

1. Auflage: 100 Exemplare

Jahrgang 2007, im Oktober

Copyright

Alle Teile der Dokumentation und der Ideen unterliegen dem Urheberrecht (Copyright). Alle Rechte sind geschützt. Jegliche Vervielfältigung oder Verbreitung, ganz oder teilweise, ist verboten. Kein Teil der Dokumentation und Ideen darf kopiert, fototechnisch übertragen, reproduziert, übersetzt oder auf einem elektronischen Medium gespeichert werden oder in maschinell lesbare Form gebracht werden. Hierzu ist in jedem Fall die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Autors einzuholen.

Autor

Roland Huber
geboren am 16. Juli 1959
in Frauenfeld TG, Schweiz

Fotos: Ab Originals (verschiedener Herkunft)

Tabellen und Schemas: Eigene Kreation und Gestaltung

Texte: Aus Handnotizen, Protokollen des BCR seit 1987, aus Originaldokumenten und aus dem Internet

Gestaltung und Design: Roland Huber

Buch-Nr. 16J59-13F-20M22N24D

Vorwort

Dieses Reglement ist grundsätzlich für den Boule-Club Rickenbach (BCR) geschrieben worden und enthält deshalb auch spezifische Regeln, Tabellen und Systeme, die zum Teil nur Gültigkeit für den BCR haben. Es kann aber durchaus auch für Privatpersonen oder andere Vereine nützlich und informativ sein.

Es hat mir sehr viel Spass gemacht dieses Werk zu gestalten und zu schreiben. Auch, wenn ich viel Text und viele Bilder aus dem Internet übernommen habe, so ist doch der ganze Teil „Turnierreglement“ und einige Texte meine eigene Kreation. Auch viele Tabellen, Schemas und andere Darstellungen sind von mir erfunden und erstellt worden.

I: Informationsteil: Beinhaltet vor allem die Geschichte der Kugelspiele und nebst der Begriffsklärung auch weitere nützliche und interessante Informationen zum Thema Boule und dessen Kultur.

II: Spielreglement: Dieser Teil ist allgemein abgefasst und enthält keine vereinspezifischen Punkte. Jemand, der noch nie etwas von Boule spielen gehört hat, sollte nach dem Lesen dieses Kapitels in der Lage sein, Boule mindestens reglementarisch richtig spielen zu können. Es ist eine nützliche Information und Anleitung für alle, die sich für Boule interessieren. Weiter zu finden sind Ratschläge, Taktik und andere wichtige Informationen rund um das Spiel. Das Spielreglement basiert und enthält grundsätzlich die Regeln des F.I.P.J.P. (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal).

III: Turnierreglement: Darin wird mit allen Details beschrieben, wie die Turniere im BCR gespielt werden, die zur ordentlichen Durchführung notwendig sind. Ebenfalls sind alle Abweichungen zum offiziellen Reglement beschrieben.

Es gibt hunderte, ja sogar tausende von Turniersystemen und deren Randbedingungen. Hier ist eine mögliche Variante aufgeführt, die aus vielen Ideen, Vorschlägen, Bedenken und vieles mehr entstanden ist, in der noch relativ jungen BCR-Geschichte. Es ist aber zum heutigen Zeitpunkt bereits eine grosse Menge an Erfahrung in dieses Turniersystem eingeflossen. Immerhin, besteht der BCR im Erscheinungsjahr dieses Reglements, bereits 20 Jahre!

Für „Dritte“ kann es als Grundlage, als Anregung oder gar als Ganzes angewandt oder übernommen werden. Ich verfüge über eine sehr grosse Erfahrung was Turniersysteme anbelangt und habe auch die mathematischen Kenntnisse, die dafür notwendig sind. Ich kann Auskunft ge-

ben über Modus, System, Zeitdauer, Punktesystem und Auswertung. Für ein Turniersystem können fast beliebig viele Parameter vorgegeben werden. Ein solches System kann auch für andere Sportarten angewandt werden.

IV: Kurzanleitung zu Pétanque: In 10 Schritten wird erklärt wie Pétanque gespielt wird. Es ist eine hilfreiche Anleitung für Schnelleinsteiger.

V: Begriffsbestimmungen: Die Begriffsbestimmungen geben nützliche Informationen über die wichtigsten und gebräuchlichsten Begriffe und Abkürzungen zur Thematik. Darin enthalten sind Wörter wie Pétanque, Boule, Bahnen, Spieler/Teams usw., eben alles, was einer Erklärung oder einer Definition bedarf.

VI: Turnierformulare: Sind sehr nützliche Hilfen für die Durchführung der Turniere. Die Formulare sind im Anhang mit Anleitung abgebildet.

VII: Turniermodus-Übersichtsmatrix: Diese Matrix zeigt sehr übersichtlich in wie vielen Gruppen gespielt wird, wie viele Spieler/Teams in den Gruppen sind und wie die Finalrunden gespielt werden. Es wird auch die mögliche Dauer eines Turniers angegeben, welche von der Anzahl der Bahnen und Teilnehmer abhängig ist. Diese Matrix bildet die Grundlage zum Turnierreglement (Teil III).

VIII: Wertungstabelle: Diese Tabelle zeigt an, wie die einzelnen Rangierungen der Spieler/Teams im Turnier mit Punkten bewertet werden. Dies ergibt natürlich nur einen Sinn, wenn mehrere Turniere für eine Gesamtwertung gezählt werden.

Das Buch soll auch als Nachschlagewerk dienen, wenn in gewissen Situationen Unklarheiten entstehen. Es ist deshalb mit einem umfangreichen Inhaltsverzeichnis ausgerüstet und hat nützliche Tabellen, Abbildungen und Hinweise. Die Kapitel sind fortlaufend nummeriert, die Abschnitte sind innerhalb der Kapitel ebenfalls fortlaufend nummeriert. Es sind sehr viele redundante Erklärungen und Informationen enthalten, damit die Verständlichkeit einfacher und besser ist.

Viel Vergnügen beim Lesen des Buches, aber ein noch grösseres Vergnügen erlangen sie beim Umsetzen – Boule selber spielen!

Inhaltsverzeichnis

I	Informationsteil.....	9
1	Die Geschichte und Entstehung der Kugelspiele.....	9
1.1	Ursprung der Kugelspiele.....	9
1.2	Die Zeittafel der Kugelspiele.....	11
1.3	Die „Vorgänger“ des Pétanque.....	12
1.4	Die Geburt des Pétanque.....	13
1.5	Pétanque und Jeu Provençal.....	14
1.6	Pétanque – das Spiel.....	16
1.7	Pétanque – heute.....	17
2	Begriffsklärung.....	18
2.1	Kugelspiele – die Begriffe.....	18
2.2	Stammbaum der Kugelspiele.....	20
2.3	Unterschiede der Kugelspiele im Überblick.....	21
2.4	Boccia - die Unterschiede zu Pétanque.....	22
3	Kultur.....	23
3.1	Spiel und Umgebung.....	23
3.2	Die Kugeln.....	24
3.3	Rollenverteilung in den Mannschaften.....	25
3.4	Die Fanny küssen.....	26
3.5	Das Spiel für die Seele.....	28
3.6	Zitate und Weisheiten.....	31
II	Spielreglement.....	33
4	Definitionen und Begriffe.....	33
4.1	Die Kugeln.....	33
4.2	Der Cochonnet / die Zielkugel.....	33
4.3	Spielgelände.....	33
4.4	Spielfeld / Bahn.....	34
4.5	Ziel des Spiels.....	34
4.6	Spielbetrieb und Zählsystem.....	34
4.7	Wurftechnik / Wurfart.....	35
4.8	Taktik.....	40
5	Spielregeln.....	41
5.1	Anzahl Spieler und Kugeln.....	41
5.2	Wer beginnt? - vor dem ersten Wurf.....	41
5.3	Spieldistanz und der erste Wurf.....	41
5.4	Wurfhaltung.....	42

5.5	Spielbetrieb und Zählsystem	42
5.6	Gültigkeit der Zielkugel	43
5.7	Gültigkeit der Kugeln	44
5.8	Weitere Regeln zum Spielbetrieb	45
5.9	Regelverstöße	46
6	Spezialfälle	47
6.1	Cochonnet verschieben / wegschiessen	47
6.2	Cochonnet im „Out“	47
6.3	Kugeln im „Out“	48
6.4	Kugeln „gleichauf“	48
6.5	Annullierung eines Durchganges	49
6.6	Vorteilsrecht	49
6.7	Reklamationen / Einspruchsrecht	49
6.8	Spielunterbruch / höhere Gewalt	49
6.9	Verhaltensregeln	50
7	Messung und Punkte	51
7.1	Kugeln und Hindernisse entfernen	51
7.2	Messen – Wer und Wie	51
7.3	Kugeln verschieben beim Messen	51
III	Turnierreglement	53
8	Clubregeln	53
8.1	Grundsätzlich zu den Regeln im BCR	53
8.2	Anzahl Spieler und Kugeln	53
8.3	Kugeln und Cochonnet	53
8.4	Spielfeld / Bahn	54
8.5	Spielbetrieb und Zählsystem	54
8.6	Turnierleitung / Jury	55
8.7	Schiedsrichter	55
9	Turnier-Vorbereitung	56
9.1	Platz / Bahnen	56
9.2	Material	57
9.3	Administrativ	57
9.4	Auslosung	57
9.5	Absage eines Turniers	58
10	Grundsätze zu den Turnieren	59
10.1	Zeitbedarf	59
10.2	Anzahl Bahnen / Spielfelder	59
10.3	Spielbetrieb	59

11	Turniermodus (Allgemein)	60
11.1	Das System	60
11.2	Anzahl Teilnehmer	60
11.3	Turnierdauer.....	60
11.4	Schema Turniermodus.....	61
12	Turniermodus (Gruppen-Phase / 1. Runde)	62
12.1	Grösse der Gruppen.....	62
12.2	Gruppenmodus.....	62
12.3	Gruppenbezeichnungen	62
12.4	Wer kommt eine Runde weiter?.....	62
12.5	Gruppenwertung / Rangierung.....	63
13	Turniermodus (Final-Phase)	65
13.1	Grundsätze zur Final-Phase	65
13.2	Die 1. Zwischen-Runde	66
13.3	Die 2. Zwischen-Runde	67
13.4	Viertelfinale.....	70
13.5	Halbfinale	72
13.6	Finale.....	74
13.7	Bestimmung der besten Verlierer (BV)	75
13.8	Spezialfälle zur Bestimmung der Partien	75
14	Wertungssystem der Turniere	83
14.1	Grundsätze zum Wertungssystem	84
14.2	Wertungs- und Punkteschema.....	83
14.3	Turniergrundpunkte (TGP)	84
14.4	Ranglisten-Bonuspunkte (RBP)	84
14.5	Turnierpunktwert (TPW).....	85
14.6	Gruppen-Zusatzpunkte (GZP).....	86
14.7	Turnierpunkte (TP)	86
14.8	Rangliste	87
14.9	Elch-Cup.....	88
IV	Kurzanleitung zu Pétanque	89
V	Begriffsbestimmungen	91
VI	Turnierformulare	96
VII	Turniermodus-Übersichtsmatrix	98
VIII	Wertungstabelle	100

I INFORMATIONSTEIL

1 DIE GESCHICHTE UND ENTSTEHUNG DER KUGELSPIELE

1.1 Ursprung der Kugelspiele

Die Entwicklung der Boulespiele reicht Jahrhunderte zurück. Ihren Anfang nahmen sie in Form unterschiedlicher Kugelspiele, die in zahlreichen Ländern von allen Schichten der Bevölkerung ausgeübt wurden.

Bereits 460v.Chr. ist eine Empfehlung griechischer Ärzte (u. a. von Hippokrates) für das Spiel nachweisbar.



Unter den Schriften des griechischen Arztes Oribases, der um 300n.Chr. lebte, befindet sich die Beschreibung einer besonderen Übung, die vor allem ältere Männer vollzogen. Es scheint, dass sie sich, begleitet von bewundernden Schülern, zu bestimmten Zeiten auf dem Sportplatz trafen und übten, Kugeln verschiedener Größe, so weit sie nur konnten, zu werfen. Das wurde als ein gutes Training für den Geist wie den Körper betrachtet. Dieses Tun war zweifellos der Vorläufer des in Frankreich heute so populären Boule oder eben Pétanque.

Die historischen Quellen über Kugelspiele im alten Ägypten bzw. im alten China sind zu vage, als dass man sich bemühen sollte. Dass aber die alten Griechen und Römer ein dem heutigen Boule oder Pétanque verwandtes Spiel kannten, ist hingegen unstrittig, wobei die Griechen runde Steine, die Römer mit Eisen beschlagene Holzkugeln verwendeten. Bei den Griechen warf man die Kugeln so weit wie möglich, bei den Römern so genau wie möglich. Die Römer sind somit sozusagen die Erfinder der Zielkugel.



Nach den Einfällen der Barbaren in Frankreich geriet das Spiel zunächst in Vergessenheit und tauchte erst im Mittelalter wieder auf. In Frankreich wurden die Kugelspieler damals Bouleurs genannt. Boule fand allmählich einen derartigen Anklang, dass es 1369 von Karl V. verboten wurde. Die Herrscher waren es leid, dass ihre Untertanen dem Boulespiel frönten, anstatt den Umgang mit Pfeil und Bogen zu üben.

Genauso wie das Spiel verfolgt wurde, gab es andererseits auch öffentliche Unterstützung. Die berühmte Fakultät von Montpellier bestätigte im 16. Jahrhundert den Wert des Boule-Spiels für die Gesundheit: „Es gibt keinen Rheumatismus oder andere ähnliche Leiden, die nicht durch dieses Spiel vereitelt werden können, es ist für jede Altersstufe geeignet.“ Ludwig XI. wusste das auch und spielte häufig Boule, und der bekannte Generalfeldmarschall Turenne galt als unschlagbar.

Im 16. Jahrhundert wurde Boule auch von Papst Julius II. gefördert, der den Kirchenstaat zur grössten Boule-Macht in Italien machen wollte. Er versammelte die besten Spieler im Staat, und seine beeindruckende Steinwerferkompanie war sowohl den Franzosen als auch den Venezianern und Spaniern haushoch überlegen.

Durch die französischen Feldzüge in Italien kam das Boulespiel wieder nach Frankreich zurück. Das Boulespiel wurde immer beliebter, wobei sich allmählich Unterschiede herauszubilden begannen. In Frankreich beschlug man die Holzkugeln mit Nägeln, in Italien färbte man sie ein.

1629 wurde das Boulespiel in Frankreich erneut verboten, und zwar auf Betreiben der Hersteller von Paume-Schläger (den Vorläufern der Tennisschläger), die um ihre Einnahmen fürchteten. Aber das Verbot wurde kaum beachtet. Abseits der Öffentlichkeit, vor allem in den Klöstern, wurde weiterhin Boule gespielt, nachdem der Pariser Klerus 1697 den Geistlichen in aller Form verboten hatte, öffentlich Kugeln zu werfen! So entstanden die ersten überdachten Bouleplätze. Bereits ein paar Jahre später wurde das Verbot wieder aufgehoben.

1792 starben bei einer Boulepartie in Marseille 38 Menschen! Soldaten hatten nämlich in einem Kloster, in dem auch Pulverfässer lagerten, mit Kanonenkugeln Boule gespielt!

Eine Übersicht der Geschichte gibt die „Zeittafel der Kugelspiele“ auf der nachfolgenden Seite.

1.2 Die Zeittafel der Kugelspiele

Jahr	Bezeichnung	Beschreibung / Text	Bemerkungen / Hinweise
um 460 v.Chr.	Sphaera	- Griechische Ärzte – z.B. Hippokrates - empfehlen wärmstens ein Kugelspiel, bei dem Steinkugeln verwendet wurden.	Griechen: runde Steine Römer: Eisen beschlagene Holzkugeln (auch Nägel)
2. Jh. n.Chr.	Trägerspiel	- Julius Polux beschreibt dieses Spiel, bei dem zwei Spieler einen entfernten Ziegelstein mit ihren Steinkugeln treffen müssen. Der Verlierer muss anschliessend den Gegner auf den Schultern ins Ziel tragen.	Griechen: so weit wie möglich Römer: so genau wie möglich
1319	Philipp V. untersagt das Boulespiel	- Die Herrscher sahen im Boulespiel eine Gefährdung der Staatssicherheit. Statt Boule spielen sollen sich die Untertanen üben beim Bogen- und Armbrustschieszen.	
1369	Karl V.	- erneuert dieses Verbot	
1388	Richard III.	- verbietet das Spiel in England den „Nichtadeligen“	
14. Jh.	Philipp V. untersagt das Boulespiel	- Niemand dürfe mit Kugeln, gleich ob rund oder anders beschaffen, in der Gegend von Tournay spielen, ausgenommen sind Sonntage und kirchliche Feiertage, an denen nach dem Mittagessen gespielt werden darf.	
16. Jh.	Papst Julius II. fördert das Boulespiel	- Er versammelte die besten Spieler im Kirchenstaat, und seine beeindruckende Steinwerferkompanie war sowohl den Franzosen als auch den Venezianern und Spaniern haushoch überlegen.	Durch die französischen Feldzüge in Italien kam das Boulespiel wieder zurück.
1629	Verbot durch das französische Parlament	- Um sich einen breiteren Markt für das neue „Jeu de paume“ zu verschaffen, liess die Kunsthandwerkerzunft, die die Schläger und Federbälle fabrizierte, das Boulespiel gerichtlich verbieten.	Das Verbot wurde kaum beachtet! Und ein paar Jahre später wieder aufgehoben.
1697	Pariser Synode verbietet das Spiel	- Sie untersagten allen Geistlichen in der Öffentlichkeit oder im Beisein von Weltlichen das Boulespiel.	
1792	38 Menschen sterben	- Soldaten hatten in einem Kloster, in dem auch Pulverfässer lagerten, mit Kanonenkugeln Boule gespielt!	
1824	Lyoner Polizeiverordnung	- Im Süden Frankreichs und in der Provence erfreute sich das Spiel so grosser Beliebtheit, dass sich der Bürgermeister von Lyon gezwungen sah, einzuschreiten. Es wurde verboten, auf Verbindungsstrassen zwischen den Orten und auf Hauptstrassen der Stadt Boule zu spielen.	

1.3 Die „Vorgänger“ des Pétanque

Boule ist eine Gruppe von Spielen, von denen einige französische Boule-Spiele (neben Pétanque insbesondere noch Jeu Provençal und Boule Lyonnaise), das italienische Boccia und das britische Bowls heute am bekanntesten und verbreitetsten sind. Im 19. Jahrhundert waren Spiele dieser Art in Italien, Grossbritannien und Frankreich als Volkssportarten mit regional unterschiedlicher Beliebtheit und mit lokal variierenden Regeln anzutreffen.

In der zweiten Hälfte des 19. Jh. begannen diese Spiele dann grössere Bedeutung zu gewinnen. Das äusserte sich im Austragen von Wettbewerben, in der Gründung von Clubs und Verbänden, sowie insbesondere in der Vereinbarung überregional verbindlicher Regeln.



Es wurde nicht mehr nur auf Wiesen ausserhalb der Stadt gespielt, sondern überall, wo Platz war, in den Strassen und auf den Marktplätzen. Sogar das Tram hatte keinen Vortritt!

1849 wurden in Schottland für „Bowls“ Regeln aufgestellt, die noch heute weitgehend gültig sind. 1890 gründeten schottische Auswanderer in Australien einen Verband. 1892 wurde in Schottland selbst, 1893 in England, ein Verband ins Leben gerufen.

In Frankreich wurden etwa 1865 Regeln für „Boule Parisienne (Boule de berges)“ entwickelt. Es war 1900 Olympische Sportart!

In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann man in Lyon das „Boule Lyonnaise“ (gespielt mit grösseren Metallkugeln und nach recht kompliziertem Regelwerk) zu spielen. Es ist dem Boccia eng verwandt. 1894 wurde dort auch der erste Wettbewerb veranstaltet, bei dem über 1000 Spieler drei Tage lang um die Plätze rangen. 1906 wurde der erste Verband gegründet.

In Italien entwickelte sich eine weitere Version, das „Boccia“. Gespielt wird auf 4,5m breiten und 28m langen, speziell präparierten Plätzen. Die Kugeln sind aus Holz und haben verschiedene Farben, um sie ausein-

ander halten zu können. Im Jahre 1898 wurde in Turin der erste Boccia-Verband gegründet.

Der berühmte Physiker und Mathematiker André Marie Ampère spielte auch Boule, jedoch mit normalen Kugeln aus Holz, die rundum benagelt waren. Wahrscheinlich frönte er derjenigen Variante, die man seinerzeit im Süden Frankreichs meistens spielte und die heute „Jeu Provençal“ genannt wird. Es wird mit faustgrossen Kugeln auf Distanzen zwischen 17 und 21 Meter gespielt und speziell beim „Schiessen“ der Kugeln wird Anlauf genommen.



Um 1900 in Marseille entdeckte der Händler Felix Rofritsch die provenzalische Leidenschaft als Geschäftsidee und errichtete in seiner Werkstatt die erste Manufaktur für genagelte Boulekugeln. Bis dahin hatten sich die Boulespieler ihre Kugeln überwiegend selbst hergestellt. Die heute gebräuchlichen Kugeln aus Stahl wurden erst viel später, und zwar 1928 von Jean Blanc, einem arbeitslos gewordenen Metallarbeiter aus St. Bonnet-LeChâteau, östlich von Lyon gelegen, hergestellt.

1.4 Die Geburt des Pétanque



Pétanque, so wird überliefert, entstand in der kleinen Hafen- und Werftenstadt **La Ciotat** (Roter Punkt im Bild), die etwa 30km östlich von Marseille liegt.

Einige Spieler beschäftigten sich auf dem Bouleplatz der Stadt (an der heutigen Avenue de la Pétanque gelegen) mit dem bewegungsreichen Jeu Provençal, welches zweifellos der Vorgänger des Pétanque ist.

Jules Le Noir, der zu dem Kreis gehörte, aber wegen einer Gehbehinderung nicht mitmachen konnte – ob Rheuma oder ein Unfall die Ursache war, ist unsicher – sass auf einer Bank und schaute zu. Schliesslich begann er sich den Unmut, nur zuschauen zu können, damit zu vertreiben, dass er seine Kugeln auf die sehr kurze Distanz von nur drei Metern warf.

