: Die Gegner einer Begegnung stimmen sich untereinander über die jeweiligen Spieltermine ab. Zur Kontaktaufnahme wird die Meldeliste mit den jeweiligen Email-Adressen und Telefonnummern zur Verfügung gestellt. Die Abstimmung der Termine sollte frühzeitig erfolgen.

Aufgabe der Teilnehmer: Die individuell festgelegten Termine sind der Turnierleitung über e-mail (boule@ktonet.de) oder über die Webseite <http://boule.ktonet.de> (Webformular) zu melden. Im Notfall auch telefonisch. Die Termine werden auf der [Webseite](http://boule.ktonet.de) <http://boule.ktonet.de> veröffentlicht, um potentielle Zuschauer zu informieren und Doppelbelegungen des Bouleplatzes zu vermeiden.

Terminänderungen können einvernehmlich abgestimmt werden. Sie sollten aber wieder gemeldet werden.

Nicht Antreten

Erscheint ein Spieler(in) nicht zum vereinbarten Spieltermin, muss der Gegenspieler weitere 15 Minuten warten. Sollte bis dahin der Spieler(in) nicht erschienen sein wird die Begegnung mit 13:0, 13:0, 13:0 gewertet. Sollte ein Härtefall vorliegen, kann die Begegnung neu angesetzt werden. Im Streitfall entscheidet die Turnierleitung.

Ausfall eines Spielers

Bei der Anmeldung in der Doubletten Konkurrenz konnte ein Ersatzspieler(in) benannt werden. Wird kein Spieler(in) benannt und es kommt zum Ausfall scheidet die Mannschaft aus dem Turnier aus. Der Ersatzspieler darf nicht gleichzeitig in einer anderen Mannschaft am Turnier teilnehmen.

Fällt ein Spieler oder eine Mannschaft aus, werden die bereits gespielten Ergebnisse gewertet. Die offenen Spiele werden wie ein Freilos (13:7,13:6,0:13 = Gewinnpunkte = 2 Differenzpunkte = 0) behandelt.

Turnierleitung

Fragen an die Turnierleitung sind an boule@ktonet.de über Email zu adressieren. Sollten kritische Entscheidungen notwendig werden, wird die Turnierleitung weitere Spieler in den Entscheidungsprozess einbeziehen.

Information zum Stand des Turnieres

Zeitnah werden die Turnierteilnehmer über die Ergebnisse und die aktuelle Tabelle über email und auf der Webseite <http://boule.ktonet.de> informiert. Wichtig zu wissen: Die Meldung des Ergebnisses führt nicht unmittelbar zur Anpassung der Tabelle. Die Tabelle wird von der Turnierleitung aufgrund der gemeldeten Ergebnisse zeitversetzt gepflegt.

Noch Fragen ?

Ich hoffe es ist einigermaßen verständlich, wie das Turnier in beiden Konkurrenzen ablaufen soll. Wer noch Fragen hat, soll sich nicht scheuen mir eine Email zu schreiben unter boule@ktonet.de mit Angabe seiner Telefonnummer. Dann kann ich, wenn gewünscht, zurückrufen.

Schematische Darstellung Doppel-KO

Siehe nächste Seite

