

Regeln für den TSV-Boule-Ortspokal am TSV Vereinsfest auf dem TSV-Sportgelände

- Veranstalter: TSV Klein-Linden e.V.
- Turnierleitung: Ewald Küper, Peter Mayer
- Beginn: 14.30 Uhr mit Begrüßung, Regelerläuterung, Auslosung
- Anmeldung: Anmeldung **bitte bis einen Tag vor dem Vereinsfest per Email** an info@tsvkleinlinden.de mit den beiden Teilnehmernamen und dem „Mannschaftsnamen“.
- Startgeld: kein Startgeld
- Spielart: Doublette (2 Spieler gegen 2 Spieler mit 3 Kugeln pro Spieler, 12 Kugeln pro Spiel)
- Turnierform: Maximal 4 Gruppen je 4 Mannschaften.
- Vorrunde in Gruppenspielen (jeder gegen jeden), danach Finalspiele in K.O.-System., (dabei zuerst Achtelfinale der Gruppensieger und Gruppenzweiten,) danach im Viertelfinale die Sieger der Achtelfinalspiele und dann im Halbfinale die Sieger der Viertelfinalspiele, danach das Spiel um den dritten Platz (kleines Finale) mit den Verlierern. Anschließend das Finalspiel mit den Gewinnern der Halbfinalspiele.
- Je nach Teilnehmerzahl gibt es eine Zeitbegrenzung für die Gruppenspiele und die Achtelfinalspiele auf jeweils 10 Minuten, der Viertelfinal- und der Halbfinalspiele auf jeweils 15 Minuten. Das kleine und das große Finalspiel erfolgt ohne Zeitbeschränkung.
- Auslosung: 4 Gruppen mit je max. 4 Zweier-Teams (max. 16 Teams)
- Spielfelder: Die Spielfelder werden zugewiesen.
- Aufnahme: Das Spiel ist in Spielabschnitte, sogenannte „Aufnahmen“ unterteilt. In jeder Aufnahme wird zunächst die hölzerne kleine Zielkugel (auch „Cochonnet“, „Schweinchen“ oder „Wutz“ genannt) geworfen, anschließend spielen beide Mannschaften nach einer besonderen Reihenfolge all ihre Kugeln - es sei denn
- ein Team hat 13 Punkte erreicht und die andere Mannschaft hat keine Kugeln mehr, oder
 - die Zielkugel ist ins *Aus* (oder gegen das Begrenzungsholz) gegangen.
- Zu Beginn des Spiels wird durch Absprache, ggf. Auslosung ermittelt, welche Mannschaft als erstes die Zielkugel wirft. Das Spielfeld wird zugewiesen.
- Ein beliebiger Spieler der so ermittelten Mannschaft zieht einen Wurfkreis. Aus diesem Kreis wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft die Zielkugel auf mindestens 6 m. Damit ist die Aufnahme begonnen.
- Nach dem Auswerfen der Zielkugel:
- wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft eine (Metall-)Kugel in Richtung Zielkugel. (Diese Kugel hat zunächst den Punkt.)
 - Dann wirft ein Spieler der anderen Mannschaft eine Kugel in Richtung Zielkugel. Ist diese näher an der Zielkugel als die Kugel der ersten Mannschaft (die den Punkt hat), ist die erste Mannschaft mit dem Werfen einer Kugel an der Reihe. Ansonsten muss dieselbe Mannschaft weiter werfen, bis sie den Punkt oder keine Kugeln mehr hat.
 - Es muss immer ein Spieler der Mannschaft, die nicht den Punkt hat, eine Kugel werfen.

- Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, kann die andere Mannschaft die noch nicht geworfenen Kugeln spielen.
- Am Ende der Aufnahme zählt jede Kugel einer Mannschaft, die näher an der Zielkugel liegt als die Kugeln der anderen Mannschaft, einen Punkt. Es können also maximal 6 Punkte pro Aufnahme erzielt werden.

Dann beginnt die nächste Aufnahme. Es beginnt die Mannschaft, die den Punkt gemacht hat. Diese und weitere Aufnahmen verlaufen ansonsten wie die erste Aufnahme.

„Aus“-Regeln:

Für den Fall, dass die Zielkugel auf verbotenes Gelände (ins *Aus*) gelangt oder die Flatterbanbegrenzung berührt:

- Haben beide Mannschaften noch nicht gespielte Kugeln oder keine Kugeln mehr, erhält keine Mannschaft einen Punkt (Null-Aufnahme)
- Hat nur eine Mannschaft noch nicht gespielte Kugeln, zählen diese je einen Punkt.
- Kugeln, die im verbotenen Gelände liegen sind ungültig.

Spielende:

Eine Begegnung geht, wenn keine Zeitbegrenzung für die Veranstaltung gilt, bis 13 Punkte. Wenn eine Zeitbegrenzung gegeben ist, wird das Spiel mit der Aufnahme beendet, während der die Spielzeit abgelaufen ist. Steht bis dahin keine Entscheidung fest (unentschieden), wird noch eine Entscheidungsaufnahme gespielt.

Gruppensieger:

Gruppensieger ist, welches Team die meisten Gruppenspiele gewonnen hat. Bei gleich viel gewonnenen Gruppenspielen, zählt die Punktedifferenz, danach die Zahl der erzielten Punkte, danach der direkte Vergleich. Ist danach immer noch kein Unterschied, entscheidet eine Qualifikationsaufnahme. Dasselbe gilt für die Gruppenzweiten.

Messen:

Zunächst obliegt das Messen dem Spieler, der die letzte Kugel gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Danach hat ein Spieler der gegnerischen Mannschaft das Recht nachzumessen, im Zweifel wird ein Schiedsrichter hinzugebeten. Das Messen muss mit geeigneten Messgeräten erfolgen, das Messen mit den Füßen ist beim offiziellen Wettkampf ausdrücklich verboten.

Haben zwei gegnerische Kugeln den gleichen Abstand zur Zielkugel oder berühren beide diese, gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Beide Mannschaften haben keine Kugeln mehr, dann ist dies eine Null-Aufnahme.
2. Nur eine Mannschaft hat noch Kugeln, dann werden diese noch gespielt.
3. Beide Mannschaften haben noch Kugeln, dann spielt zunächst die Mannschaft, die die letzte Kugel geworfen hat, noch einmal, dann die andere. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis eine Mannschaft den Punkt hat, nur noch eine Mannschaft Kugeln hat (dann wird nach Nr. 2 verfahren).

Verschiebt ein Spieler eine Spiel- oder Zielkugel beim Messen, so geht der Punkt an den Gegner. Verschiebt ein Schiedsrichter eine Kugel, so entscheidet er nach bestem Wissen und Gewissen. Dazu ist es sinnvoll, sich vor dem Messen einen Eindruck zu verschaffen.

Preise:

Der Turniersieger erhält zudem für ein Jahr den Wanderpokal und wird auf diesem „verewigt“.

Beschwerden sind an die Turnierleitung zu richten. Wir hoffen aber, dass bei allem Ehrgeiz die Spielfreude und das fröhliche Zusammensein im Vordergrund stehen.

Wir wünschen viel Spaß!