In einer Spielpause kam sein Freund **Ernest Piotet** hinzu und leistete ihm beim neuen Zeitvertrieb Gesellschaft. Andere schlossen sich an.

Mit der Zeit einigte man sich darauf, aus dem Abwurfkreis, stehend, auf sechs Meter Distanz zu spielen. Gleichzeitig wurden weitere Regeln entwickelt, die vom „provenzalischen“ Spiel abwichen.

Dies geschah im **Juni 1910**. An das Ereignis erinnert heute eine Tafel an der Mauer des Pétanque-Platzes von La Ciotat an die Entstehung der beliebtesten Form des Boule, die sich auf das athletisch Nötigste beschränkt und dafür dem Spielerischen, Kommunikativen mehr Raum gibt. Es war die Grundlage für den Durchbruch zum wahren Volkssport.



Das Spiel gewann schnell Freunde in Marseille und in der ganzen Provence. Piotet war sein eifrigster Verfechter und bemühte sich um seine nationale Anerkennung.

Dieses „Pétanque“ genannte Spiel ohne Anlauf ist also die historisch jüngste Variante aller Kugelspiele – wenn man so will – wahrscheinlich die erste Behindertensportart.

Bis in die 50er-Jahre blieb Pétanque im wesentlichen ein regionales Spiel in der Provence und im Süden Frankreichs. Erst Anfangs der 60er-Jahre wurde das Spiel über die Grenzen von Frankreich hinaus bekannt und breitete sich fast über den ganzen Erdball aus. Diese Entwicklung lässt sich anhand der Verkaufszahlen für Pétanque-Kugeln nachweisen.

1.5 Pétanque und Jeu Provençal

Die Popularität des Pétanque lässt sich zu einem guten Teil aus der relativ leichten Erlernbarkeit der Bewegungsabläufe erklären. Das kann durch einen Vergleich mit dem provenzalischen Spiel (Jeu Provençal) verdeutlicht werden.

Zuerst die Gemeinsamkeiten:

- Ziel- und Spielkugeln sind von gleicher Grösse und gleichem Material.
- Es sind die gleichen Mannschaftsformen möglich.
- Man spielt aus einem Abwurfkreis und kennt die beiden Wurfarten Legen und Schiessen.
- Die zum Sieg benötigte Punktzahl und Zählweise.

Die Unterschiede liegen in der Spieldistanz und in den Bewegungsabläufen, die für das Legen und Schiessen vorgeschrieben sind:

- Während bei Pétanque das Ziel zu Beginn der Aufnahme zwischen 6 und 10 Metern vom Wurfkreis entfernt zu liegen hat, sind beim provenzalischen Spiel 15 bis 21 Metern vorgeschrieben, weshalb es auch als langes Spiel (frz. La longue) bezeichnet wird.
- Während beim Pétanque der Spieler im Wurfkreis steht oder hockt (in der Hocke!), hat er beim Jeu Provençal komplizierte Bewegungen auszuführen.

Leger:

Er muss einen Schritt aus dem Kreis heraustreten – meist seitlich, um eine optimale Wurfbahn zu finden – und kann das zweite Bein auf dem Boden im Kreis belassen. Hebt er es ab, so darf er es erst wieder niedersetzen, wenn die Kugel gespielt wird. Typischerweise steht der Leger daher auf einem Bein.

Schiesser:

Er hingegen muss drei Schritte aus dem Wurfkreis herauslaufen – in Richtung der zu schiessenden Kugel – und beim dritten Schritt seine

Kugel spielen. Der Wurf wiederum ist nur gültig, wenn die Kugel in mindestens einem Meter Distanz von dem angekündigten Zielobjekt aufschlägt.



- Liegen beim Jeu Provençal die Akzente stärker auf Kraft, Beweglichkeit und athletischer Körperbeherrschung, die den Erfolg insbesondere beim Schiessen von ausdauerndem Training abhängig machen, so garantiert die ruhige Körperhaltung beim Pétanque höhere Erfolgchancen auch beim Schiessen, selbst bei geringerer Übung.
- Legen und Schiessen erhalten beim Pétanque einen gleichwertigeren Anteil am Spiel. Die damit erhöhten Chancen, vorher überlegte Spielzüge auch verwirklichen zu können, lassen Fragen der Spieltaktik einen grösseren Stellenwert gewinnen.

1.6 Pétanque – das Spiel



Als spannendes Wettkampfspiel verlangt es Konzentrationsfähigkeit sowie gute Kondition und setzt viel Übung voraus. Es ist so populär geworden, weil es viele Motive anspricht (wie auf dem Bild zu sehen ist) und für Teilnehmer mit unterschiedlichen Graden des Könnens und der Übung immer abwechslungsreich und reizvoll bleibt. Der Widerspruch ist hier die Logik!

Es muss klar unterschieden werden von einem Wettkampf und vom Freizeitvergnügen Boule oder eben Pétanque zu spielen.

Die Mindestanforderungen sind gering:

- Man muss über die Kraft verfügen, eine etwa 700g schwere Kugel über eine Strecke von sechs bis zehn Metern zu werfen oder zu rollen. Für Kinder ab etwa sieben Jahren und für Erwachsene also kein Problem.
- Nur schwerste Formen der Körperbehinderung schliessen ein Mitmachen aus.
- Für junge Spieler sehen die Regeln kürzere Distanzen vor, für Behinderte angemessene Erleichterungen, wie z.B. Aufstützen mit der Hand.

In der Praxis findet Pétanque bei Männern und Frauen ein unterschiedliches Interesse. In der Vergangenheit war es wie bei verwandten Spielen (ev. mit Ausnahme von Bowls) fast ausschliesslich ein Betätigungsfeld für Männer.

Schwer zu sagen, ob Pétanque ein Sport, eine Weltanschauung oder doch nur ein Spiel ist. Oder schlicht ein „amusement“. Eins steht fest, über den Tag verteilt, geht ein Spieler einige Kilometer und die meiste Zeit betrachtet man den Boden. Man berechnet Abstände, fuchtelte mit den Händen, reisst Witze und versucht dauernd den Gegner abzulenken. Und danach geht es in die Bar.

1.7 Pétanque – heute

In den letzten 20 Jahren dürften die Promotionsanstrengungen der Kugelhersteller zusammen mit der seit 1969 sehr aktiven Führung des französischen und des internationalen Verbandes zur Ausbreitung des Spiels wesentlich beigetragen haben. Der französische Verband gibt heute an etwa 500'000 Spieler Lizenzen aus, die zur Teilnahme an Wettbewerben berechtigen. Schätzungen besagen, dass 5 bis 8 Millionen Franzosen Pétanque spielen. Die Schweiz zählt 7 Kantonalverbände mit rund 4000 lizenzierten Boule-Spielern.

An der Cote d'Azur und in der Provence gibt es heute in jedem Dorf Bouleplätze. Die schönste Sandbahn liegt auf dem herrlichen „Place des Lices“ in St-Tropez. Dort treffen sich am Nachmittag die Boulespieler. Der Verein „La Boule Tropezienne“ hat seinen Sitz direkt am Platz im „Cafe des Arts“ und ein weiterer Treffpunkt ist „Le Cafe“, gleich neben an. An den Wochenenden finden oft „concours amicals“ (kleine Wettbewerbe) statt (Startgebühr etwa 5 Euro).

Pétanque kann heute als **Breitensport** bezeichnet werden. Nicht nur in Frankreich, seinen Nachbarländern und ehemaligen französischen Kolonien gibt es verbreitet Anhänger des Spiels, die sich in Vereinen und Verbänden zusammenschliessen. Innerhalb der Vereine gibt es Trainer, Ligamannschaften, Jugendförderung, Meisterschaften und alle Merkmale einer Sportart. Die Verbände führen offizielle Ranglisten, bilden Kader, bieten Trainer- und Schiedsrichterlehrgänge an. Des weiteren organisieren die jeweiligen Verbände in Form von zumeist Grossspieltagen den Ligaspielbetrieb.

In der Schweiz werden 3 Meisterschaften ausgetragen:

- Triplette (Élites und Frauen)
- Triplette mixte
- Doublette (Élites, Frauen, Veteranen, Junioren und Cadets)

Seit 1959 wird jedes Jahr die Weltmeisterschaft in der Königsdisziplin, dem Triplette, veranstaltet, seit 1988 gibt es Weltmeisterschaften der Damen (alle 2 Jahre).

Das grösste Turnier der Welt ist die „Mondial la Marseille à Pétanque“ in Marseille. Vom 2. bis 6. Juli 2006 waren 12'336 Teilnehmer am Start. Am Turnier kann jeder Lizenzspieler auf der Welt teilnehmen. Die „Mondial la Marseille à Pétanque“ gilt als Mekka des Pétanque-Sports.

2 BEGRIFFSKLÄRUNG

2.1 Kugelspiele – die Begriffe

Boule ist Französisch und heisst auf Deutsch ganz einfach „Kugel“!

→ La boule = die Kugel

Boule und Boccia wird im Deutschen ganz allgemein für Kugelspiele gebraucht, womit vor allem gemeint sind:

- Pétanque (das populärste französische Kugelspiel)
- Boccia (das bekannte italienische Kugelspiel)
- Bowls (das weniger bekannte englische/schottische Kugelspiel)
- aber auch, mit farbigen Plastikugeln auf Rasen und Sand „um sich werfen“!

Pétanque ist abgeleitet aus dem erst seit etwa 1930 bekannten, französischen Begriff „pieds tanqués“, der vom provenzalischen „ped tanco“ stammt.

→ Ped tanco = auf dem Boden fixierter Fuss

- Pétanque gehört zu einer Gruppe von Spielen, von denen einige französische Boule-Spiele (wie Jeu Provençal und Boule Lyonnaise), das italienische Boccia und das britische Bowls heute am bekanntesten und verbreitetsten sind.
- Es ist die weltweit bekannteste und meistgespielte Variante des Boule-Spiels.
- Es ist das einzige Kugelspiel, welches kein besonders präpariertes Spielfeld oder Bahn braucht, ausgenommen das Jeu Provençal.



Boccia ist das italienische Wort für „Kugel“

- Es gibt beim Boccia zwei Varianten, die sich im Regelwerk und vom Spielmaterial her unterscheiden → **Volo** und **Raffa**
- Pallino = Schweinchen, so heisst die Zielkugel
- Die Regeln von Boccia sind nachfolgend noch genauer beschrieben.

Bowls ist das englische Wort für „Kugeln“

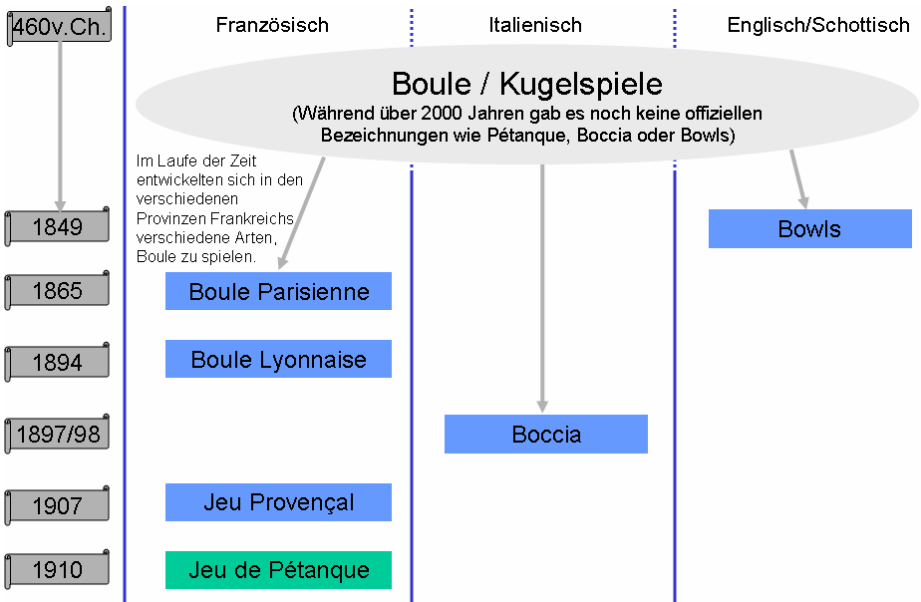
- Jack oder Kitty heisst die Zielkugel
- Es wird vorwiegend „Single game“ gespielt (1 gegen 1)
- Der grösste Unterschied zu anderen Kugel-Sportarten ist, dass die Kugeln eine exzentrische Massenverteilung haben und dadurch auf einer gekrümmten Bahn laufen.



Fazit ist:

Die Spielidee all dieser Kugelspiele ist immer die gleiche, es wird versucht, eine oder mehrere eigene Kugeln näher an eine Zielkugel zu platzieren, als der Gegner. Unterschiedlich sind die Spielregeln, das Gewicht der Kugeln und die Abmessungen und Beschaffenheit des Spielfeldes.

2.2 Stammbaum der Kugelspiele



Diese Abbildung zeigt auf der Zeitachse sehr übersichtlich, wann und wie sich die Kugelspiele in den verschiedenen Ländern entwickelt haben.

In Frankreich und Belgien gibt es noch weitere Arten von Boule, die aber nur noch regional gespielt werden, wie zum Beispiel „Boule-en-Bois“ und „Boule-de-Fort“, die in diesem Buch nicht weiter erwähnt werden.

Boule ist im eigentlichen Sinne der Oberbegriff für alle Kugelspiele und eigentlich kein eigenes Spiel mit für sich definierten Regeln. Wie erwähnt, werden im Deutschen die Begriffe Boule und Boccia ganz allgemein für Kugelspiele verwendet. Aber gerade Boccia hat sich im Regelwerk ganz anders entwickelt als die französischen Kugelspiele, wie sie der nachfolgenden Tabelle und dem Kapitel „Boccia - die Unterschiede zu Pétanque“ entnehmen können.

Viele Laien benutzen den Begriff „Boccia“ und meinen eigentlich ein Boulespiel wie Pétanque oder eben ganz einfach mit Plastikugeln im Sand oder auf der Wiese nach vereinfachten Regeln zu spielen.

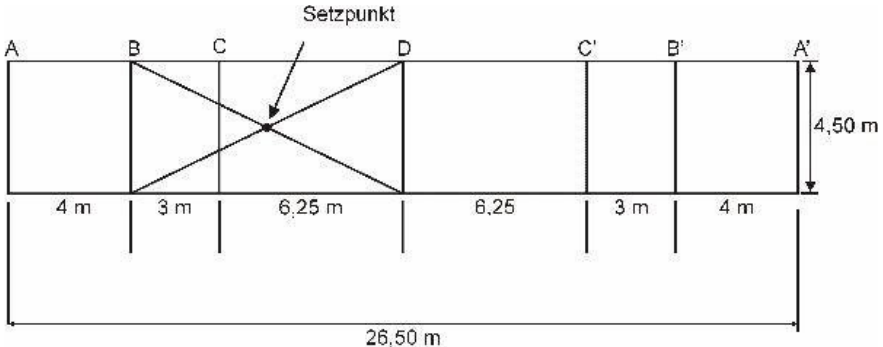
2.3 Unterschiede der Kugelspiele im Überblick

Kugelspiel	Material der Kugeln	Gewicht (Gramm)	Durchmesser (mm)	Spiel-distanz (Meter)	Spielfeld / Spielgelände	Entstehung	Besondere Regeln
Bowls - Spielkugel - Zielkugel (Jack od. Kitty)	Holz Holz	1570 ---	135 25-35	25-28	10x30m (Green), Rasen (aussen) od. Teppich (innen)	1849	- Spieler steht auf einer Matte - Kugeln werden abwechselnd geworfen!
Boccia - Spielkugel - Zielkugel (Pallino)	Holz/Kunststoff PVC	920-1000 50-70	107-113 37-43	13,25- 22,5	4,5x26,5m, ebene und hart gewalzte Sandbahnen, Markierungslinien, Umrandung	1897/98	- Spiel bis 15 Punkte - Pallino und Kugeln: es gibt genaue Regeln und Abspielpunkte - Wurf mit Ansage!
Boule Parisienne (Boule de Berges) - Spielkugel - Zielkugel	Metall Stahl	1000-1100 ---	100 +50		3,3x32m, festgewalzt mit seitlichen Neigungen aus Beton	1865	
Boule Lyonnaise - Spielkugel - Zielkugel	Metall Holz	900-1400 ---	90-110 25-35	12,5-19,5	4x27,5m, Präparierter Spieluntergrund	1894	7m Anlauf
Jeu Provençal - Spielkugel - Zielkugel	Metall Holz	650-800 ---	70,5-80 25-35	15-22	fast jedes Gelände!	1907	Leger: 1 Ausfall-Schritt Schiesser: - 3 Schritte Anlauf - min 1m in Zielnähe
Pétanque - Spielkugel - Zielkugel (Cochonnet)	Metall Holz/Kunststoff	650-800 ---	70,5-80 25-35	6-10	4x15m, fast jedes Gelände! Wird auf jedem Boden gespielt.	1910	Beide Beine im Kreis, Füsse geschlossen

2.4 Boccia - die Unterschiede zu Pétanque

Boccia wird im Unterschied zu Pétanque auf klar definierten und präparierten Bahnen gespielt.

Boccia-Bahn schematisch:



- Legende:
- | | | |
|-------|---|---|
| A, A' | = | Bahnende |
| B, B' | = | Grenze für den Pallino |
| C, C' | = | Abwurfgrenze |
| D | = | Mittellinie und minimale Grenze für den Pallino |

Einige Regeln zu Boccia im Unterschied zu Pétanque:

- Ein Satz endet nach 15 Punkten (Ausnahme 11 od. 12), es wird auf zwei Gewinnsätze gespielt.
- Das Einzel wird mit 4 Kugeln pro Spieler gespielt. Das Doppel und das Dreier mit je 2 Kugeln pro Spieler.
- Der Pallino muss immer in den Bereich D-B od. D-B' geworfen werden und muss einen Mindestabstand zur Seitenbande von 13 cm haben.
- Legen: Die Kugel wird „gelegt“, d.h., sie wird so nah wie möglich an den Pallino gespielt. Die Kugel ist „ungültig“, wenn sie den Pallino oder eine andere Kugel um mehr als 70cm verschiebt.
- Schiessen: Es muss vorher angesagt werden, was getroffen werden soll (Pallino oder eine bestimmte gegnerische Kugel). Entspricht der Wurf nicht der Ansage, so ist die geworfene Kugel „aus dem Spiel“ und allenfalls verschobene Kugeln werden an den ursprünglichen Platz gelegt. → Ausnahme: Die gegnerische Partei/Spieler sieht einen Vorteil aus der neuen Situation.
- Ist der Abstand zweier Kugeln geringer als 13 cm, so sind diese „bersaglio“ und werden somit als zusammengehöriges Ziel betrachtet (wichtig beim Schiessen).

Wie wir hier klar feststellen können, hat sich Boccia im Regelwerk ganz anders entwickelt als Pétanque.

Spielt man auf Sand oder Rasen mit Plastikkkugeln und nennt es Boccia, so liegt man in der Fachsprache wirklich falsch!

3 KULTUR

3.1 Spiel und Umgebung

Ein französischer Schriftsteller meinte, dass ein Bouliste seine grösste Fertigkeit im Alter zwischen 40 und 50 Jahren erreiche. Erst dann habe ein Mann ¹ die Kraft und Erfahrung, die nötig seien, um das Spiel wirklich gut zu spielen. Die Franzosen spielen Boule, wie man es beschrieben hat, mit „sanftem Fanatismus“.

Auf „la place“, dem Platz, wo sich in französischen Städten und Dörfern die Männer treffen, ist immer wenigstens eine Boule-Partie im Gang. Es wird auf jedem einigermaßen ebenen Boden ohne Rücksicht auf Fussgänger oder Autofahrer gespielt.

Ob Frau, Mann oder Kind, jeder kann mit Spass Pétanque spielen. Von Pétanque wird niemand enttäuscht. Mit seinen leicht erlernbaren Grundregeln kann es ein geselliger Freizeitspass sein, auch für unerfahrene Spielerinnen und Spieler, die nur gelegentlich zu den Kugeln greifen.

Gemütlichkeit, Geselligkeit und Ungezwungenheit ist der Charakter dieses Spiels, wobei der nötige Ehrgeiz nicht, oder eben nie fehlen darf.



Am angenehmsten ist das Pétanque-Spiel bei warmem, trockenem Wetter, und zwar nicht wegen der Bequemlichkeit, sondern auch, weil das durch schlechte Wetter geminderte körperliche Wohlbefinden den Spielerfolg mindert. Mit klammen Fingern spielt man ungenau. Dennoch wird das Wetter von Pétanque-Spielern meistens so genommen, wie es kommt. Ein Regenschauer führt höchstens zu einer kurzen Unterbrechung. Dagegen hat es schon Wettbewerbe gegeben, die trotz strömenden Dauerregens nicht abgebrochen wurden. Es gibt sogar Turniere, die regelmässig zu Weihnachten auch bei Frost und auf festgetretenem Schnee durchgeführt werden.

¹ Die Frauenwelt möge mir diese „Einseitigkeit“ verzeihen!

Am Anfang des Spiels stellt man sich mit dem Vornamen vor und wünscht sich gegenseitig ein gutes Spiel. Die Gewinner laden die Verlierer zu einem Drink an der Bar ein, wo nochmals über das Spiel und die verpassten Chancen heftigst diskutiert werden kann.



Das passende Getränk zu Pétanque ist ein Pernod, Richard oder Pastis. Was auch sehr oft dazu getrunken wird, ist $\frac{1}{4}$ Cassis mit $\frac{3}{4}$ trockenem Weisswein.

Während eines Spiels wird man nie jemanden beim Imbiss erleben. Zwei viel zu wichtige Dinge, als dass man sie verquicken dürfte: Boule und Essen.

3.2 Die Kugeln

Die Wahl des richtigen „Sportgeräts“, der Kugeln also, ist bei Boulisten wie bei vielen anderen Sportarten quasi eine Wissenschaft (Achtung: mit Freizeitkugeln darf man Turniere **nicht** spielen und Asienkugeln taugen nur für Campingboule!).

Man kann wählen zwischen kleinen und grossen , leichten und schweren , weichen und harten, gemusterten und glatten, rostigen und nicht-rostigen Kugeln. Für Anfänger sind härtere Kugeln, die gleichzeitig langlebiger sind, zu empfehlen. Das allerwichtigste Kriterium beim Kauf von Kugeln ist die Grösse. Sie müssen genau in die Hand passen.

Faustregel für den Durchmesser:

Körpergrösse in cm	bis	169	71 mm
		170-172	72 mm
		173-175	73 mm
		176-178	74 mm
		179-181	75 mm
		182-184	76 mm
		185-187	77 mm
		188-190	78 mm
		191-194	79 mm
	über	195	80 mm

Als Gewicht sollte in der Regel um 700g gewählt werden, bei kleinen Kugeln eher weniger. Die verschiedenen Muster dienen zur leichten Unterscheidung, die Wahl sollte auch ästhetischen Vorlieben entsprechen. Wenn Carbone-Kugeln feucht und nicht pfleglich behandelt werden, können sie rosten. Wer das nicht will, zahlt etwas mehr und nimmt Inox-Kugeln. Weiche und teure Kugeln bevorzugen erfahrene Spieler, die als Schiesser bereits eine hohe Präzision erreichen. Für Anfänger ist der Mehrpreis für weiche Kugeln eigentlich rausgeschmissenes Geld.

Die geriffelten, schweren, härteren, kleineren Kugeln werden gelegt, also entweder gerollt oder in steiler Flugkurve nahe zum Ziel platziert. Die glatten, leichteren, grösseren Kugeln sind für die flache Flugbahn geschaffen, fürs Wegschlagen anderer Kugeln. Boule-Kugeln werden aus zwei Stahlhälften elektrisch verschweisst. Heute gibt es für das Spielgerät in Frankreich sogar eine Industrienorm.

Es heisst, man müsse neue Kugeln mindestens eine Nacht mit ins Bett nehmen. Das Schweinchen in die Mitte, die drei anderen drum herum, damit sie sich aneinander gewöhnen. Wenn man sie nicht enttäusche, bleiben sie Jahrzehnte treu!

3.3 Rollenverteilung in den Mannschaften

Auf der Basis der Vorgehensweisen des Legens und des Schiessens wird fast regelmässig eine Rollenverteilung nach Neigung und Können verabredet. Es gibt den Leger, der immer die erste Kugel spielt, und den Schiesser, der später – wann immer nötig – eingreift oder seine Kugeln zuletzt legt, wenn seine Schiesskünste nicht gefordert wurden.

Mannschaftsform und Spielsituation können allerdings Abweichungen von dieser strikten Rollenverteilung erforderlich machen:

- Beim Einzel muss der Spieler beiden Rollen gerecht werden.
- Beim Doppel muss im Bedarfsfall auch der Leger schiessen können.
- In der Dreiermannschaft lassen sich die Rollen von Leger und Schiesser gut bestimmen, weil der Mittelspieler, wenn nötig, die eine oder die andere Rolle übernimmt und deshalb beide Wurfarten beherrschen sollte. Deshalb spielt der erfahrenste Spieler in der Mitte und übernimmt zudem die Funktion des Mannschaftskapitäns.

Abweichend von diesen üblichen Rollenzuweisungen sieht man gelegentlich bei Freundschaftsspielen in denen 2 Spieler ihre drei Kugeln nacheinander spielen und jeder nach Bedarf legt oder schießt. Dabei wechseln sie von Spielabschnitt zu Spielabschnitt ihre Positionen als erster und zweiter.

3.4 Die Fanny küssen

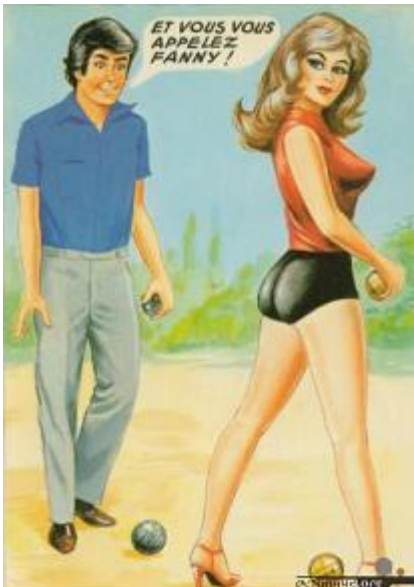
Fanny war der Legende nach ein kurvenreiches Mädchen aus Lyon und hatte einen Hintern, der so breit war wie ein Bidet.

Sie schaute den Boulespielern zu, hob für die Verlierer, die mit 0:13 verloren, ihren Rock und entblöste ihr nacktes Hinterteil, das dann zu küssen war. Solch ein 13:0 wird Fanny genannt.

Heute hängt in fast jeder Boule-Bar in Frankreich eine Karikatur der Fanny als Bild oder Ikone, mit hoch gehobenen Rock, versteht sich, und der liebevollen Aufforderung: „Baiser la Fanny!“



In der Schweiz und in Deutschland ist dieser Brauch eher unbekannt. Hingegen in Südfrankreich können unzählige Postkarten mit „Fannymotiven“ gekauft werden.



Unter Boulisten gibt es viele Sprüche im Zusammenhang mit der Fanny. Zum Beispiel: „Bei dieser Fanny würde ich noch gerne 0:13 verlieren!“, wie diese Motive zeigen.



3.5 Das Spiel für die Seele

(Aus der Zeitschrift Stern)

Papazian ist Philosoph. Eine Berufsbezeichnung, die ein Mensch im Süden Frankreichs auch ohne Studium führen kann. Eine dunkelgraue Baskenmütze beschattet sein zerfurchtes Gesicht. Er sitzt auf einer Bank unter Platanen auf dem Place des Lices in St-Tropez. Die Zigarette hält er in der linken Hand, als wollte er sie wiegen. In der rechten Hand liegen zwei Eisenkugeln. Sie sind mit Kratzern und Kerben übersät. „Es gibt zwei Sorten von Männern“, sagt Papazian. Er zieht an der Zigarette (Kunstpause). „Die einen hetzen auf dem Rasen wie die Verrückten dem Ball hinterher, Bon. Die anderen ...“, er lächelt, so wie die Alten nun mal lächeln, die aus Erfahrung klug geworden sind, „die anderen schieben lieber eine ruhige Kugel. Voila, c'est ça, das ist Boule.“



Unternehmen wie Mercedes-Benz oder L'Oréal schicken ihre Führungskräfte zu Papazian nach St-Tropez. Er gibt den gestressten Managern, Handelsvertretern oder Ingenieuren zuerst die „Kugel“ und lernt sie dann, dass Boule „ein Spiel für die Seele“ ist.

Mit seinem Freund Jean Leger führt Papazian den Club „La Boule Tropezienne“. Der penible und korrekte Jean ist der Vorsitzende. Der Charmeur Papazian ist der Mann für die Aussendarstellung, den Repräsentanten für einen Ort wie St-Tropez. Das Fischerdorf gilt immer noch als Treffpunkt des Jetsets, der alternden Millionäre und der immer jungen Playboys. Für Boulespieler ist St-Tropez zudem ein „mythischer Ort“, wie Jean behauptet. „Hier muss man gespielt haben!“ In St-Tropez hat ein regelrechter Boule-Tourismus eingesetzt. „Auch wenn die meisten von ihnen noch nicht unser Niveau erreichen, wir lassen sie trotzdem mitspielen“, sagt Jean. Manche der Gäste kommen mehrmals im Jahr, um den Alten ihre Tricks abzuschauen.

Der wunderschöne und altherwürdige Place des Lices ist von Bars, Restaurants, Boutiquen, Hotels und Lebensmittelgeschäften umsäumt. Der Mittelpunkt des Lebens von St-Tropez. Eine ideale Bühne für Boule.

Das Schauspiel beginnt. Raymond der Poet tritt auf. Seine Glatze bedeckt eine beigefarbene Schiebermütze, die er niemals absetzt. Warum

die anderen ihn Poet nennen? Weil er ein Idealist ist, dem die Schönheit des Spiels über alles geht. Was er wirklich macht? Ist doch egal. Auf dem Place des Lices kommen die Menschen, um zu vergessen, was sie wirklich machen.



Raymond steht im Abwurfkreis wie im Scheinwerferlicht. Er setzt sich in Pose. Raymond ist ein „Pointeur“, einer, der das gefühlvolle Legen der Eisenbälle möglichst nah an das Cochonnet beherrscht. Raymond streichelt seine Kugel, lässt sie locker in der Hand kreisen, um sie dann mit traumhafter Sicherheit einen Zentimeter neben das hölzerne Schweinchen zu platzieren.

Das ist vom Gegner kaum besser zu machen. Also muss Raymonds Kugel aus dem Weg geschossen werden. Noël muss ran. Er ist der wortkarge Sprengmeister, im Boule-Jargon „Tireur“ genannt. Die kompliziertesten Kugelstellungen bombt er mit einem Wurf auseinander. Meist hält er seine rissigen Hände vor seiner Gürtelschnalle gekreuzt und beobachtet mit zusammen gepressten Lippen die Partie. Erst, wenn er gebraucht wird, lebt er auf. Er haucht kurz in seine geballte Hand, dann tritt er an. Bei ihm sieht der Wurf so aus, als schmeisse er eine Handgranate in den feindlichen Graben.

Noël kann jedoch mehr als nur zerstören. Er liebt es, den schwierigsten aller Würfe zu bringen. Diesmal hat er ihn auch noch mit einem „retro“, einem Rückdrall, versehen. Seine Kugel knallt die Feindliche weg; die

reisst noch eine weitere mit, während Noèls Kugel plötzlich kehrt macht und auch noch zart gegen das Cochonnet tippt – der Königswurf!



Während Papazian seine Kugel mit dem Lappen vom Staub säubert und sich auf seinen Wurf vorbereitet, lassen die anderen ihre Murmeln aus Eisen in den Händen aneinander klacken. Jeder hält die Kugeln auf seine Weise. Aber eines ist ihnen allen gemeinsam: Sie sind zärtlich zu ihren Spiel-

geräten. Die Finger tasten gedankenvoll die Rundungen ab. Niemals legen sie ihre Kugeln beiseite. Es hat schon etwas Machohaftes, wie sie ihre Boulekugeln behandeln.

Papazian bringt sich in Stellung. Er lässt seine Kugel durch die Finger gleiten und beschwört die magische Freundschaft zwischen Hand und Eisen: „Ist die nicht da, kann man auch nicht gut spielen.“

Papazian ist ein Künstler, der die graziösesten Würfe inszeniert. Der Verlauf der Kugel spiegelt sich in seiner Mimik wieder. Er möchte, dass sie seiner Stimme gehorcht. Er beschleunigt oder bremst ihren Lauf und feuert sie durch Gesten an und treibt sie durch Schulterbewegungen nach vorn. Es scheint, als sei seine Seele in die Kugel gewandert. Der Eisenball rollt so nah an das Cochonnet, dass nicht mal ein Blatt dazwischen passt. Papazian ist mal wieder von sich selbst überwältigt, er reisst die Arme hoch: „Ich bin ein Siegertyp!“

In der nächsten Runde verliert Papazian mit seinen Partnern, weil er den letzten Wurf total vermässelt!

Noël, Raymond, Jean und Papazian stehen im „Le Café“ an der Theke und schwärmen von ihrer Leidenschaft. Jeder könne mitmachen: der Übergewichtige, der Untrainierte, sogar der Unsportliche. Das mache Boule so liebenswert und zum demokratischsten aller Spiele. „Boule ...“, sagt Papazian. (bevor er weiterredet, genehmigt er sich erstmal einen Schluck von seinem Petit Rouge), „Boule will dich so, wie du bist.“

3.6 Zitate und Weisheiten

Schriftsteller und Humanist Francois Rabelais:

„Das Boulespiel ist gut gegen Rheuma und alle möglichen anderen Leiden, es ist für Menschen aller Altersstufen geeignet, vom Kind bis zum Greis“.

Jacques Morel:

„Boule ist leicht zu spielen. Nur zu gewinnen ist schwierig, aber darauf kommt es ja beim Boulen nicht unbedingt an“.

Der Philosoph Papazian sagte:

„Es gibt zwei Sorten von Männern, die einen hetzen auf dem Rasen wie die Verrückten dem Ball hinterher, die anderen schieben lieber eine ruhige Kugel“.

Papazian (Geheimnis entspannter Lebensart):

„Erlerne die Ruhe des Südens!
Überlass die Adrenalinschocks den Verrückten!
Entspanne im gemütlichen Wettstreit!
Boule ist ein Spiel für die Seele.“

Papazian:

„Boule will dich so, wie du bist“.

Honoré de Balzac:

„Boule-Spieler sind sowohl die friedliebsten als auch die verrücktesten Menschen der Welt“

Friedrich Schiller:

„Denn um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“.

Pétanque besteht ja **nicht** nur aus Spiel und Taktik. Kernige Sprüche, Weisheiten und philosophische Betrachtungen gehören ebenso dazu.

Es braucht 20 Jahre, um ein guter Boule-Spieler zu werden.

Das Werfen ist eine der natürlichsten und am meisten angewandten Bewegungen des Menschen.

Das Schwierigste am Pétanque-Spiel ist seine scheinbare Einfachheit.

Boule ist das gefühlvolle Werfen von Eisenkugeln über einen Sandplatz. Vor allem aber Lebenskunst pur. Mitmachen kann jeder.

Boule ist die schönste Art, einen Nachmittag zu verträdeln. Der Tod der Hektik, die Antidroge des Adrenalins.

Das unwiderstehliche an Pétanque:

Es ist ein Sport für Unsportliche. Und einer, der das Altwerden nicht zum Verfallsdatum macht, dem Alter Würde, ja, sogar Grazie lässt.

II SPIELREGLEMENT

4 DEFINITIONEN UND BEGRIFFE

4.1 Die Kugeln

Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der F.I.P.J.P. zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:

- a) Sie müssen aus Metall sein
- b) Durchmesser: 7,05 cm (Minimum) bis 8 cm (Maximum)
- c) Gewicht: 650 Gramm (Minimum) bis 800 Gramm (Maximum)

Name, Vorname und/oder die Initialen dürfen eingraviert werden.



4.2 Der Cochonnet / die Zielkugel

Die Zielkugel, genannt das Cochonnet (Schweinchen), ist ausnahmslos aus Holz. Der Durchmesser muss zwischen 25mm und 35mm betragen. Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig.

4.3 Spielgelände

Pétanque kann auf fast jedem Untergrund gespielt werden. Dies ist ein wesentlicher Unterschied von Pétanque zu allen andern Kugelspielen. Speziell eignen sich Kiesplätze wie sie in Parkanlagen anzutreffen sind. Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll. Am besten spielt es sich aber auf ebenem Boden.

Ein trockener, fester Platz mit ein paar Bäumen, die Schatten spenden, ist die ideale Umgebung für ein Pétanque-Spiel. In der Provence finden sich diese Plätze meist in der Nähe eines Cafés oder einer Bar, wo nach dem Spiel Sieger und Besiegte die Freundschaft bei einem Gläschen wieder besiegeln können.

Asphalt- oder Betonflächen werden selten gewählt, weil hier die Kugeln zu stark rollen oder springen. Immer häufiger anzutreffen sind künstlich angelegte Spielflächen (frz. Boulodrome), die nach der Zunahme des Autoverkehrs in Frankreich von Clubs als Ersatz für die zu Parkplätzen gewordenen öffentlichen Plätze, gebaut wurden. Sie haben oft eine glatte, befestigte Oberfläche mit feinkörnigem Sand- oder Kiesbelag. Im Norden Frankreichs sind diese Flächen zunehmend überdacht, zum Schutz gegen Regen und Schnee.

4.4 Spielfeld / Bahn

Ein wichtiges Thema ist die Begrenzung des Spielfeldes. Bei Wettbewerben werden rechteckige Flächen abgesteckt. Ein Spielfeld/Bahn sollte 4m in der Breite und 15m in der Länge betragen. In Abweichung kann aber auf 3m x 12m reduziert werden. Alle anderen Flächen sind unerlaubtes Gelände und Kugeln, die dorthin rollen, werden für ungültig erklärt.

Wenn das Spielfeld z.B. von Balken umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 30cm befinden.

Es wird auf den von der Turnierleitung zugeteilten Spielfeldern gespielt.

Bei Freundschaftsspielen gibt es keine begrenzten Felder. Dennoch besteht die Notwendigkeit, die absoluten Grenzen zwischen erlaubtem und unerlaubtem Gelände klar zu ziehen. Üblich ist, Kugeln, die künstliche Bauwerke (Mauern, Gartenbänke usw.) berühren oder die in Blumenratten oder unter Büsche laufen, als ungültig zu erklären. Hingegen wird es meistens toleriert, dass Kugeln Bäume oder deren Holzstützen berühren; sie bleiben auch dann gültig, wenn sich ihre Richtung durch den Aufprall geändert hat.

4.5 Ziel des Spiels

Pétanque/Boule ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen und versuchen ihre eigenen Kugeln aus Eisen/Stahl aus einem Abwurfkreis möglichst näher als der Gegner, an ein kleines Holzkügelchen (Cochonnet) zu werfen.

4.6 Spielbetrieb und Zählsystem

Es spielen immer nur zwei Mannschaften gegeneinander. Jede Mannschaft hat eine bestimmte Anzahl Kugeln zur Verfügung. Sind alle Kugeln einmal geworfen worden, ist eine Aufnahme beendet. Eine Partie besteht aus so vielen Aufnahmen, bis eine Mannschaft 13 Spielpunkte erreicht hat.

Pro Aufnahme kann nur ein Spieler/Team Spielpunkte erzielen (Minimum ist 1 Punkt und Maximum = Anzahl Kugeln pro Spieler/Team).

4.7 Wurftechnik / Wurfart

Bevor man überhaupt anfängt Boule zu spielen, sollte man sich unbedingt angewöhnen, die Kugeln richtig in die Hand zu nehmen. Man sollte sie grundsätzlich **nicht** mit dem Daumen und dem kleinen Finger umgreifen, sondern zwischen Handballen und den



drei Mittelfingern fassen. Der Handrücken zeigt immer nach oben (siehe Abbildung).

Für jede Wurftechnik gilt: Die Kugel nicht durch Muskelkraft, sondern nur durch den Schwung des Armes fliegen zu lassen! Wenn man sie aus der abgebildeten Handhaltung über die Fingerkuppen abrollen lässt, erhält sie automatisch einen Rückdrall, der ihren Lauf stabilisiert und in der Länge kalkulierbar macht. Der Punkt an dem die Kugel auf dem Boden auftreffen soll (frz. *donnée*), muss „gesund“ sein, damit sie nicht verspringt. Eine Kugel genau zu treffen, erfordert intensive Übung.

Wir unterscheiden grundsätzlich zwei Wurfarten:

Setzen/Legen: Man versucht die eigene Kugel so nah als möglich beim Cochonnet zu platzieren.

Wegprellen/Schiessen: Man versucht eine gegnerische Kugel vom bestehenden Standort wegzuprellen/verschieben, damit eine eigene Kugel näher beim Cochonnet ist oder Platz für den nächsten Wurf geschaffen werden kann.

Dazu gibt es wiederum je 3 Unterarten von Würfen.

Setzen / Legen:

Die Kunst des Bodenlesens ist beim Setzen eine wichtige Voraussetzung und erfordert viel Erfahrung.

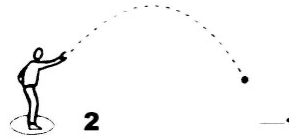
Rollen: Wie der Name schon sagt, rollt die Kugel bei dieser Wurfart bis zur Zielkugel. Sie berührt bereits nach weniger als 3m den Boden und rollt weiter, bis sie an der gewünschten Stelle liegen bleiben „sollte“!

Halber Bogen: Beim halben Bogen wirft man so, dass die Kugel eine glockenförmige Wurfbahn durchläuft und ungefähr in halber Entfernung zur optimalen Zielposition aufkommt.

Der halbe Bogen ist die meistverbreitete Wurfart beim Legen. Je höher die Kugel geworfen wird, um so weniger rollt sie nach dem Aufprall.

Hoher Bogen: Beim hohen Bogen wirft man die Kugel so hoch, dass sie fast senkrecht wieder aufkommt, und zwar weniger als 1m vor der idealen Zielposition. Bei dieser verhältnismässig schwierigen Wurfart muss man die Entfernung genau abschätzen können und die Handhabung der Kugeln sehr gut beherrschen.

Alle drei Wurfarten kann man aus der Hocke (Bild 1) oder aus dem Stand (Bild 2) spielen. Faustregel: je kürzer die Distanz, desto eher aus der Hocke. Egal für welchen Wurf man sich entscheidet, der Körper muss gut ausbalanciert sein, um nicht zu „verreissen“.



Wegprellen / Schiessen:

Schiessen ist spektakulär, macht Laune, kann Spiele umdrehen und ist im Vergleich zum Legen einfacher und schwieriger zugleich.

Flachschuss: Diese Wurfart ist zwar erlaubt, aber nicht sehr beliebt. Man wirft seine Kugel dabei so kräftig und flach, dass sie 3 oder 4m vor der gegnerischen Kugel aufkommt und mit hoher Geschwindigkeit auf diese zurollt.

Das ist zwar oft sehr wirkungsvoll, kann aber auch die Anordnung der anderen Kugeln durch zufällige Karambolagen völlig durcheinander bringen.

Schuss vor die Kugel: Es kommt häufig vor, dass man eine gegnerische Kugel nicht trifft, weil die eigene Kugel ein klein wenig zu weit geworfen wurde.

Wenn man das vermeiden will, kann man so schießen, dass die Kugel kurz vor der gegnerischen Kugel aufkommt. Die gegnerische Kugel kann so auch nach dem Aufprall noch getroffen werden.

Diese Technik empfiehlt sich aber nur auf sandigem und ebenem Gelände, denn bereits das kleinste Steinchen kann die Kugel vom rechten Weg abbringen!

Der direkte Schuss: Das ist die beste Technik für das Schiessen auf unebenem Boden. Dabei muss man „aufs Eisen“ (frz. au fer), das heisst, die gegnerische Kugel voll treffen.

Das ist die schwierigste Wurfart beim Schiessen, sie erfordert grösste Präzision. Die eigene Kugel muss die gegnerische Kugel treffen, ohne vorher den Boden zu berühren. Wenn man den Schuss perfekt ausführt, gelingt ein Volltreffer (frz. carreau), das heisst die Schusskugel bleibt genau an der Stelle liegen, an der vorher die gegnerische Kugel lag. Solche Schüsse gelingen nur wirklich guten Spielern – oder Glückspilzen!

Um gut schiessen zu können, braucht man:

- Präzise Sensorik und genaues räumliches Vorstellungsvermögen
- Einen guten Stand und ein sicheres Gleichgewichtsempfinden
- Eine permanent geprüfte optisch-motorische Koordination
- Eine Automatisierung und Vereinfachung der Bewegungsabläufe
- Stimmige Konnotationen im Bewusstsein²
- Eine mentale Belastbarkeit und Erfolgszuversicht

Das Erlernen des Schiessens ist dem Schwimmen oder Fahrradfahrens als hochrangig automatisierender Vorgang sehr verwandt. Wenn man bereits als Kind anfängt zu ballern und zu treffen, kann man es praktisch nie mehr verlernen. Wer erst als Erwachsener anfängt, schiessen zu üben, wird sich immer damit herumplagen müssen, dass der Verstand mitspielen will. Nur, der stört eher, als dass er hilft!

Wer sich eine weiche, eher zeitlupenmässige Technik beim Schwingen des Armes angewöhnen kann, wer einen sicheren Stand hat und der Kugel nicht hinter her fällt und wem nach viel Übung gelingt, sich vom Bauch regieren zu lassen und vor dem Schuss an nix mehr zu denken, der hat als Erwachsener noch eine gewisse Chance, ein guter Ballermann zu werden.

Eine Wurfart muss vorher nicht angesagt werden. Es spielt keine Rolle, wenn beim Setzen gegnerische oder eigene Kugeln berührt werden oder beim Wegprellen keine oder nicht die geplante Kugel getroffen wird. Sofern der Wurf gültig ist, zählt die neue Situation, sobald die Kugel stehen bleibt.

Ein gewisser Drall beim Werfen, kann zusätzliche Möglichkeiten geben für die Platzierung der Kugel.

² Die eher mit einem lustvollen und zärtlichen Zungenkuss verknüpft sein sollten, als mit dem Gedanken, jemanden oder etwas abschiessen zu wollen.

Körperhaltung:

Sehr wichtig ist die Körperhaltung beim Werfen der Kugeln. Je harmonischer die Bewegungen sind und die Körperposition stimmt, desto genauer sind die Würfe. Speziell bezüglich den Füßen gibt es klar definierte Regeln, die hier auch beschrieben sind.

Nachfolgend sehen sie grundlegende Körperhaltungen abgebildet:

Variante 1 (rechts):

- stehend
- Füße „geschlossen“
- Körperhaltung „schräg nach oben“



Variante 2 (unten):

- Hocke
- Füße nicht ganz „geschlossen“
- Körperhaltung „schräg nach oben“



Variante 3:

- stehend
- weit offener Ausschnitt
- Oberkörper möglichst gebückt!!
- nur weibl. „Boulisten“ erzielen Wirkung!



Diese Wurftechnik ist sehr beliebt bei den männlichen Boulisten!

4.8 Taktik

Eigentlich ist Boule ein einfaches Spiel, kompliziert ist nur die Taktik. Die einen legen eine Kugel nahe ans Ziel, die anderen müssen entweder dichter ran oder die gegnerische Kugel wegschiessen – aus dieser simplen Konstellation ergeben sich die vielfältigsten Möglichkeiten. Hier beginnt der so beliebte **Boule-Ritus: fragen, schauen, beurteilen**. Wie gut liegt die Kugel des Gegners? Legen oder schiessen? Dann erst die Entscheidung, die Konzentration und der Wurf.

Die Taktik beginnt bereits beim Setzen des Cochonnet. Je nach Fähigkeit von Setzen oder Wegprellen kann so die Spieldistanz bestimmt werden. Ist die gegnerische Mannschaft besser im Wegprellen, so wird eher „lang“ (10m) gespielt. Ist man selbst versiert im Wegprellen, spielt man eher „kurz“ (6m). Je weiter weg die Kugeln liegen, desto schwieriger ist es, diese zu treffen.



Liegt eine gegnerische Kugel sehr nahe beim Cochonnet, so versucht man diese „wegzuprellen“. Ist die Distanz zum Cochonnet jedoch grösser als ca. 50cm, so empfiehlt es sich die Kugel zu setzen/legen.

Grundsätzlich soll versucht werden, die Kugeln vor dem Ziel zu platzieren. Es besteht somit die Möglichkeit, diese noch näher ans Ziel zu schieben. Kugeln vor dem Ziel erschweren es dem Gegner auch, seine Kugeln platziert zu werfen. Es ist durchaus auch eine taktische Variante, gut liegende eigene Kugeln zu „verdecken“ oder zu „schützen“.

Es heisst deshalb: Lieber zu kurz als zu lang legen, denn eine Kugel vor dem Cochonnet stört den Gegner.

Selbst das Cochonnet zu verschieben, um es den eigenen Kugeln näher zu bringen, kann eine taktische Variante sein.

Manchmal ist es auch richtig, der anderen Mannschaft mit taktisch gelegten Kugeln nur wenige Punkte zu überlassen. Dies kann der Fall sein, wenn eine Kugel des Gegners direkt an der Zielkugel liegt und man das Risiko beim Wegprellen, nicht zu treffen, umgehen will.

Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel. Merke: Die Taktik spielt beim Pétanque eine grosse Rolle! Um erfolgreich Pétanque spielen zu können, muss man deshalb auch taktisch versiert sein. Solche Finessen lassen sich letztlich nur nach Bezahlen von viel Lehrgeld aneignen.

5 SPIELREGELN

5.1 Anzahl Spieler und Kugeln

Es spielen immer zwei Teams/Mannschaften gegeneinander. Es gibt drei mögliche Mannschaftsformationen:

- a) Spieler gegen 1 Spieler (Tete-a-tete) mit je 3 Kugeln (BCR 4!)
- b) Spieler gegen 2 Spieler (Doublette) mit je 3 Kugeln pro Spieler
- c) Spieler gegen 3 Spieler (Triplette) mit je 2 Kugeln pro Spieler

5.2 Wer beginnt? - vor dem ersten Wurf

Das Los (Münzwurf oder andere) entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von einem Durchmesser von 35-50cm. Nun wirft ein Spieler dieser Mannschaft das Cochonnet und ein Spieler dieser Mannschaft wirft die erste Kugel (es müssen nicht die gleichen Spieler sein).

5.3 Spieldistanz und der erste Wurf

Ein Spieler stellt sich in den Kreis und wirft das Cochonnet in eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern. Die Zielkugel sollte mindestens 1m von einem Hindernis (Baum, Mauer etc.) entfernt sein. Im BCR sind es 30cm von der Bahnbegrenzung.

Wenn nach drei aufeinander folgenden Wüfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen, wie die Zielkugel zu platzieren ist, nicht erfüllt sind, erhält die gegnerische Mannschaft das Recht die Zielkugel zu werfen. Das Recht die erste Kugel zu werfen, wechselt jedoch nicht!

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.

Danach versucht ein Spieler dieser Mannschaft eine Kugel so nahe wie möglich an das Cochonnet zu platzieren. Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als erster seine Kugel spielen muss.

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 erklärt, so muss die Zielkugel erneut geworfen und die erste Kugel erneut gespielt werden. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt. Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter/Jury so entschieden hat.

5.4 Wurfhaltung

Beide Füße müssen sich geschlossen innerhalb des Wurfkreises befinden und müssen Bodenkontakt haben, bis die geworfene Kugel den Boden berührt hat. Auch andere Körperteile dürfen den Boden ausserhalb des Wurfkreises nicht berühren.

5.5 Spielbetrieb und Zählsystem

Die erste Kugel wird von einem Spieler jener Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang/Aufnahme gewonnen hat.

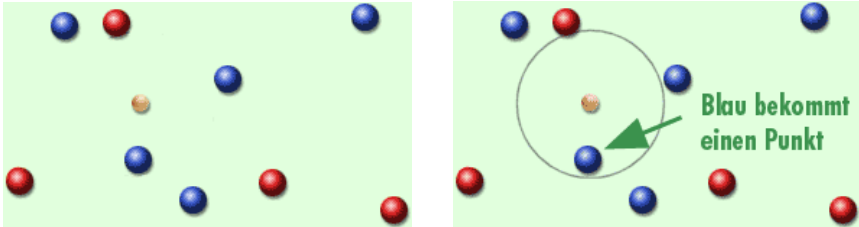
Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft. Diese spielt so lange ihre Kugeln, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt, als diejenige der gegnerischen Mannschaft oder alle eigenen Kugeln geworfen worden sind. Danach ist die andere Mannschaft wieder an der Reihe. Dies dauert so lange, bis beide Mannschaften ihre Kugeln gespielt haben und erst dann wird gewertet. Dies nennt man einen Durchgang oder eine Aufnahme.

Innerhalb der Mannschaft kann die Spielreihenfolge beliebig gewechselt werden.

Jede gegnerische Kugel darf auch weggeschossen werden.

Die Lage der Zielkugel kann/darf sich während des Spiels verändern. Grundsätzlich gilt, **wo das Cochonnet liegt ist auch das Ziel**. Allerdings müssen die Regeln „Gültigkeit der Zielkugel“ beachtet werden. Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, dessen Kugel näher an der Zielkugel liegt, erhält einen Punkt. Hat sie sogar zwei oder mehrere Kugeln näher an der Zielkugel, als die beste Kugel des Gegners, bekommt sie 2 oder mehrere Punkte. In einem Durchgang kann nur eine Mannschaft punkten.

Ein Beispiel:



Im Bild links ist nicht klar zu erkennen, wie viele Punkte das blaue Team bekommt. Das Bild rechts klärt die Situation vollumfänglich. Die rote Kugel ist näher an der Zielkugel, als die zweitbeste blaue Kugel.

Diejenige Mannschaft, die im beendeten Durchgang gepunktet hat, zieht ungefähr an der Stelle, wo die Zielkugel lag, einen neuen Wurfkreis und beginnt die neue Aufnahme. Bei Bahnen wird grundsätzlich am jeweiligen Bahnende wieder begonnen.

Die Partie ist gewonnen/beendet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte (Spielpunkte) erreicht hat. Es besteht doch die Möglichkeit, die Vorrunden oder die Entscheidungsspiele (frz. cadrage) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen.

5.6 Gültigkeit der Zielkugel

Die Zielkugel ist in folgenden sechs Fällen ungültig:

1. Wenn die Spieldistanz (6-10m) und der Abstand zu Hindernissen/Bahngrenze nicht eingehalten ist.
2. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.
→ Im BCR ist bereits das Berühren der Bahngrenze „verbotenes Gelände“!
3. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie vom Wurfkreis aus nicht mehr sichtbar ist.
→ Eine Zielkugel ist jedoch **nicht** ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird.
4. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie mehr als 20 Meter oder weniger als 3 Meter vom Wurfkreis entfernt liegen bleibt.
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.

Wenn die Zielkugel im Verlaufe eines Durchganges durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.

Wenn die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch Einwirkung des Windes, einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand oder durch ein Tier in der Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt. Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler/Schiedsrichter die Zielkugel markieren. War die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.

Wenn die Spielfelder durch den Veranstalter abgegrenzt sind, muss die Zielkugel in das Spielfeld geworfen werden, das der Mannschaft zugeeilt ist.

5.7 Gültigkeit der Kugeln

Eine gespielte Kugel kann grundsätzlich nicht nochmals gespielt werden, es sei denn, sie wird durch eine Kugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder in ihrer Bahn abgelenkt. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die vorher gespielte Kugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt. Die Kugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter/Jury so entschieden hat.

Eine Kugel ist in folgenden Fällen ungültig:

1. Wenn sie im Verlauf einer Aufnahme auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt.
→ Im BCR ist bereits das Berühren der Bahngrenze „verbotenes Gelände“!
2. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie mehr als 20 Meter oder weniger als 3 Meter vom Wurfbereich entfernt liegen bleibt.
3. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist.
4. Wenn sie von einem Spieler angehalten wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde. Eine gespielte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler angehalten wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegen gelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt.
5. Wenn die Kugel aus einem andern Wurfbereich gespielt wurde als die Zielkugel.

Wenn eine schon zur Ruhe gekommene Kugel durch Einwirkung des Windes, einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand oder durch ein Tier in der Lage verändert wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt. Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler/Schiedsrichter die Kugeln markieren. Waren die Kugeln nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.

Ein Spieler, der unabsichtlich eine andere Kugel als seine eigene spielt, zieht sich eine Verwarnung zu. Die Kugel ist für diesen Wurf aber gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden, gegebenenfalls durch Messung. Im Wiederholungsfall während eines Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

Jede nicht regelgerecht gespielte Kugel ist ungültig³ und alles, was sie hierbei bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.

5.8 Weitere Regeln zum Spielbetrieb

Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Massnahmen zur Veränderung des Spielgeländes/Spielfeldes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.

Der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt (frz. *donnée*) erkunden, 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 gegebenenfalls ein Spieler seiner Mannschaft, das Loch schliessen, das durch die unmittelbar davor gespielte Kugel entstanden ist.

Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt zu kennzeichnen.

Wer seine letzte Kugel spielt, darf in der anderen Hand keine weitere Kugel halten.

Es ist nicht erlaubt, seine Kugel während einer Partie zur Probe zu werfen.

³ Es gilt aber das „Vorteilsrecht“ (siehe Kapitel „Vorteilsrecht“)!

Wenn eine Kugel nach dem Passieren des verbotenen Geländes auf das Spielfeld zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder, dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sich nach dem Passieren des verbotenen Geländes verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden, andernfalls wird sie gewertet, sobald eine weitere Kugel gespielt ist.

Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Zeit läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen ist und, wenn Kugeln gemessen werden müssen, nachdem die Messung abgeschlossen ist. Diese Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel nach jedem Durchgang.

Bevor ein Spieler wirft, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen.

Die Spieler dürfen vor Ende eines Durchganges vor der Feststellung der Punktzahl, die bereits gespielten Kugeln nicht aufheben. Eine nicht markierte Kugel ist somit ungültig!

5.9 Regelverstöße

Im Fall der Nichtbeachtung von Bestimmungen und Regeln können durch die Schiedsrichter oder Turnierleitung den Spielern folgende Massnahmen auferlegt werden:

1. Verwarnung
2. Annullierung des Rechtes die Zielkugel zu werfen
3. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel
4. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft
5. Disqualifikation beider Mannschaften für den Fall des schuldhaften Einverständnisses.

Ein Spieler, der eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für die laufende Partie zu disqualifizieren und ebenso seine Mitspieler.

6 SPEZIALFÄLLE

6.1 Cochonnet verschieben / wegschiessen

Wird das Cochonnet während einer Aufnahme verschoben oder weggeschossen, sei es gewollt oder ungewollt, stellt die neue Position das Ziel dar, sofern sich die neue Lage im erlaubten Spielfeld befindet. Daher gilt, dort wo das Cochonnet ist, ist auch das Ziel!

Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand oder ein Tier angehalten wird, behält sie ihre neue Position.

Wird die weggeschossene Zielkugel jedoch durch einen Spieler angehalten, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten:

- a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position.
- b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück.
- c) Er legt die Zielkugel auf einen Punkt, der sich auf der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel und dem Platz befindet, an dem sie angehalten wurde, aber ausschliesslich innerhalb des erlaubten Spielgeländes und nur, wenn der Durchgang fortgesetzt werden kann.

Die Möglichkeiten b) und c) können nur angewandt werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position.

6.2 Cochonnet im „Out“

Wird im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel ungültig („Out“), so können sich drei Möglichkeiten ergeben:

- a) Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel.
→ Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
- b) 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.
- c) Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln.
→ Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

Wenn die Zielkugel im Verlauf eines Durchganges das erlaubte Spielgelände verlassen hat und somit ungültig ist („Out“), wird sie für den nächsten Durchgang aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt ge-

zeichnet wird, auf den sie lag, bevor sie das Spielgelände verlassen hat. Im BCR wird analog am gegenüberliegenden Bahnende weiter gespielt.

6.3 Kugeln im „Out“

Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände (im Out), dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel innerhalb des Spielgeländes befindet.

Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielfeldes befindet, gibt es folgende Situationen:

- a) Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel.
→ So spielt die Mannschaft eine Kugel, die zuletzt gespielt hat.
- b) Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel.
→ Diese Mannschaft spielt ihre Kugeln und erhält so viele Punkte, wie eigene Kugeln im erlaubten Spielfeld sind.
- c) Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln.
→ Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

6.4 Kugeln „gleichauf“

Wenn je eine Kugel beider Mannschaften die Zielkugel berühren oder wenn diese der Zielkugel am nächsten liegen und den gleichen Abstand zu ihr haben, so können sich drei Möglichkeiten ergeben:

- a) Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel.
→ So spielt die Mannschaft eine Kugel, die zuletzt gespielt hat, danach die andere usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt.
- b) Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel.
→ So spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende des Durchganges so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel. Gelingt es nicht eine Kugel näher zu platzieren und an der Situation zwei Kugeln liegen gleichauf, etwas zu ändern, tritt Fall c) ein!
- c) Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln.
→ Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).

6.5 Annullierung eines Durchganges

Wenn ein Durchgang annulliert wird, behält immer jene Mannschaft das Wurfrecht für die Zielkugel, die den vorherigen Durchgang gewonnen hat und wirft somit auch die erste Kugel.

6.6 Vorteilsrecht

Der Gegner hat immer das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden. Ungültige Würfe und Kugeln können akzeptiert werden, wenn der Gegner darin einen Vorteil für sich erkennen kann. In diesem Fall ist die gespielte oder geschossene Kugel des Gegners gültig und alles, was sie bewegt hat, bleibt in der neuen Position.

6.7 Reklamationen / Einspruchsrecht

Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter oder im BCR an den Turnierleiter gerichtet werden.

Eine Reklamation findet keine Berücksichtigung, die nach Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird.

Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Spielfeld, Kugeln, Resultate usw.).

Grundsätzlich gilt, wer etwas „durchgehen“ lässt - wofür das Weiterspielen als Beweis gilt - verliert das Einspruchsrecht und der Streit über Vergangenes entfällt. Bevorzugt wird eine friedliche Einigung unter den Kontrahenten, erst bei unauflösbaren Meinungsverschiedenheiten oder bei völlig neuen Fragen entscheidet der Schiedsrichter/Turnierleiter.

6.8 Spielunterbruch / höhere Gewalt

Wenn es regnet oder schneit, muss jeder begonnene Durchgang zu Ende geführt werden, es sei denn, der Schiedsrichter oder im BCR der Turnierleiter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob ein Spiel unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird.

Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters/Turnierleiters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen.

6.9 Verhaltensregeln

Die Mannschaften, die ein Spiel austragen und es dabei an Sportlichkeit und Respekt den Zuschauern, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter/Turnierleiter gegenüber fehlen lassen, werden vom Wettbewerb/Turnier ausgeschlossen.

Alle Massnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden.

Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äusserste Ruhe einhalten. Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgend etwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfbereich befinden.

Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens 2 Metern einhalten.

Die Schiedsrichter/Turnierleiter, die den Wettbewerb/das Turnier leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden Bestimmungen zu überwachen.

Von allen Fällen, die in diesem Regelwerk nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter/Turnierleiter Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbs/Turniers entsprechenden Bericht erstattet.

Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung gefordert. Es ist nicht erlaubt, barfuss oder mit unbekleidetem Oberkörper zu spielen.

7 MESSUNG UND PUNKTE

7.1 Kugeln und Hindernisse entfernen

Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen (nach dem sie markiert worden sind), vorübergehend zu entfernen.

Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurück zu legen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung unter Zuhilfenahme eines Zirkels oder anderen geeigneter Mittel durchzuführen.

7.2 Messen – Wer und Wie

Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der die letzte Kugel gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, durch ihre Spieler nochmals zu messen.



Der Schiedsrichter kann jederzeit während eines Spieles, gleich von welchem Spieler, zum Messen gebeten werden; seine Entscheidung ist unanfechtbar.

Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden. Jede Mannschaft muss im Besitz eines Messgerätes sein. Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen oder Händen durchzuführen.

Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.

7.3 Kugeln verschieben beim Messen

Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert (verschiebt), so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren.

Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen, welche Kugel dem Ziel näher ist.

Welche Kugeln sind wohl hier dem Ziel näher?!



III TURNIERREGLEMENT

8 CLUBREGELN

8.1 Grundsätzlich zu den Regeln im BCR

Im BCR gelten zum Teil abweichende Regeln im Vergleich zum offiziellen Reglement. Die Abweichungen sind hier nachfolgend beschrieben, ansonsten gelten die Regeln nach F.I.P.J.P. wie im Teil „Spielreglement“ enthalten.

Grundsätzlich gilt aber im BCR, um eine gemütliche Atmosphäre zu erhalten, was auch im Regelwerk des F.I.P.J.P. geschrieben steht. Bevorzugt wird immer eine friedliche Lösung unter den Spielern/Teams. Erst bei unlösbaren Meinungsverschiedenheiten oder bei völlig neuen Fragen entscheidet der Turnierleiter oder die Turnierleitung.

8.2 Anzahl Spieler und Kugeln

Die meisten offiziellen Turniere im BCR werden als Einzel gespielt (Tete-a-tete: 1 Spieler gegen 1 Spieler).

Einige Turniere werden als Doppel gespielt (Doublette: 2 Spieler gegen 2 Spieler). Die Doppelturniere sind im Jahresprogramm gekennzeichnet. Die Mannschaften/Teams werden nach einem speziellen System ausgelost.

Tete-a-tete (Einzel)	4 Kugeln pro Spieler
Doublette (Doppel)	3 Kugeln pro Spieler = 6 pro Team

Spezialfall: Bei einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern an einem Doppeltturnier (Doublette) gibt es zwangsläufig ein 3er-Team, bei welchem – logischerweise – jeder Spieler nur 2 Kugeln zur Verfügung hat.

8.3 Kugeln und Cochonnet

Für die BCR-Turniere können herkömmliche Stahlkugeln verwendet werden. Sie müssen nicht offiziell zugelassen sein, Abmessungen und Gewicht müssen aber den Vorschriften entsprechen.

Das Cochonnet kann auch aus Kunststoff sein.

8.4 Spielfeld / Bahn

Es wird auf den vom Turnierleiter zugeteilten Bahnen gespielt. Werden keine Bahnen zugeteilt, so einigen sich die Spieler/Teams untereinander, allenfalls per Los oder Entscheid des Turnierleiters.

Die angrenzenden Spielfelder gelten im BCR als verbotene Zone. Das Cochonnet muss mindestens 30cm von den Abgrenzungen oder Auslinien entfernt platziert werden. Bei den beiden äusseren Bahnen gelten die seitlichen Abgrenzungen (Holzbalken) gleichzeitig auch als Auslinie. Wird auf 8 Bahnen gespielt, so wird die Mindestbreite von 3m (F.I.P.J.P.) auf 2,2m unterschritten.

Eine Bahn kann vor einer Partie mit dem „Besen“ präpariert werden. Während einer Partie ist dies jedoch verboten.

8.5 Spielbetrieb und Zählsystem

Nach Einverständnis des Gegners kann auch auf eine weitere Distanz als 10 Meter gespielt werden, jedoch müssen die anderen Bedingungen für das Cochonnet eingehalten werden. Das Bahnende (-30cm) ist die maximale Spieldistanz für die Platzierung der Zielkugel. Kürzer als 6m darf nicht gespielt werden.

Die Füsse müssen innerhalb dem Wurfkreis nicht geschlossen sein.

Eine Partie dauert im BCR immer bis ein Spieler/Team 13 Spielpunkte erreicht hat, sowohl in der Gruppen-Phase als auch in der Final-Phase. Ausnahmen können von der Turnierleitung aber angeordnet werden.

Nicht markierte Kugeln (inkl. Zielkugel), die reglementwidrig verschoben worden sind, können durch den Schiedsrichter oder bei gegenseitiger Einigkeit in die ursprüngliche Position gebracht werden.

Die Zeitlimate von einer Minute zwischen den Würfeln hat im BCR keine Gültigkeit, es sollen jedoch keine unnötigen Verzögerungen entstehen.

Es gelten keine besonderen Kleidervorschriften. Es liegt im eigenen Ermessen, sich den Situationen anzupassen, zumal doch mit Stahlkugeln gespielt wird!

Während einer Partie dürfen sich keine Zuschauer innerhalb der Bahn aufhalten, wo gespielt wird. Dies ist nur dem Schiedsrichter erlaubt.

8.6 Turnierleitung / Jury

Die Turnierleitung ist das oberste Organ an einem offiziellen BCR-Turnier. In allen Zweifelsfällen entscheidet die Turnierleitung.

Für jedes Turnier ist ein Turnierleiter bestimmt. Er führt die Auslosung durch, bestimmt die Zuteilung der Bahnen und stellt die Begegnungen nach diesem Reglement zusammen.

Zusammensetzung der Turnierleitung:

- Der Turnierleiter
- Die anwesenden Vorstandsmitglieder

Sollte kein Vorstandsmitglied anwesend sein, so fällt alleine der Turnierleiter einen provisorischen Entscheid. Dieser Entscheid wird an der nächsten Vorstandssitzung behandelt und zum Abschluss gebracht.

Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.

8.7 Schiedsrichter

Im BCR ist es üblich, dass vor allem in der Final-Phase eine „Dritte“ Person als Schiedsrichter amtiert. Diese Funktion beschränkt sich jedoch nur aufs Messen von Kugeln und die Ansage, wer die nächste Kugel spielt, ist aber nicht zwingend notwendig für eine Partie. Diese Schiedsrichter haben keine weiteren Befugnisse.

Ein Entscheid eines Schiedsrichters über eine Lage der Kugel kann jedoch nur bis zum Werfen der nächsten Kugel angefochten werden, danach ist die vom Schiedsrichter als näher liegende bestimmte Kugel endgültig. Sofern danach keine Kugeln und die Zielkugel **nicht** verschoben werden, ist diese einmal bestimmte Kugel immer näher an der Zielkugel, als die vor dieser Kugel gespielten Kugeln. Dies auch dann, wenn danach jemand eine andere Betrachtung der Situation in Erwägung ziehen sollte.

9 TURNIER-VORBEREITUNG

9.1 Platz / Bahnen

Der Platz kann mit dem „Besen“ optimal fürs Turnier präpariert werden. Im BCR wird der Platz für die offiziellen Turniere immer in Bahnen (Spielfelder) aufgeteilt. Der Platz kann in 6 oder 8 Bahnen aufgeteilt werden. Dazu folgende Empfehlung:

6 Bahnen: bis 15 Teilnehmer/Teams

8 Bahnen: ab 16 Teilnehmer/Teams

Hier abgebildet ist der Boule-Platz (erstellt 1995) vom BCR mit der Pergola (gebaut 2004) im Hintergrund. Er liegt inmitten des Schützenareals der Gemeinde Rickenbach.



9.2 Material

- Kugeln: Es müssen genügend Kugeln vorhanden sein, damit auf allen Bahnen gespielt werden kann.
Besser: → Jeder Spieler hat seine eigenen Kugeln!
- Cochonnet: Pro Bahn mindestens 1 Cochonnet!
- Besen: Der Besen wurde eigens für die Bedürfnisse des BCR hergestellt und ist ein Unikat!
- Jasskarten: Sind sehr nützlich für die Auslosung.



9.3 Administrativ

Für die offiziellen BCR-Turniere braucht es keine Anmeldungen. Die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ im Anhang gibt Auskunft über das Spielsystem, d.h. in wie vielen Gruppen gespielt wird und bestimmt auch die Anzahl Spieler/Teams pro Gruppe.

Spätestens 15min nach der offiziellen Besammlungszeit (= Zeitvermerk im BCR-Jahresprogramm) müssen sich alle Spieler „eingeschrieben“ haben.

Es stehen Formulare zur Verfügung, wo die Spieler/Teams nach der Auslosung eingetragen werden können. Im Kopf der Formulare muss die Gruppenbezeichnung wie „A“, „B“ usw. eingetragen werden.

Für die Finalrunde steht ein weiteres Formular zur Verfügung, welches je nach Anzahl Gruppen am Turnier, verschieden ist. Die Formulare sind im Anhang mit Anleitung zu finden.

9.4 Auslosung

Die Einteilung der Spieler/Teams in die entsprechenden Gruppen erfolgt immer nach dem Zufallsprinzip und wird in der Regel mit Jasskarten durchgeführt.

Pro Spieler/Team muss eine Karte bereit gestellt werden. Die Zusammenstellung der Karten muss der Anzahl der Gruppen und deren Gruppengröße entsprechen. Die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ liefert dazu die nötigen Angaben.

Die Teams für die Doppelturniere werden wie folgt gebildet:

- Die aktuelle Rangliste wird in eine „obere“ und in eine „untere“ Hälfte geteilt.
- Beispiel: Sind 23 Spieler anwesend, so wird die Teilung der Rangliste von Rang 1 her betrachtet nach dem 11ten Spieler, der anwesend ist, gezogen. Die restlichen 12 Spieler bilden die „untere“ Hälfte der Rangliste.
- Es wird im Zufallsprinzip ein Spieler aus der oberen Hälfte einem Spieler der unteren Hälfte zugelost.
- Bei ungerader Anzahl Spieler wird ein 3er-Team (1 Spieler obere Hälfte mit 2 Spielern untere Hälfte) gebildet.
- Im 3er-Team hat jeder Spieler nur 2 Kugeln = 6 pro Team!

9.5 Absage eines Turniers

Bei schlechter Witterung kann die Turnierleitung ein Turnier absagen, abbrechen oder unterbrechen. Ein abgesagtes oder abgebrochenes Turnier wird in der Regel nicht nachgeholt.

10 GRUNDSÄTZE ZU DEN TURNIEREN

10.1 Zeitbedarf

Ein Turnier sollte zwischen 2 bis max. 6 Stunden dauern. Dies ist mit 8 Bahnen möglich bis zu fast 50 Spielern/Teams. Wird die Dauer von 6h überschritten, so muss die Startzeit vorverlegt werden. Die Anspielzeiten im BCR sind in der Regel 11:00 Uhr am Sonntag und 12:00 Uhr am Samstag.

10.2 Anzahl Bahnen / Spielfelder

Die Anzahl der Bahnen muss möglichst optimal gewählt werden und ist abhängig von der Anzahl der Gruppen im Turnier und auch von der Anzahl Spieler/Teams pro Gruppe.

Bahnen pro Gruppe:

4er-Gruppe: Es kann auf max. 2 Bahnen gespielt werden.

5er-Gruppe: Es kann auf max. 2 Bahnen gespielt werden, der Fünfte in der Gruppe muss warten.

6er-Gruppe: Es kann auf max. 3 Bahnen gespielt werden.

Optimal und möglich sind folgende Anzahl Bahnen:

2 Gruppen: 4 Bahnen⁴

3 Gruppen: 6 Bahnen

4 Gruppen: 6 – 8 Bahnen

5-7 Gruppen: 6 – 10 Bahnen

ab 8 Gruppen: 8 – 10 Bahnen oder mehr!

10.3 Spielbetrieb

Jeder Teilnehmer kommt, um möglichst viele Partien zu spielen. Daher wird in der ersten Phase in Gruppen gespielt (Gruppen-Phase), wobei die kleinste Gruppengrösse 4 Spieler/Teams umfasst. Somit kann jeder Spieler/Team mindesten 3 Partien spielen.

Damit der Wettkampfgeist erhalten bleibt, soll trotz einer Niederlage die Möglichkeit bestehen, die nächste Runde zu erreichen. Daher erreichen die Gruppensieger und die Gruppenzweiten die Final-Phase und sorgen für eine gewisse Konstanz im Turniermodus.

⁴ Ist eine der Gruppen eine 6er-Gruppe, so kann auf 5 Bahnen gespielt werden!

11 TURNIERMODUS (ALLGEMEIN)

11.1 Das System

Das hier gewählte Turniersystem ist sehr flexibel, aber, für den BCR entwickelt worden. Es ist für 8 bis ca. 70 Spieler/Teams vorgesehen.

Grundsätzlich wird angenommen, dass das Turnier an einem Tag durchgeführt werden kann.

Das System verfolgt den Grundsatz, dass alle Spieler/Teams mindestens 3 Partien (Spiele/Begegnungen) spielen können.

Es werden grundsätzlich zwei Phasen im Turnier unterschieden:

- a) Gruppen-Phase (1. Runde): jeder in der Gruppe spielt gegen jeden
- b) Final-Phase mit Ko-System: d.h. wer verliert, scheidet aus. In Ausnahmefällen kann es so genannte „Beste Verlierer (BV)“ geben. Dies ist in der „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ festgehalten.

Die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ im Anhang bildet die Grundlage für alle BCR Turniere und muss zwingend beachtet und eingehalten werden. Diese enthält folgende Informationen:

- Anzahl Gruppen in Abhängigkeit der Anzahl Spieler/Teams
- Anzahl Spieler/Teams pro Gruppe
- Anzahl Partien/Spiele (Gruppenphase, Finalphase und Total)
- Übersicht Spielsystem der Finalphase
- Geschätzte Turnierdauer in Abhängigkeit der Bahnen/Spielfelder

11.2 Anzahl Teilnehmer

Die Anzahl ist beliebig zwischen 8 und 70 Spieler/Teams möglich.

Bei weniger als 8 Spieler/Teams findet im BCR kein offizielles Turnier statt. Es kann natürlich trotzdem ein „Miniturnier“ ohne Wertung gespielt werden. Darauf wird aber in diesem Reglement nicht eingegangen.

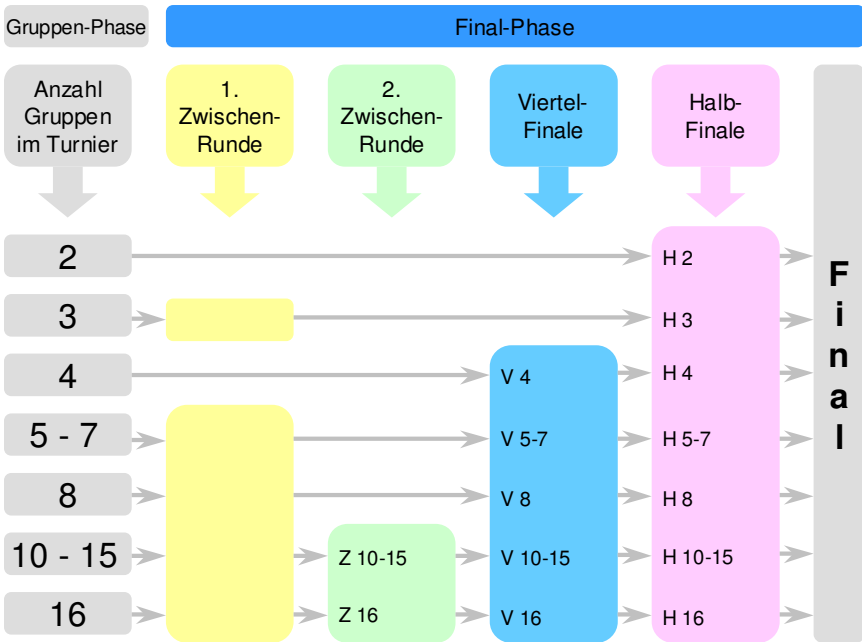
Theoretisch kann auch ein Turnier mit mehr als 70 Teams durchgeführt werden, was aber die Kapazität der BCR-Infrastruktur übersteigt.

11.3 Turnierdauer

Auch dazu gibt die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ Auskunft, wie lange ein Turnier ungefähr dauern könnte, in Abhängigkeit auf wie vielen Bahnen/Spielfeldern gleichzeitig gespielt werden kann.

Bei 70 Spielern/Teams ist die geschätzte Turnierdauer 8 Stunden, wenn auf 8 Bahnen gespielt wird.

11.4 Schema Turniermodus



Der Turniermodus ist in dieser Matrix schematisch dargestellt und dient als Übersicht für die nachfolgenden Beschreibungen. Es ist eine vereinfachte Darstellung der „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ (Anhang).

Die Bezeichnungen **Z 10-15** und **Z 16** sind die Fälle, wie die 2. Zwischen-Runde entstehen kann. Diese Fälle sind im Kapitel „2. Zwischen-Runde“ detailliert erklärt.

Die Bezeichnungen **V 4, V 5-7 usw.** sind die verschiedenen Fälle, wie das Viertelfinale entstehen kann. Diese Fälle sind im Kapitel „Viertelfinale“ detailliert erklärt.

Die Bezeichnungen **H 2, H 5-7 usw.** sind die verschiedenen Fälle, wie das Halbfinale entstehen kann. Diese Fälle sind im Kapitel „Halbfinale“ detailliert erklärt.

Die einfachsten Fälle sind immer, wenn 2, 4, 8 oder 16 Gruppen in einem Turnier sind. Es kann ein klar definiertes Spielschema bis ins Finale angewandt werden. Es gibt keine BV (Beste Verlierer)!

12 TURNIERMODUS (GRUPPEN-PHASE / 1. RUNDE)

12.1 Grösse der Gruppen

Es wird immer in **4er- oder 5er-Gruppen** gespielt. Die einzige Ausnahme ist, wenn 11 Spieler/Teams anwesend sind. In diesem Fall wird eine 5er- und eine 6er-Gruppe gebildet.

Alle anderen Zahlen ab 8 können immer in eine Anzahl 4er- oder 5er-Gruppen geteilt werden!

Die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ bestimmt die Anzahl der 4er- und 5er-Gruppen. Diese Vorgaben müssen zwingend eingehalten werden, damit die Final-Phase ordnungsgemäss durchgeführt werden kann.

12.2 Gruppenmodus

Innerhalb einer Gruppe spielen alle Spieler/Teams gegeneinander. Dies ergibt folgende Anzahl Partien:

4er-Gruppe: 6 Partien → pro Spieler/Team je 3 Partien

5er-Gruppe: 10 Partien → pro Spieler/Team je 4 Partien

6er-Gruppe 15 Partien → pro Spieler/Team je 5 Partien

Die Auslosung ist rein zufällig, es gibt keine gesetzten Spieler/Teams in den Gruppen. Rein theoretisch können die Ersten der Rangliste in die gleiche Gruppe gelost werden.

Diesem System liegt die Idee zu Grunde, dass auch weniger „gute“ oder schlechter rangierte Spieler/Teams die nächste Runde erreichen können. Aber, wer gewinnen will, der muss jeden besiegen können!

12.3 Gruppenbezeichnungen

Die Gruppen werden mit Buchstaben (ABC) bezeichnet. Die erste Gruppe mit A, die zweite Gruppe mit B usw.

12.4 Wer kommt eine Runde weiter?

Für die nächste Runde qualifizieren sich immer der

Gruppensieger (Gr1)

und der

Gruppenzweite (Gr2).

Dies unabhängig ob es sich um eine 4er-, 5er- oder 6er-Gruppe handelt!

Die Gruppensieger erhalten die Zusatzbezeichnung xA und die Gruppenzweiten xB, wobei x die Gruppenbezeichnung bedeutet. Somit ergeben sich folgende Kürzel:

Gruppensieger der Gruppe A = AA
 Gruppenzweiter der Gruppe A = AB
 Gruppensieger der Gruppe B = BA
 Gruppenzweiter der Gruppe B = BB
 usw.

12.5 Gruppenwertung / Rangierung

Pro Sieg gibt es zwei Punkte (Siegpunkte). Ein Unentschieden ist im Boule nicht möglich! Für die Gruppenrangliste zählen:

1. die Punkte (Siegpunkte)
2. die Punkte (Siegpunkte) der(/n) direkten Begegnung(en)
3. die mehr erzielten Spielpunkte aus den verlorenen Partien der direkten Begegnungen
4. die mehr erzielten Spielpunkte aus allen verlorenen Partien
5. die bessere Position in der aktuellen Rangliste
6. Losentscheid, sofern keine Rangierungen vorhanden oder diese nicht bekannt sind

Bitte in den Begriffsbestimmungen den Unterschied von Siegpunkten und Spielpunkten nachlesen!

Einige Beispiele zur Gruppenwertung (die Namen der Teams/Spieler sind in den Beispielen mit A, B, C, D oder E bezeichnet):

Beispiel 1

Resultate:	A-B 13:10	A-C 13:9	A-D 8:13
	B-C 13:5	B-D 13:7	C-D 13:6

Rangliste:	1. A	4 Siegpunkte	8 Spielpunkte ⁵
	2. B	4 Siegpunkte	10 Spielpunkte
	3. C	2 Siegpunkte	14 Spielpunkte
	4. D	2 Siegpunkte	13 Spielpunkte

Erklärung: A ist Gruppensieger, weil er die direkte Begegnung gegen B gewonnen hat (13:10).
 C ist Gruppendritter, weil er die direkte Begegnung gegen D gewonnen hat (13:6).
 Die Spielpunkte haben somit keinen Einfluss!

⁵ Es sind nur die Spielpunkte aus den verlorenen Partien aufgeführt!

Beispiel 2

Resultate:	A-B 13:10	A-C 13:9	A-D 8:13
	B-C 13:5	B-D 13:8	C-D 6:13

Rangliste: 1. B 4 Siegpunkte 10 Spielpunkte
2. D 4 Siegpunkte 8 Spielpunkte
3. A 4 Siegpunkte 8 Spielpunkte
4. C 0 Siegpunkte

Erklärung: A, B und D haben je 4 Siegpunkte. Aus den direkten Begegnung haben alle drei je 2 Siegpunkte (A-B 13:10, D-A 13:8 und B-D 13:8). B ist Gruppensieger mit 10 Spielpunkten (10 Punkte gegen A!). D hat gleich viele Spielpunkte wie A (deren 8), hat aber die direkte Begegnung gegen A gewonnen (13:8), daher ist D Gruppenzweiter.

Beispiel 3

Resultate:	A-B 11:13	A-C 13:9	A-D 8:13
	A-E 10:13	B-C 13:8	B-D 9:13
	B-E 13:9	C-D 10:13	C-E 4:13
	D-E 9:13		

Rangliste: 1. B 6 Siegpunkte 9 Spielpunkte
2. D 6 Siegpunkte 9 Spielpunkte
3. E 6 Siegpunkte 9 Spielpunkte
4. A 2 Siegpunkte
5. C 0 Siegpunkte

Erklärung: B, D und E haben alle je 6 Siegpunkte. Aus den direkten Begegnung haben alle drei je 2 Siegpunkte (B-E 13:9, D-B 13:9 und E-D 13:9). Alle drei Spieler/Teams haben je 9 Spielpunkte aus je einer verlorenen Partie. B ist in der aktuellen Rangliste am besten platziert und somit Gruppensieger. E scheidet mit der schlechtesten Rangierung aus!

Die Gruppen haben bezüglich Partien/Spielen und Siegpunkten eine Gesetzmässigkeit:

4er-Gruppe: 6 Partien 12 Siegpunkte (Sieger max. 6)
5er-Gruppe: 10 Partien 20 Siegpunkte (Sieger max. 8)
6er-Gruppe: 15 Partien 30 Siegpunkte (Sieger max. 10)

13 TURNIERMODUS (FINAL-PHASE)

13.1 Grundsätze zur Final-Phase

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich in der Regel auf eine Teilnehmerzahl von 8 bis 70 Spielern/Teams.

In der Final-Phase gelten für die Partien folgende Grundsätze:

1. Solange eine andere Möglichkeit besteht, treffen nie zwei Spieler/Teams aufeinander, die schon einmal gegeneinander gespielt haben.
2. Gruppensieger sind für die weiteren Runden gesetzt und treffen in der Regel auf Gruppenzweite oder beste Verlierer.
→ Dieser Grundsatz gilt nicht, wenn 4,8 oder 16 Gruppen im Turnier sind, da dort das Spielschema bis ins Finale vorgegeben ist.⁶
3. Beste Verlierer können/dürfen nie gegeneinander spielen, sofern noch eine andere Möglichkeit besteht.

Diese Grundsätze zu gewährleisten ist speziell bei 3, 5-7 und 10-15 Gruppen im Turnier nicht immer sehr einfach. Es braucht daher das Geschick des Turnierleiters/Jury, dies korrekt zu bestimmen. Im Zweifelsfall entscheidet der Turnierleiter/Jury über die Zusammensetzung der Partien in der Final-Phase.

Eine Diskussion über die getroffenen Entscheidungen des Turnierleiters wird **nicht** geführt!

In diesem Kapitel haben die Farben folgende Bedeutung:

Gelb: 1. Zwischen-Runde

Grün: 2. Zwischen-Runde

Blau: Viertelfinale (VF, immer 4 gegen 4 Teams/Spieler)

Lila: Halbfinale (HF, immer 2 gegen 2 Teams/Spieler)

⁶ Bei 10 oder 12 Gruppen im Turnier kommt dieser Grundsatz ebenfalls nicht zur Anwendung bei der Bildung der 2. Zwischenrunde!

13.2 Die 1. Zwischen-Runde

Wie erwähnt, kommen nur die Gruppensieger und die Gruppenzweiten in die 1. Zwischen-Runde.

Es spielt immer ein Gruppensieger gegen einen Gruppenzweiten. Der Sieger der Gruppe A spielt gegen den Zweiten der Gruppe B, der Sieger der Gruppe B spielt gegen den Zweiten der Gruppe C, sind es nur zwei Gruppen, so spielt der Sieger der Gruppe B gegen den Zweiten der Gruppe A. Der „Kreis“ schliesst sich somit und macht das System unabhängig von der Anzahl der Gruppen.

Spielschema der 1. Zwischen-Runde:

1. Gruppe A (AA)	-	2. Gruppe B (BB)	
1. Gruppe B (BA)	-	2. Gruppe C (CB)	od. 2. Gruppe A (AB)
1. Gruppe C (CA)	-	2. Gruppe D (DB)	od. 2. Gruppe A (AB)
1. Gruppe D (DA)	-	2. Gruppe E (EB)	od. 2. Gruppe A (AB)

usw.

Nach der 1. Zwischen-Runde wird immer versucht eine binäre Anzahl Partien/Begegnungen zu bilden. Damit ist gemeint ein Halbfinale (2 Partien/4 Teams), ein Viertelfinale (4/8), Achtelfinale (8/16) usw., als Paarungen zu erreichen.

Dies ist natürlich nicht immer möglich, wenn mit dem System gespielt wird, dass „nur“ die Gruppensieger und die Gruppenzweiten die nächste Runde erreichen.

Es gibt daher folgende Fälle:

Turnier mit

2 Gruppen: Es wird direkt das Halbfinale (2 gegen 2) gespielt.

3 Gruppen: Nach der 1. Zwischen-Runde (3 gegen 3) wird direkt das Halbfinale (2 gegen 2) gespielt. Der beste Verlierer aus der 1. Zwischen-Runde erreicht ebenfalls das Halbfinale.

4 Gruppen: Es wird direkt das Viertelfinale gespielt.

5 - 8 Gruppen: Nach der 1. Zwischen-Runde folgt das Viertelfinale.

10 - 16 Gruppen: Nach der 1. Zwischen-Runde folgt immer eine 2. Zwischen-Runde, dann das Viertelfinale.

Ein Turnier mit 9 Gruppen ist nicht vorgesehen, um weitere Spezialfälle zu vermeiden und die Vielfalt der Zwischen-Runden zu reduzieren!

13.3 Die 2. Zwischen-Runde

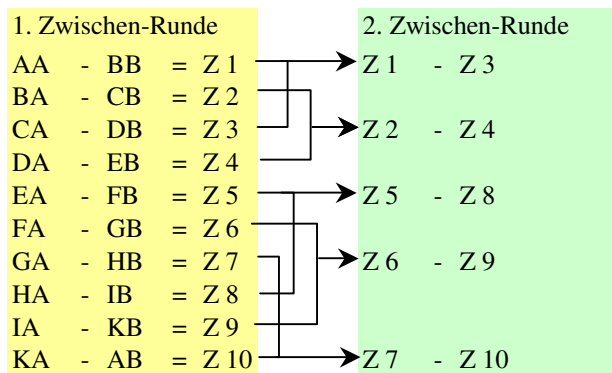
Die 2. Zwischen-Runde kommt nur zur Anwendung, wenn das Turnier eine Grösse von 10 bis 16 Gruppen hat.

Es gibt in diesem Turniersystem 4 Fälle, wie die 2. Zwischen-Runde gebildet werden muss. Diese Fälle sind mit Z x bezeichnet (Z = 2. Zwischen-Runde / x = Zahl, die sich auf die Anzahl Gruppen bezieht) und sind abhängig von der Anzahl Gruppen, die an einem Turnier teilnehmen.

Fall Z 10: → 10 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt 10 Sieger (Z 1 – Z 10) aus der 1. Zwischen-Runde.
- Es gibt keine BV!

Spielschema zu Fall Z 10:

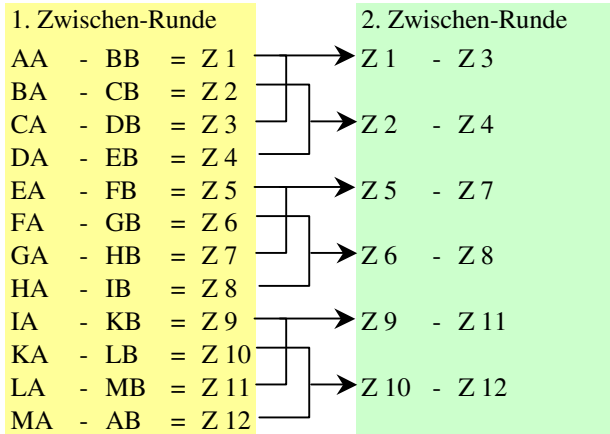


Der 2. Grundsatz zur Final-Phase findet hier keine Anwendung. Gilt aber danach wieder bei der Bildung zum Viertelfinale!

Fall Z 12: → 12 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt 12 Sieger (Z 1 – Z 12) aus der 1. Zwischen-Runde.
- Es gibt keine BV!

Spielschema zu Fall Z 12:



Der 2. Grundsatz zur Final-Phase findet hier keine Anwendung. Gilt aber danach wieder bei der Bildung zum Viertelfinale!

Fall Z 11, 13-15: → 11 oder 13-15 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt „nur“ 11 oder 13-15 Sieger aus der 1. Zwischen-Runde.
- Somit wird die 2. Zwischen-Runde mit 1 bis 3 BV ergänzt.

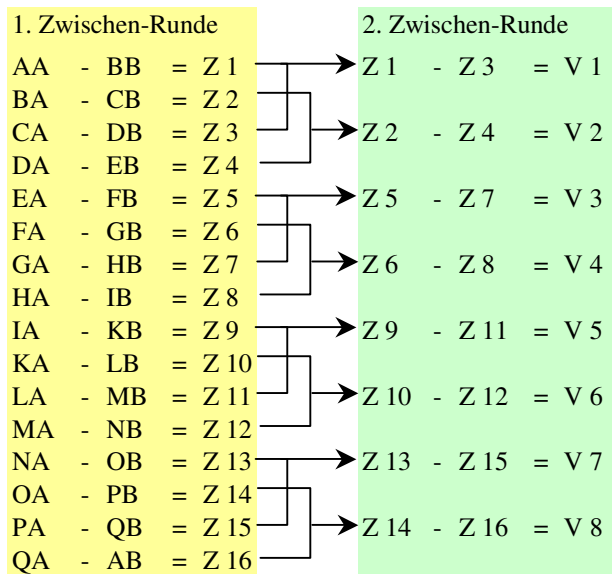
Spielschema zu Fall Z 11, 13-15:

- Hierzu gibt es **kein** klar definiertes Schema, da die nicht binäre Anzahl der Gruppen, die Anzahl der BV und die Resultate der 1. Zwischen-Runde, die Zusammensetzung der 2. Zwischen-Runde bestimmen.
- Es gilt, die „Grundsätze zur Final-Phase“ zu beachten!
- Hilfe bietet das Kapitel „Spezialfälle zur Bestimmung der Partien“.

Fall Z 16: → 16 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt 16 Sieger (Z 1 – Z 16) aus der 1. Zwischen-Runde.
- Es gibt keine BV!
- Die 2. Zwischen-Runde ist somit auch das Achtelfinale.

Spielschema zu Fall Z 16:



Nach der 2. Zwischenrunde wird das Viertelfinale gespielt (siehe auch Viertelfinale Fall V 16).

13.4 Viertelfinale

Das Viertelfinale – wie der Name sagt – besteht immer aus 4 Partien und somit aus 8 Spielern/Teams.

Es gibt in diesem Turniersystem 5 Fälle, wie das Viertelfinale gebildet werden muss. Diese Fälle sind mit V x bezeichnet (V = Viertelfinale / x = Zahl, die sich auf die Anzahl Gruppen bezieht) und sind abhängig von der Anzahl Gruppen, die an einem Turnier teilnehmen.

Bei 2 und 3 Gruppen gibt es kein Viertelfinale!

Fall V 4: → 4 Gruppen sind im Turnier

- Wird direkt aus der Gruppen-Phase gebildet.
- Es spielen die Gruppensieger gegen die Gruppenzweiten.

Spielschema zu Fall V 4:

1. Gruppe A (AA)	-	2. Gruppe B (BB)
1. Gruppe B (BA)	-	2. Gruppe C (CB)
1. Gruppe C (CA)	-	2. Gruppe D (DB)
1. Gruppe D (DA)	-	2. Gruppe A (AB)

Fall V 5-7: → 5-7 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt „nur“ 5-7 Sieger aus der 1. Zwischen-Runde.
- Somit wird das Viertelfinale mit 1 bis 3 BV ergänzt.

Fall V 10-15: → 10-15 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 2. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt 5, 6 oder 8 Sieger aus der 2. Zwischen-Runde, darunter kann es bereits BV haben!
- Das Viertelfinale wird mit 0 BV (bei 8 Siegern), mit 2 BV (bei 6 Siegern) und mit 3 BV (bei 5 Siegern) ergänzt.
→ **Merke:** Ein BV kann **nicht** zweimal zum BV werden!!

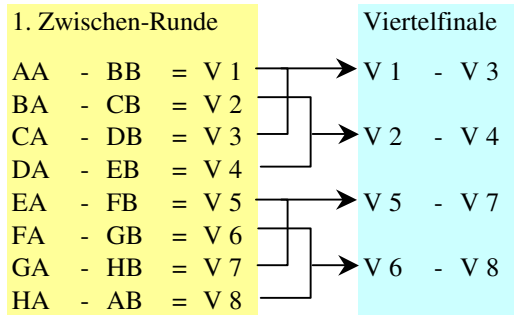
Spielschema zu Fall V 5-7 und V 10-15:

- Hierzu gibt es **kein** klar definiertes Schema, da die nicht binäre Anzahl der Gruppen, die Anzahl der BV und die Resultate der Zwischen-Runden, die Zusammensetzung des Viertelfinals bestimmen.
- Es gilt, die „Grundsätze zur Final-Phase“ zu beachten!
- Hilfe bietet das Kapitel „Spezialfälle zur Bestimmung der Partien“.

Fall V 8: → 8 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet, welche eigentlich das Achtelfinale darstellt.
- Es gibt 8 Sieger (V 1 – V 8) aus der 1. Zwischen-Runde.
- Es gibt keine BV!

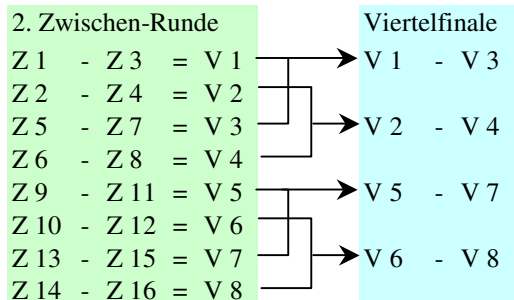
Spielschema zu Fall V 8:



Fall V 16: → 16 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 2. Zwischen-Runde gebildet, welche eigentlich das Achtelfinale darstellt.
- Es gibt 8 Sieger (V 1 – V 8) aus der 2. Zwischen-Runde.
- Es gilt dazu auch den vorgängigen Fall Z 16 zu beachten.
- Es gibt keine BV!

Spielschema zu Fall V 16:



In allen Fällen erreichen die 4 Sieger aus dem Viertelfinale das Halbfinale.

13.5 Halbfinale

Das Halbfinale besteht immer aus 2 Partien und 4 Spielern/Teams.

Es gibt in diesem Turniersystem 4 Fälle, wie das Halbfinale gebildet werden kann. Diese Fälle sind mit H x bezeichnet (H = Halbfinale / x = Zahl, die sich auf die Anzahl Gruppen bezieht) und sind abhängig von der Anzahl Gruppen, die an einem Turnier teilnehmen.

Fall H 2: → 2 Gruppen sind im Turnier

- Wird direkt aus der Gruppen-Phase gebildet.
- Es spielen die Gruppensieger gegen die Gruppenzweiten.

Spielschema zu Fall H 2:

1. Gruppe A (AA)	-	2. Gruppe B (BB)
1. Gruppe B (BA)	-	2. Gruppe A (AB)

Fall H 3: → 3 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus der 1. Zwischen-Runde gebildet.
- Es gibt „nur“ 3 Sieger aus der 1. Zwischen-Runde.
- Somit wird das Viertelfinale mit 1 BV (Bester Verlierer) ergänzt.

Spielschema zu Fall H 3:

Es gibt keine fixe Zuordnung, da 1 BV aus den 3 Partien der 1. Zwischen-Runde auch das Halbfinale erreicht. Dazu folgende Beispiele:

Beispiel 1

1. Zwischen-Runde (3-3)	Halbfinale
AA - BB 13 : 5	AA - CB
BA - CB 9 : 13	
CA - AB 13 : 10	CA - BA

AA und CA sind Gruppensieger und Sieger der Zwischen-Runde, daher sind diese beiden Spieler/Teams fürs Halbfinale „gesetzt“, d.h. diese beiden spielen nicht gegeneinander.

CB hat als Gruppenzweiter gewonnen und ist auch im Halbfinale, aber nicht „gesetzt“. Gegen CA darf nicht gespielt werden, da diese Partie schon in der Gruppen-Phase stattgefunden hat. Somit spielt CB gegen AA.

BA ist bester Verlierer, er wird als Gruppensieger den Verlierern BB und AB vorgezogen (siehe auch „Bestimmung der besten Verlierer“). BA spielt somit gegen CA!

Beispiel 2

1. Zwischen-Runde (3-3)

AA - BB 13 : 5
 BA - CB 13 : 10
 CA - AB 13 : 9

Halbfinale

BA - AA od. AB
 CA - AA od. AB

AA, BA und CA sind Gruppensieger und Sieger der Zwischen-Runde, es können jedoch **nicht** 3 Teams fürs Halbfinale „gesetzt“ werden!

AB ist bester Verlierer⁷, kann aber nicht gegen AA spielen und somit sind hier BA und CA gesetzt.

AA und AB werden per Los den beiden gesetzten Teams zugeteilt.

Beispiel 3

1. Zwischen-Runde (3-3)

AA - BB 9 : 13
 BA - CB 7 : 13
 CA - AB 9 : 13

Halbfinale

AA - CB
 AB - BB

Alle drei Gruppensieger (AA, BA und CA) haben ihre Partie in der Zwischen-Runde verloren!

Ins Halbfinale kommen sicher die drei Sieger (BB, CB und AB).

AA ist bester Verlierer und kann somit nicht gegen AB und BB spielen, da diese Teams schon gegeneinander gespielt haben.

Somit spielt AA gegen CB und AB gegen BB.

Beispiel 4

1. Zwischen-Runde (3-3)

AA - BB 9 : 13
 BA - CB 7 : 13
 CA - AB 13 : 6

Halbfinale

CA - BA
 CB - BB

CA ist als Gruppensieger und Sieger der Zwischen-Runde gesetzt. CB hat gewonnen, kann nicht gegen CA spielen und ist auch gesetzt. BA als bester Verlierer kann nicht gegen CB spielen, da diese Partie zuvor gespielt wurde.

Daher spielen CA gegen BA und CB gegen BB.

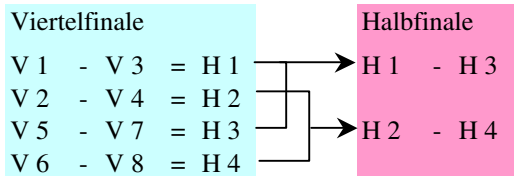
Aus der Zwischen-Runde 3 gegen 3 gibt es noch mehrere Möglichkeiten zur Bildung des Halbfinals. Die 4 Beispiele zeigen in etwa auf, wie das Halbfinale bestimmt werden muss.

⁷ Achtung! Es zählen auch die Partien der Gruppenphase zur Bestimmung der besten Verlierer (BV)!

Fall H 4, H 8 und H 16: → 4, 8 oder 16 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus den Siegern des Viertelfinals gebildet.
- Hilfreich dazu sind die Fälle Z 16, V 16, V 8 und V 4.
- Es gibt keine BV!

Spielschema zu Fall H 4, H 8 und H 16:



Dies sind die einfachsten Fälle, da ein definiertes Schema bis ins Finale angewendet werden kann.

Fall H 5-7 und H 10-15: → 5-7 oder 10-15 Gruppen sind im Turnier

- Wird aus den Siegern des Viertelfinales gebildet.
- Unter den Siegern kann es noch BV haben!

Spielschema zu Fall H 5-7 und H 10-15:

- Hierzu gibt es **kein** klar definiertes Schema, da die nicht binäre Anzahl der Gruppen, die Anzahl der BV, die Resultate der Zwischen-Runden und die Resultate des Viertelfinals, die Zusammensetzung des Halbfinals bestimmen.
- Es gilt die „Grundsätze zur Final-Phase“ zu beachten!
- Hilfe bietet das Kapitel „Spezialfälle zur Bestimmung der Partien“.

In allen Fällen erreichen die 2 Sieger aus dem Halbfinale das Finale.

13.6 Finale

Das Finale wird immer aus den beiden Siegern des Halbfinals gebildet.

Grundsätzlich ist es möglich, dass nun zwei Spieler/Teams zum zweiten mal aufeinander treffen.

Es gibt keine weiteren besonderen Bestimmungen für das Finale. Der Gewinner ist Turniersieger und erhält die entsprechende Anzahl Punkte für die Jahresrangliste.

13.7 Bestimmung der besten Verlierer (BV)

Sofern es nicht 4, 8, 10, 12 oder 16 Sieger aus der 1. Zwischen-Runde gibt, wird die 2. Zwischen-Runde, das Viertelfinale oder das Halbfinale mit besten Verlierern aufgefüllt/ergänzt.

Beste Verlierer kann es nur in der Final-Phase nach der 1. oder 2. Zwischen-Runde geben! Es gilt dazu die „Turniermodus-Übersichtsmatrix“. Zur Bezeichnung in der Matrix gilt:

1BV = 1 bester Verlierer erreicht die nächste Runde

2BV = 2 beste Verlierer erreichen die nächste Runde

3BV = 3 beste Verlierer erreichen die nächste Runde

Mehr als 3BV ist in diesem Turniersystem nicht möglich!

Zur Bestimmung der besten Verlierer gelten folgende Kriterien:

1. Gruppensieger immer vor Gruppenzweiten unabhängig von der Anzahl Siegpunkte
2. Die höhere Anzahl der Siegpunkte
3. Die Anzahl der verlorenen Partien, es gilt, je weniger desto besser
4. Die höhere Anzahl der Spielpunkte aus allen verlorenen Partien (Gruppen-Phase und Final-Phase!)
5. Bessere Rangierung in der aktuellen Rangliste
6. Losentscheid, sofern keine Rangierungen vorhanden oder diese nicht bekannt sind

13.8 Spezialfälle zur Bestimmung der Partien

Wie schon mehrfach erwähnt, können die Final-Partien, wenn 5-7 oder 10-15 Teams/Spieler im Turnier sind, nicht nach einem fixen Schema gebildet werden. Es hat daher immer 1-3 BV in der Final-Phase, die speziellen Kriterien unterliegen in der Zuteilung der Partien.

Es sind hier zwingend die „Grundsätze zur Final-Phase“ zu beachten, die hier nochmals aufgeführt werden:

1. Solange eine andere Möglichkeit besteht, treffen nie zwei Spieler/Teams aufeinander, die schon einmal gegeneinander gespielt haben.
2. Gruppensieger sind für die weiteren Runden gesetzt und treffen in der Regel auf Gruppenzweite oder beste Verlierer.
3. Beste Verlierer können/dürfen nie gegeneinander spielen, sofern noch eine andere Möglichkeit besteht.

Diese Grundsätze zu gewährleisten sind nicht immer sehr einfach. Es braucht daher das Geschick des Turnierleiters/Jury, dies korrekt zu bestimmen. Im Zweifelsfall entscheidet der Turnierleiter/Jury über die Zusammensetzung der Partien in der Final-Phase.

Es sei auch nochmals erwähnt, dass in der „Turniermodus-Übersichtsmatrix“ immer festgehalten ist, wie viele BV in der nächsten Runde spielen.

Die nachfolgenden Beispiele sollen Aufschluss darüber geben, wie diese Kriterien zur Bildung der Final-Partien angewandt werden können. Es gilt zu beachten, dass in den Beispielen mit xA immer Gruppensieger und mit xB Gruppenzweite gemeint sind.

Beispiel 1

Ausgangslage sind die folgenden Resultate aus der 1. Zwischen-Runde:

1. Zwischen-Runde (5-5)

AA	-	BB	13	:	7
BA	-	CB	13	:	11
CA	-	DB	13	:	10
DA	-	EB	13	:	4
EA	-	AB	13	:	10

- Alle 5 Gruppensieger haben auch die 1. Zwischen-Runde gewonnen.
- BV sind AB, BB und CB.
- Es muss nun das Viertelfinale gebildet werden.
- Schritt 1: Es muss zuerst festgelegt werden, welche 4 Siegerteams nun gesetzt sind. Da es 5 Siegerteams hat, muss eines dieser Teams/Spieler gegen ein anderes Siegerteam spielen im Viertelfinale.
- Schritt 2: Auslosung der beiden Siegerteams die gegeneinander spielen müssen. Dies kann so erfolgen, dass alle 5 Teams/Spieler eine Karte ziehen, wovon z.B. 3 Karten verschieden sind (König, Ober und Under) und 2 Karten sind gleich (z.B. 2 Assen). Jene mit den Assen spielen dann gegeneinander. Dies kann dann so aussehen:

Viertelfinale

AA	-	?
BA	-	?
CA	-	?
DA	-	EA

DA und EA wurden gegeneinander ausgelost. Die anderen 3 spielen gegen die 3 BV.

- Schritt 3: Die BV müssen nun den 3 gesetzten Teams/Spielern zuge-
teilt, oder wo möglich aufgelöst werden.
Da aber AA schon gegen AB (in den Gruppenspielen) und BB (Partie
zuvor) gespielt hat, kann AA nur noch gegen CB spielen.
BA hat gegen BB (in den Gruppenspielen) und CB (Partie zuvor) ge-
spielt, somit ist nur noch AB als Gegner möglich.
Für CA bleibt somit als Gegner nur noch BB. Eine Auslosung ist in
diesem Falle gar nicht mehr möglich/nötig. Das Viertelfinale sieht nun
wie folgt aus:

Viertelfinale

AA - CB
BA - AB
CA - BB
DA - EA

Auch das Halbfinale kann nicht nach einem fixen Schema bestimmt wer-
den. Wir gehen von folgenden Resultaten aus:

Viertelfinale

AA - CB 8 : 13
BA - AB 9 : 13
CA - BB 13 : 11
DA - EA 13 : 4

- Tatsache ist, dass alle 4 Sieger fürs Halbfinale qualifiziert sind.
- Schritt 1: Wer ist gesetzt? CA und DA sind Gruppensieger und haben
alle Spiele gewonnen, daher sind diese beiden gesetzt.
- Schritt 2 (Zuteilung der Gegner): Da CA schon gegen CB gespielt hat
(in den Gruppenspielen), ist als Gegner nur noch AB möglich. Somit
lautet die 2te Halbfinalpartie DA gegen CB. Dies sieht dann so aus:

Halbfinale

CA - AB
DA - CB

Gewinnen nun die Teams/Spieler CA und CB das Halbfinale, so spielen
diese im Finale zum 2ten mal nach den Gruppenspielen gegeneinander!

Bereits an diesem ersten Beispiel kann man erahnen/erkennen, wie viele
Möglichkeiten von Partien entstehen könnten, wenn sich die Resultate
anders entwickeln würden.

Beispiel 2

1. Zwischen-Runde (5-5)

AA	-	BB	13	:	5
BA	-	CB	7	:	13
CA	-	DB	5	:	13
DA	-	EB	11	:	13
EA	-	AB	9	:	13

- Alle 5 Sieger sind fürs Viertelfinale qualifiziert.
- BV sind CA, DA und EA. Anmerkung: BB kann hier auf keinen Fall BV werden, denn BB ist nur Gruppensieger und somit immer „hinter“ den Gruppensiegern, die ihre Partie verloren haben (siehe auch Kapitel „Bestimmung der besten Verlierer (BV)“).
- Schritt 1: Wer ist gesetzt? AA ist auf jeden Fall gesetzt! CA, DA und EA sind Gruppensieger und BV. Gruppensieger sind in der Regel gesetzt und BV können/dürfen nicht gegeneinander spielen, somit sind diese 3 Teams/Spieler ebenfalls gesetzt.
- Schritt 2: Abklären, wer nicht gegen wen spielen kann.
AA kann nicht gegen AB spielen, aber gegen alle 3 anderen, die nicht gesetzt sind (CB, DB und EB).
CA kann nicht gegen CB und DB spielen (möglich sind AB und EB).
DA kann nicht gegen DB und EB spielen (möglich sind AB und CB).
EA kann nicht gegen AB und EB spielen (möglich sind CB und DB).
- Schritt 3 (Zulassung/Zuteilung der ungesetzten Gegner): Da dieser Fall bereits sehr komplex ist, muss eine schrittweise Zulassung und Zuteilung erfolgen. Es kann hier mit der Zulassung von CB, DB oder EB zu AA begonnen werden, was so ausgehen könnte:

Viertelfinale

AA	-	CB
CA	-	?
DA	-	?
EA	-	?

Eine weitere Zulassung ist nicht mehr möglich. Für DA bleibt nun nur noch AB als Gegner übrig, da CB gegen AA zugelost wurde. Somit folgender Zwischenstand:

Viertelfinale

AA	-	CB
CA	-	?
DA	-	AB
EA	-	?

AB ist nun zugeteilt, daher bleibt für CA nur noch EB übrig und für EA verbleibt nur noch DB. Somit:

Viertelfinale

AA - CB
CA - EB
DA - AB
EA - DB

Wie man sehen kann, bestimmt das Vorgehen der Zulosung und die Zulosung selbst die weiteren Gegner für die gesetzten Teams/Spieler.

Auch hier kann das Halbfinale nicht nach einem fixen Schema bestimmt werden. Wir gehen nun von folgenden Resultaten aus:

Viertelfinale

AA - CB 13 : 12
CA - EB 13 : 5
DA - AB 13 : 9
EA - DB 13 : 6

- Tatsache ist, dass alle 4 Sieger fürs Halbfinale qualifiziert sind.
- Tatsache ist auch, dass mit CA, DA und EA 3 BV im Halbfinale sind. Es wird also zwangsläufig zur Begegnung von 2 BV kommen!
- Schritt 1: Nur AA ist wirklich gesetzt, da Gruppensieger und alle Spiele gewonnen.
- Schritt 2: Einer der 3 BV kann nun AA zugelost werden, die beiden anderen spielen gegeneinander. Was so aussehen könnte:

Halbfinale

AA - EA
CA - DA

Gehen wir in diesem Beispiel noch von anderen Resultaten aus im Viertelfinale (die Partien bleiben gleich):

Viertelfinale

AA - CB 13 : 12
CA - EB 9 : 13
DA - AB 8 : 13
EA - DB 13 : 7

- Tatsache ist wiederum, dass alle 4 Sieger fürs Halbfinale qualifiziert sind.

- Schritt 1: AA und EA wären eigentlich gesetzt! Wobei EA als BV noch im Turnier verblieben ist.
- Schritt 2 (Zuteilung der Gegner): Es kommt auch hier zu einem Spezialfall.
EA kann nicht gegen AB und EB spielen, daher gilt der Grundsatz 1 vor 2 von „Grundsätze für die Final-Phase“.
Es spielt nun:

Halbfinale

AA	-	EA
AB	-	EB

Diese Paarungen hat es im Turnier bisher noch nicht gegeben.

An diesem Beispiel ist zu erkennen, dass je nach Resultaten im Viertelfinale, die Partien im Halbfinale ganz andere sein können.

Beispiel 3

1. Zwischen-Runde (7-7)

AA	-	BB	13	:	11
BA	-	CB	2	:	13
CA	-	DB	7	:	13
DA	-	EB	13	:	9
EA	-	FB	13	:	10
FA	-	GB	9	:	13
GA	-	AB	7	:	13

- Tatsache ist, dass alle 7 Sieger fürs Viertelfinale qualifiziert sind.
- Da es fürs Viertelfinale 8 Teams/Spieler braucht, gibt es einen BV.
- BV ist CA. Als BV kommen nur die Verlierer BA, CA, FA und GA in Frage, da diese Gruppensieger geworden sind. CA ist BV gemäss den „Bestimmungen der besten Verlierer (BV)“.
- Schritt 1: Wer ist gesetzt? Als Gruppensieger und Sieger der 1. Zwischenrunde sind sicher gesetzt AA, DA und EA.
CA als BV ist Gruppensieger und daher ebenfalls gesetzt. Somit:

Viertelfinale

AA	-	?
CA	-	?
DA	-	?
EA	-	?

- Schritt 2 (wer kann nicht gegen wen spielen): AA kann nicht gegen AB spielen (möglich sind CB, DB und GB).
CA kann nicht gegen CB und DB spielen (möglich sind AB und GB).
DA kann nicht gegen DB spielen (möglich sind AB, CB und GB).
EA kann gegen alle ungesetzten spielen (AB, CB, DB un GB).
- Schritt 3 (Zulassung/Zuteilung der ungesetzten Teams/Spieler): Am besten beginnt man mit dem „Engpass“ CA, der nur gegen 2 Teams spielen kann.
Es werden AB oder GB zugelost, was nun so aussieht:

Viertelfinale

AA - ?
CA - GB
DA - ?
EA - ?

CB oder DB können nun AA zugelost werden, oder AB oder CB können DA zugelost werden. Es sind beide Varianten möglich! Es sieht nun wie folgt aus:

Viertelfinale

AA - DB
CA - GB
DA - ?
EA - ?

Da nun DA und EA noch gegen die ungesetzten AB und CB spielen können, kann nun nochmals entsprechend zugelost werden. Somit:

Viertelfinale

AA - DB
CA - GB
DA - AB
EA - CB

Es gibt nun folgende Resultate:

Viertelfinale

AA - DB 11 : 13
CA - GB 13 : 5
DA - AB 13 : 6
EA - CB 8 : 13

- Tatsache ist wiederum, dass alle 4 Sieger fürs Halbfinale qualifiziert sind.

- Schritt 1: Wer ist gesetzt? Eigentlich wären CA und DA gesetzt. Da aber CA nicht gegen CB und DB spielen kann, bleibt nur noch DA als Gegner.

Auch hier gilt der Grundsatz 1 vor 2 von „Grundsätze für die Final-Phase“.

Es gibt somit keine Auslosung, die Paarungen lauten:

Halbfinale

CA	-	DA
CB	-	DB

Zusammenfassung zu diesem Kapitel:

Die Bestimmung der Partien bei den Spezialfällen ist sicher nicht einfach. Wichtig ist, dass man sich an die Grundsätze hält. Wie den Beispielen entnommen werden kann, muss schrittweise vorgegangen werden. Es sind folgende Schritte auszuführen:

1. Bestimmung der gesetzten Teams/Spieler für die nächste Runde (8 beim Achtelfinale, 4 beim Viertelfinale und 2 beim Halbfinale).
2. Ev. Auslosung der gesetzten Teams/Spieler, sofern es zu viele für die nächste Runde hat.
3. Feststellen welche gesetzten Teams nicht gegen welche ungesetzten Teams spielen können. Es wird empfohlen entsprechende Notizen zu machen.
4. Zulosung oder Zuteilung der ungesetzten Teams zu den gesetzten Teams durchführen. Die Zulosung kann oder muss teilweise in mehreren Schritten erfolgen.

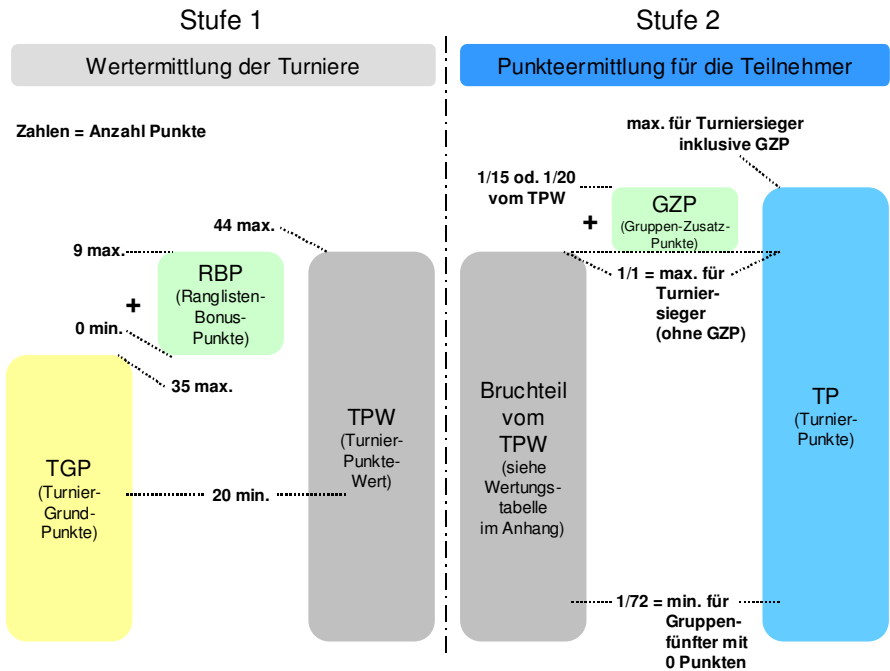
14 WERTUNGSSYSTEM DER TURNIERE

14.1 Wertungs- und Punkteschema

Die Ermittlung der Punkte für einen Teilnehmer an einem BCR-Turnier findet in zwei Stufen statt.

Stufe 1: Zuerst wird der Wert eines Turniers ermittelt (TPW), welcher bei Spielbeginn grundsätzlich bekannt ist.

Stufe 2: Nach dem Turnier wird basierend auf dem TPW, die Punkte (TP) für jeden Teilnehmer ermittelt, die von der erreichten Rangierung abhängig sind.



Die einzelnen Begriffe sind nachfolgend beschrieben und definiert.

14.2 Grundsätze zum Wertungssystem

Je mehr Teilnehmer ein Turnier hat, desto höher ist der „Turnierpunktewert (TPW)“. Grundsatz: Es ist schwieriger ein Turnier mit vielen Teams zu gewinnen, als ein Turnier mit wenigen Teams, denn es müssen mehr Siege erzielt werden, um das Turnier zu gewinnen.

Die Grundlage zum Wertungssystem bildet die „Wertungstabelle“ im Anhang.

Jeder Teilnehmer an einem Turnier im BCR erhält Punkte (Turnierpunkte (TP))! Auch, wenn er in der Gruppenphase alle Spiele verliert, somit keine Siegpunkte erzielt und damit sicher ausscheidet.

14.3 Turniergrundpunkte (TGP)

Die TGP ergeben sich wie folgt:

20 Punkte	bei	8	-	11 Spieler/Teams	(2 Gruppen)
25 Punkte	bei	12	-	20 Spieler/Teams	(3-4Gruppen)
30 Punkte	bei	21	-	40 Spieler/Teams	(5-8 Gruppen)
35 Punkte	bei	41	-	70 Spieler/Teams	(10-16Gruppen)

Die Abhängigkeit der TGP sind ersichtlich aus dem „Schema Turniermodus“, denn je mehr Final-Phasen gespielt werden, desto höher ist der TGP. Als Beispiel:

- Bei 2 Gruppen werden nur zwei Final-Phasen gespielt (Halbfinale und Finale).
- Bei 3 und 4 Gruppen werden drei Final-Phasen gespielt und somit gibt es 5 Punkte mehr, weil es einen Sieg mehr braucht für den Turniersieg.

14.4 Ranglisten-Bonuspunkte (RBP)

Die Teilnehmer der Ranglistenplätze 1-6 der aktuellen Rangliste werten das Turnier mit Bonuspunkten auf. Als aktuelle Rangliste gilt jene, die immer nach drei gespielten Turnieren aktualisiert wird, zu Jahresbeginn ist dies die Schlussrangliste aus dem Vorjahr.

Punktetabelle für die RBP:

1. Rang	3 Punkte
2. Rang	1,5 Punkte
3. Rang	1,5 Punkte
4.-6. Rang	1 Punkt

Es werden nur die RBP dazu addiert, von jenen Spielern, die anwesend sind am Turnier. Es kann somit 0-9 RBP für ein Turnier geben.

Maximum = 9 Punkte (alle Rangierten von 1-6 sind im Turnier)

Minimum = 0 Punkte (kein Rangierter von 1-6 ist im Turnier)

Ein Beispiel:

Sind der 1., der 3. und der 6. der „aktuellen“ Rangliste anwesend, so gibt es 5,5 RBP, die zu den TGP addiert werden.

14.5 Turnierpunktwert (TPW)

Der TPW setzt sich aus zwei Blöcken/Teilen von Punkten zusammen:

Teil 1: Sind die Turniergrundpunkte (TGP), der Wert ist um so höher, als auch die Anzahl der Teilnehmer grösser ist. Wobei genau genommen, hängt dieser Wert von der Anzahl der Final-Phasen ab, die gespielt werden müssen, welche aber wiederum von der Anzahl der Teilnehmer abhängig ist.

Teil 2: Sind die Ranglisten-Bonuspunkte (RBP). Jeder Anwesende der Plätze 1-6 der aktuellen Rangliste bringt zusätzliche Punkte ins Turnier. Grundsatz: Je mehr „Spitzenspieler“ anwesend sind, um so interessanter und attraktiver ist ein Turnier und erhält somit einen höheren Wert.

Somit lautet die Gleichung:

$$\text{TPW} = \text{TGP} + \text{RBP}$$

Legende: TPW = Turnierpunktwert
TGP = Turniergrundpunkte
RBP = Ranglisten-Bonuspunkte

Die TP ergeben sich für jeden Spieler immer als Bruchteil vom TPW, der Bruchteil ist abhängig von der Rangierung im Turnier. Je besser die Platzierung ist, desto grösser ist der Bruchteil. Der Turniersieger erhält immer den TPW als Ganzes (1/1). Es ist die „Wertungstabelle“ im Anhang massgebend.

14.6 Gruppen-Zusatzpunkte (GZP)

Wenn ein Spieler/Team alle Gruppenspiele in der Gruppenphase gewinnt, gibt es, unabhängig von der späteren Rangierung im Turnier, Gruppen-Zusatzpunkte (GZP). Es sind grundsätzlich zwei Fälle zu unterscheiden:

- a) Sieger einer 4er-Gruppe = 3 Siege / 6 Punkte = 1/20 TPW
- b) Sieger einer 5er-Gruppe = 4 Siege / 8 Punkte = 1/15 TPW

Der Spezialfall ist die 6er-Gruppe bei elf Spielern/Teams. Jede Mannschaft hat 5 Spiele, es reichen aber bereits 4 Siege, um die GZP zu erhalten, sofern man mit vier Siegen Gruppensieger ist. Es gibt ebenfalls 1/15 TPW.

Gruppensieger sind natürlich immer für die Final-Runde qualifiziert. Die GZP stellen eine Belohnung dar, für eine gut gespielte Gruppen-Phase, unabhängig von den Resultaten der Final-Phase.

14.7 Turnierpunkte (TP)

Es gibt zwei Möglichkeiten, um sich Punkte in einem Turnier gut schreiben zu lassen. Diese Punkte nennt man Turnierpunkte (TP) und setzen sich wie folgt zusammen:

- a) Ein Spieler/Team erhält je nach seiner Rangierung im gespielten Turnier einen Bruchteil vom „Turnierpunktwert (TPW)“, welcher von der Grösse (Anzahl Teilnehmer) des Turniers abhängig ist und von der Anzahl der Teilnehmer, die in der aktuellen Rangliste die Plätze 1-6 belegen.
- b) Wenn ein Spieler/Team alle Gruppenspiele in der Gruppenphase gewinnt, gibt es, unabhängig von der späteren Rangierung im Turnier, Gruppen-Zusatzpunkte (GZP). In einer 4er-Gruppe (= 3 Siege) sind dies 1/20 vom TPW, in einer 5er-Gruppe (= 4 Siege) sind dies 1/15 vom TPW.

Somit lautet die Gleichung:

$\text{Anzahl TP pro Teilnehmer} = \text{Bruchteil vom TPW} + \text{GZP}$

Legende: TP = Turnierpunkte (pro Teilnehmer)
TPW = Turnierpunktwert (Turnierwert in Punkten)
GZP = Gruppen-Zusatzpunkte

14.9 Elch-Cup

Der Elch-Cup ist eine Tradition im BCR, die seit dem Gründungsjahr 1987 besteht. Der Elch-Cup ist immer das letzte Turnier im Jahr und wird am gleichen Tag vor der Generalversammlung (GV) durchgeführt.

Grundsätzlich gelten für den Elch-Cup die gleichen Regeln wie für alle anderen Turniere. Die Ausnahmen sind:

- Die Teilnehmerzahl: Er wird auch ausgetragen wenn weniger als 8 Spieler/Teams anwesend sind. Im Extremfall gewinnt derjenige, der als einziger anwesend ist!
- Das Turniersystem (sofern weniger als 8 Spieler anwesend sind): Es wird vom Turnierleiter vorgegeben und ist den Wetterverhältnissen anzupassen. Es kann in Gruppen unterschiedlicher Grösse oder im Ko-System gespielt werden.
- Die Wertung: Sind weniger als 8 Spieler anwesend, so wird das Turnier **nicht** für die Jahreswertung gezählt! Jedoch erhält der Sieger den Elch-Pokal.
- Das Wetter: Der Elch-Cup findet bei jeder Witterung statt. Es kämpfen jene um den Pokal, die gewillt sind, bei jeder Wetterlage zu spielen. Auch hier gilt der Extremfall; ist dies nur ein Spieler, so ist er auch Elch-Cup-Sieger!
- Die Austragungsart: Wird **immer** als Einzel gespielt (Tete-a-tete / 1 Spieler gegen 1 Spieler).



Der Elch-Pokal ist die Trophäe für den Sieger und wird an der GV übergeben. Der Pokal ist mit einer „Ahnentafel“ versehen, wo alle Sieger eingraviert sind. Die Gravur wird vom BCR bezahlt. Es ist ein Wanderpokal und muss nach einem Jahr (vor der GV) wieder an den Vorstand des BCR zurück gegeben werden.

Elch-Cup, als Name für das Schlussturnier im BCR, verbirgt eine Geschichte, die nur durch mündliche Überlieferung weiter gegeben wird!

IV KURZANLEITUNG ZU PÉTANQUE

Kurze Spielanleitung in 10 Schritten

- 1 Pétanque kann in folgenden Formationen gespielt werden:
 - a) Tête à tête: 2 Einzelspieler mit jeweils 3 Kugeln (BCR 4!)
 - b) Doublette: 2 Mannschaften mit jeweils 2 Spielern. Jeder Spieler hat 3 Kugeln, also jede Mannschaft 6 Kugeln.
 - c) Triplette: 2 Mannschaften mit jeweils 3 Spielern. Jeder Spieler hat 2 Kugeln, also jede Mannschaft 6 Kugeln.
- 2 Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Empfehlenswert ist ein Boden, der nicht zu weich und nicht zu hart ist (Parkgelände, Aschenplatz, Kiesplatz, usw.). Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll.
- 3 Zuerst wird ausgelost, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von ca. 35-50cm Durchmesser.
- 4 Er stellt sich in den Kreis und wirft das Cochonnet (Zielkugel aus Holz) in eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern. Die Zielkugel muss 1m von Hindernissen (Baum, Mauer, usw.) entfernt sein. Danach versucht ein Spieler dieser Mannschaft eine Kugel so nahe wie möglich ans Cochonnet zu platzieren.
- 5 Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft und zwar so lange, bis eine ihrer Kugeln näher am Cochonnet liegt oder alle Kugeln der Mannschaft gespielt sind. Danach ist das andere Team wieder an der Reihe, usw. Innerhalb einer Mannschaft kann die Spielerreihenfolge beliebig gewechselt werden.
- 6 Man darf die Kugeln des Gegners auch „wegschieszen“! Beispiel: Team A hat die erste Kugel sehr nahe ans Cochonnet gelegt. Team B „schießt“ nun zuerst auf diese Kugel und kann dann ggf. mit der nächsten Kugel besser platzieren als Team A.
- 7 Die Lage der Zielkugel kann und darf sich während des Spiels verändern/verschieben. Wenn sie während des Spiels nicht mehr zu sehen ist, sie mehr als 20m oder näher als 3m beim Wurfkreis oder gegen ein Hindernis geprallt ist, muss neu begonnen werden (dieselbe Mannschaft beginnt wieder).

- 8 Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Hat sie sogar 2 Kugeln näher als der Gegner, bekommt sie 2 Punkte, usw. Es können also beim Doublette und Triplette maximal 6 Punkte pro Durchgang/Aufnahme erzielt werden. Pro Durchgang kann nur eine Mannschaft punkten.
- 9 Diejenige Mannschaft, die im letzten Durchgang gepunktet hat, zieht ungefähr an der Stelle wo die Zielkugel lag, einen neuen Wurfkreis und weiter geht's ...
Das Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat.
- 10 Merke: Die Taktik spielt beim Pétanque eine grosse Rolle!

V BEGRIFFSBESTIMMUNGEN

Aufnahme	<i>Aufnahme</i> ist die deutsche Bezeichnung für die Zeitdauer, wo das Cochonnet gespielt/platziert worden ist, bis die letzte Kugel platziert wird oder eben das Cochonnet erneut geworfen wird. Kann auch als Durchgang bezeichnet werden.
Bahn/ Bahnen	Mit <i>Bahnen</i> meint man abgegrenzte Spielfelder, worauf Boule gespielt wird. Pro Bahn kann eine Partie ausgetragen werden. <i>Bahnen</i> können provisorisch auf öffentlichen Plätzen abgesteckt werden oder sind bestehende Abgrenzungen auf Bouleplätzen.
BCR	Ist die Abkürzung für Boule-Club Rickenbach , gegründet am 04. Mai 1987.
Beste Verlierer (BV)	Sofern es nicht 4, 8, 10, 12 oder 16 Sieger gibt aus der 1. Zwischen-Runde, wird die 2. Zwischen-Runde, das Viertelfinale oder Halbfinale mit <i>besten Verlierern</i> aufgefüllt. <i>Beste Verlierer</i> kann es nur in der Final-Phase geben!
Binär	Eine <i>Binärzahl</i> ist eine Zahl die solange durch 2 geteilt werden kann bis das Endergebnis 1 ist. Z.B. 16, denn $16:2=8$, $8:2=4$, $4:2=2$ und $2:2=1$.
Boccia	Ist die italienische Variante von Boule, hat aber ein anderes Regelwerk. <i>Boccia</i> ist das italienische Wort für „Kugel“.
Boule – das Spiel	<i>Boule</i> ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen und versuchen ihre eigenen Kugeln aus Eisen/Stahl möglichst näher als der Gegner, an ein kleines Holzkügelchen (Cochonnet) zu werfen. Das Spiel hat sehr einfache Regeln und stellt nur geringe Ansprüche an Spielfeld und Spielgelände.
Boule Lyonnaise	<i>Boule Lyonnaise</i> gespielt mit grösseren Metallkugeln als Pétanque und mit recht kompliziertem Regelwerk, wird vor allem im Rhonetal und in Ostfrankreich praktiziert. Es ist dem Boccia eng verwandt.
Boule Parisiene	<i>Boule Parisienne</i> oder auch Boule de berges wird auf einem fest gewalzten Spielfeld (3,3x32m) mit seitlichen Neigungen aus Beton gespielt. Es ist sozusagen der Urvater von Pétanque!

Boule de berges	Siehe <i>Boule Parisienne</i>
Boule- der Begriff	<i>Boule</i> ist französisch und heisst auf deutsch schlicht und einfach „Kugel“ (la boule = die Kugel)!
Boule-Partie	Geht in der Regel bis ein Spieler/Team 13 Punkte erreicht hat. Ausnahmen werden speziell erwähnt. Eine Partie besteht aus mehreren Aufnahmen. Eine Partie kann auch als Begegnung bezeichnet werden.
Bouliste	Eine/Einer/Jemand der Boule spielt, Boule-Spieler, Kugel-Spieler, eine weibliche Form ist mir nicht bekannt.
Bowls	<i>Bowls</i> ist ein englisches Kugelspiel. <i>Bowls</i> ist das englische Wort für „Kugeln“.
BV	Ist die Abkürzung für B este(r) V erlierer. Siehe <i>Beste Verlierer</i>
Cadet(s)	Auf deutsch Kadett, gemeint sind Junioren zwischen 12-14 Jahren.
Cochonnet	Ist eine kleine Holzkugel, genannt <i>Cochonnet</i> (Schweinchen), 25mm bis 35mm im Durchmesser und stellt das Ziel des Spieles dar.
Doppel	Auch Doublette genannt, es spielen 2 Spieler gegen 2. Jeder Spieler hat 3 Kugeln.
Doublette	Siehe <i>Doppel</i>
Durchgang	Siehe <i>Aufnahme</i>
Einzel	Auch Tete-a-tete genannt, es spielen 1 Spieler gegen 1. Jeder Spieler hat 3 Kugeln (im BCR 4!).
F.I.P.J.P.	Dies ist die Abkürzung für F édération I nternationale de P étanque et J eu P rovençal.
Fanny	Eine 0:13 Niederlage wird <i>Fanny</i> genannt. Die Verlierer müssen die <i>Fanny</i> aufs Hinterteil küssen!
Final-Phase	Ist die Spielphase nach den Gruppenspielen (Gruppen-Phase). Es wird im „Ko-System“ gespielt, d.h. wer verliert scheidet aus. Die Ausnahme bilden die BV bei einer nicht binären Anzahl von Gruppen im Turnier.

Gruppen-Phase	Ist die erste Phase oder Runde im Turnier. Wird auch Gruppenspiele genannt. In der Gruppe spielt jeder gegen jeden!
Gruppen-Zusatzpunkte (GZP)	Wenn ein Spieler/Team alle Gruppenspiele in der Gruppenphase gewinnt, gibt es, unabhängig von der späteren Rangierung im Turnier, Gruppen-Zusatzpunkte (GZP).
Jack	<i>Jack</i> oder <i>Kitty</i> heisst die Zielkugel beim Bowls.
Jeu Provençal	Das <i>Jeu Provençal</i> ist der unmittelbare Vorläufer von <i>Pétanque</i> . Es wird mit faustgrossen Kugeln auf Distanzen zwischen 17 und 21 Meter gespielt und speziell beim „Schiessen“ der Kugeln wird Anlauf genommen. Es wird auch provenzalisches Spiel genannt, da es aus der Provence stammt. Es entstand als Alternative zu <i>Boule Lyonnaise</i> mit einfacherem Regelwerk.
Kitty	Siehe <i>Jack</i>
Leger (frz. pointeur)	Ist jener Spieler, der die Kugeln versucht so nahe als möglich bei der Zielkugel zu platzieren.
Mannschaft	Siehe <i>Spieler/Teams</i>
Pallino	Pallino heisst die Zielkugel beim Boccia.
Partie	Siehe <i>Boule-Partie</i>
Ped tanco	Siehe <i>Pétanque</i>
Pétanque	<i>Pétanque</i> ist abgeleitet aus dem erst seit etwa 1930 bekannten, französischen Begriff „pieds tanqués“, der vom provenzalischen „ped tanco“ stammt. → Ped tanco = auf dem Boden fixierter Fuss Siehe auch <i>Boule – das Spiel</i> und <i>Boule – die Partie</i>
Raffa	Eine Spielart beim Boccia.
Ranglisten-Bonuspunkte (RBP)	Die Teilnehmer der Ranglistenplätze 1-6 der aktuellen Rangliste werten das Turnier mit Bonuspunkten auf (1. Rang +3 Punkte, 2.+3. Rang +1,5 P, 4.-6. Rang +1 P).
Schiesser (frz. tireur)	Ist jener Spieler, der versucht die Kugeln des Gegners wegzuprellen.

Siegpunkte	Für eine gewonnene Partie gibt es 2 <i>Siegpunkte</i> , unabhängig ob der Sieg mit 13:12 oder 13:0 erreicht worden ist. Die <i>Siegpunkte</i> zählen für die Rangierung in der Gruppe und ev. später zur Bestimmung des besten Verlierers (BV) in der Final-Phase.
Spielabschnitt	Siehe <i>Aufnahme</i>
Spieler/ Teams	Beim Tete-a-tete (Einzel) wird von <i>Spieler(n)</i> gesprochen, bei der Doublette und Triplette von <i>Teams</i> oder Mannschaften.
Spielfelder	Siehe <i>Bahnen</i>
Spielpunkte	<p><i>Spielpunkte</i> = Anzahl Kugeln die eine Mannschaft näher zum Cochonnet gebracht hat. Pro Aufnahme kann nur eine Mannschaft Spielpunkte erzielen.</p> <p><i>Spielpunkte</i> sind jene Punkte die in einer Partie erreicht worden sind. Spielt A gegen B 13:5, so hat A 13 <i>Spielpunkte</i> (und 2 <i>Siegpunkte</i>!) und B hat 5 <i>Spielpunkte</i> (0 <i>Siegpunkte</i>). Die <i>Spielpunkte</i> zählen für die Rangierung in der Gruppe und ev. später zur Bestimmung des besten Verlierers (BV) in der Final-Phase.</p>
Tete-a-tete	Siehe <i>Einzel</i>
Tirette	Messgerät (metallener Zollstock mit einem verschiebbaren Teilstück)
Triplette	Es spielen 3 Spieler gegen 3. Jeder hat 2 Kugeln.
Turniergrundpunkte (TGP)	Die Turniergrundpunkte sind abhängig von der Anzahl Spieler/Teams, die an einem Turnier teilnehmen. Je mehr Teilnehmer, desto höher die Punktzahl.
Turnierleiter	Für jedes Turnier ist ein Turnierleiter bestimmt. Er führt die Auslosung durch, bestimmt die Zuteilung der Bahnen und stellt die Begegnungen nach diesem Reglement zusammen.
Turniermodus-Übersichtsmatrix	Diese Matrix zeigt sehr übersichtlich in wie vielen Gruppen gespielt wird, wie viele Spieler/Teams in den Gruppen sind und wie die Finalrunden gespielt werden. Es wird auch die mögliche Dauer eines Turniers angegeben, welche von der Anzahl der Bahnen und Teilnehmer abhängig ist.

Turnierpunkte (TP)	Die <i>Turnierpunkte</i> sind jene Punkte, die ein Turnierteilnehmer gemäss seiner Platzierung erhält.
Turnierpunktwert (TPW)	Der <i>Turnierpunktwert</i> setzt sich aus den Turniergrundpunkten und den Ranglisten-Bonuspunkten zusammen. Er bildet die Basis zur Berechnung der Turnierpunkte, die jeder Turnierteilnehmer erhält.
Verbotenes Gelände	Spielgelände / Spielfelder werden markiert / abgegrenzt. Alles was ausserhalb dieser Abgrenzung ist, wird „ <i>verbotenes Gelände</i> “ genannt, wo durch Zielkugel und Spielkugeln nicht berührt werden darf. Im BCR ist bereits die Nachbarbahn <i>verbotenes Gelände</i> !
Volo	Eine Spielart beim Boccia
Vorteilsrecht	Der Gegner hat immer das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden. Ungültige Würfe und Kugeln können akzeptiert werden, wenn der Gegner darin einen Vorteil für sich erkennen kann.
Wertungssystem	Das <i>Wertungssystem</i> ist die Gesamtheit, wie die Punkte für jeden Turnierteilnehmer ermittelt werden.
Wertungstabelle	Diese Tabelle zeigt, wie die einzelnen Rangierungen der Spieler/Teams im Turnier mit Punkten bewertet werden.
Wurfbereich	Wird vor jedem Werfen der Zielkugel am Boden gekennzeichnet und hat einen Durchmesser von 35 – 50 cm.
Zielkugel	Siehe <i>Cochonnet</i>
Zwischenrunde 1.	Es ist jene Runde, die direkt nach den Gruppenspielen ausgetragen wird. Es spielen die Gruppenersten gegen die Gruppenzweiten aus einer anderen Gruppe.
Zwischenrunde 2.	Wird nur gespielt, wenn 10-16 Gruppen im Turnier sind.

VI TURNIERFORMULARE

Dieses Formular ist für eine 5er-Gruppe. Nach der Auslosung werden die Namen der Spieler/Teams darin eingetragen. Die Zahlen im Spielplan beziehen sich immer auf den gleichen Namen, der oben eingetragen worden ist! Für die 4er-Gruppe gibt es ein analoges Formular.

GRUPPE A

Namen:

- 1 Roland Huber
- 2
- 3 Otti Wipf
- 4
- 5

1. Im Formulkopf muss die Gruppenbezeichnung mit A, B, C usw. eingegeben werden.

2. Namen eintragen!

Rangliste:

Punkte

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

4. Rangliste erstellen, die ersten beiden pro Gruppe kommen in die nächste Runde!

3. Namen in den Spielplan übertragen → Gleiche Zahlen bedeuten gleicher Name!

Spielplan mit den Resultaten:

1	Roland Huber	-	2	:	
1	Roland Huber	-	3	Otti Wipf	:
1	Roland Huber	-	4	:	
1	Roland Huber	-	5	:	
2		-	3	Otti Wipf	:
2		-	4	:	
2		-	5	:	
3	Otti Wipf	-	4	:	
3	Otti Wipf	-	5	:	
4		-	5	:	

Die Final-Formulare sind abhängig von den Anzahl Gruppen, die in einem Turnier sind. Hier das Final-Formular für 4 Gruppen im Turnier:

RUNDE 2 Punkte für die Verlierer:

AA	-	BB	:
BA	-	CB	:
CA	-	DB	:
DA	-	AB	:

Namen aus den Gruppen-Formularen übertragen. AA = Gruppensieger der Gruppe A, AB = Gruppenzweiter der Gruppe A usw.!

HALBFINALE Punkte für die Verlierer:

-	:
-	:

FINALE Punkte für den Verlierer:

-	:
---	---

TURNIERSIEGER

Hier das Final-Formular für 5 Gruppen im Turnier:

RUNDE 2 Punkte für die Verlierer:

AA	-	BB	:
BA	-	CB	:
CA	-	DB	:
DA	-	EB	:
EA	-	AB	:

RUNDE 3 Punkte für die Verlierer:

Ab 5 Gruppen gibt es eine Final-Runde mehr! Runde 3 ist hier das Viertelfinale.

HALBFINALE Punkte für die Verlierer:

-	:
-	:

FINALE Punkte für den Verlierer:

-	:
---	---

TURNIERSIEGER

VII TURNIERMODUS-ÜBERSICHTSMATRIX

Legende: Tn = Teilnehmer (Teams/Spieler) Gr1 = alle Gruppen-Sieger SZ = alle Sieger der Zwischenrunde BV = Beste Verlierer vorherige Runde * = davon eine 6er-Gruppe Gr2 = alle Gruppen-Zweiten SVF = alle Sieger Viertelfinale (Zahl davor = Anzahl BV)																			
Tn	Anzahl			Spielsystem der Final-Phase (F-Ph)					Turnierdauer in h (geschätzt)										
	Gruppen 4er	Gruppen 5er	Partien/Spiele Tot.	Gr-Ph	F-Ph	Total	1. Zw-R Gr1+Gr2	2. Zwischen-Runde Wie	Wer	Viertel- finale	Halb- finale	Anzahl Bahnen / Spielfelder							
												4	5	6	7	8	9	10	
8	2		2	12	3	15					Gr1+Gr2	2	2:40	2:40					
9	1	1	2	16	3	19					Gr1+Gr2			2:40					
10		2	2	20	3	23					Gr1+Gr2	2:40							
11		2*	2	25	3	28					Gr1+Gr2	3:20	2:40						
12	3		3	18	6	24	3 - 3				SZ+1BV	3:10	2:50	2:30					
13	2	1	3	22	6	28	3 - 3				SZ+1BV	3:30	3:10	3:10					
14	1	2	3	26	6	32	3 - 3				SZ+1BV	3:50	3:30	3:10					
15		3	3	30	6	36	3 - 3				SZ+1BV	4:10	3:30	3:10					
16	4		4	24	7	31				Gr1 + Gr2	SVF	3:30	3:10	2:50	2:50	2:30			
17	3	1	4	28	7	35				Gr1 + Gr2	SVF	4:10	3:30	3:10	3:10	3:10			
18	2	2	4	32	7	39				Gr1 + Gr2	SVF	4:10	3:50	3:30	3:10	3:10			
19	1	3	4	36	7	43				Gr1 + Gr2	SVF	4:30	4:10	3:30	3:30	3:10			
20		4	4	40	7	47				Gr1 + Gr2	SVF	4:50	4:10	3:50	3:30	3:10			
21	4	1	5	34	12	46	5 - 5			SZ + 3BV	SVF	5:30	4:40	4	3:40	3:40	3:40	3:40	
22	3	2	5	38	12	50	5 - 5			SZ + 3BV	SVF	5:50	4:40	4:20	4	3:40	3:40	3:40	
23	2	3	5	42	12	54	5 - 5			SZ + 3BV	SVF	6:10	5	4:20	4	3:40	3:40	3:40	
24	6		6	36	13	49	6 - 6			SZ + 2BV	SVF	5:30	5:10	4	4	3:40	3:20	3:20	
25		5	5	50	12	62	5 - 5			SZ + 3BV	SVF	6:50	5:20	5	4:40	4:20	4	3:40	
26	4	2	6	44	13	57	6 - 6			SZ + 2BV	SVF	6:10	5:30	4:40	4:20	4	3:40	3:40	
27	3	3	6	48	13	61	6 - 6			SZ + 2BV	SVF	6:30	5:50	4:40	4:20	4	4	3:40	
28	7		7	42	14	56	7 - 7			SZ + 1BV	SVF	6:10	5:30	4:50	4	4	3:40	3:40	
29	6	1	7	46	14	60	7 - 7			SZ + 1BV	SVF	6:30	5:50	5:10	4:20	4	4	3:40	
30		6	6	60	13	73	6 - 6			SZ + 2BV	SVF	7:30	6:30	5:20	5	4:40	4:20	4	
31	4	3	7	54	14	68	7 - 7			SZ + 1BV	SVF	7:10	6:10	5:30	4:40	4:20	4	4	
32	8		8	48	15	63	8 - 8			SZ	SVF	6:30	5:50	5:10	4:50	4	4	3:40	
33	7	1	8	52	15	67	8 - 8			SZ	SVF	6:50	6:10	5:30	5:10	4:20	4	4	
34	6	2	8	56	15	71	8 - 8			SZ	SVF	7:10	6:30	5:50	5:10	4:20	4:20	4	
35	5	3	8	60	15	75	8 - 8			SZ	SVF	7:30	6:30	5:50	5:30	4:40	4:20	4	
36	4	4	8	64	15	79	8 - 8			SZ	SVF	7:50	6:50	6:10	5:50	5	4:40	4:20	
37	3	5	8	68	15	83	8 - 8			SZ	SVF	8:10	7:10	6:30	5:50	5	4:40	4:20	
38	2	6	8	72	15	87	8 - 8			SZ	SVF	8:30	7:30	6:30	6:10	5	4:40	4:40	
39	1	7	8	76	15	91	8 - 8			SZ	SVF	8:50	7:50	6:50	6:10	5:20	5	4:40	
40		8	8	80	15	95	8 - 8			SZ	SVF	9:10	7:50	7:10	6:30	5:20	5	4:40	

Legende: Tn = Teilnehmer (Teams/Spieler) Gr1 = alle Gruppen-Sieger SZ = alle Sieger der Zwischenrunde BV = Beste Verlierer vorherige Runde * = davon eine 6er-Gruppe Gr2 = alle Gruppen-Zweiten SVF = alle Sieger Viertelfinale (Zahl davor = Anzahl BV)																			
Tn	Anzahl			Spielsystem der Final-Phase (F-Ph)								Turnierdauer in h (geschätzt)							
	Gruppen		Partien/Spiele	1. Zw-R		2. Zwischen-Runde		Viertel-	Halb-	Anzahl Bahnen / Spielfelder									
	4er	5er	Tot.	Gr-Ph	F-Ph	Total	Gr1+Gr2	Wie	Wer	finale	finale	4	5	6	7	8	9	10	
41	9	1	10	64	22	86	10 - 10	5 - 5	SZ	SZ + 3BV	SVF	9:20	7:20	6:40	6:20	5:40	5:40	4:50	
42	8	2	10	68	22	90	10 - 10	5 - 5	SZ	SZ + 3BV	SVF	9:40	7:40	7	6:20	6	5:40	4:50	
43	7	3	10	72	22	94	10 - 10	5 - 5	SZ	SZ + 3BV	SVF	10	8	7	6:40	6	6	5:10	
44	11		11	66	24	90	11 - 11	6 - 6	SZ + 1BV	SZ + 2BV	SVF	9:40	8:40	6:40	6:20	6	5:40	5:20	
45	10	1	11	70	24	94	11 - 11	6 - 6	SZ + 1BV	SZ + 2BV	SVF	10	8:40	7	6:20	6	5:40	5:20	
46	9	2	11	74	24	98	11 - 11	6 - 6	SZ + 1BV	SZ + 2BV	SVF	10:20	9	7:20	6:40	6:20	6	5:20	
47	8	3	11	78	24	102	11 - 11	6 - 6	SZ + 1BV	SZ + 2BV	SVF	10:40	9:20	7:20	7	6:20	6	5:40	
48	12		12	72	25	97	12 - 12	6 - 6	SZ	SZ + 2BV	SVF	10	9	7	6:40	6	6	5:40	
49	11	1	12	76	25	101	12 - 12	6 - 6	SZ	SZ + 2BV	SVF	10:20	9:20	7:20	6:40	6:20	6	5:40	
50	10	2	12	80	25	105	12 - 12	6 - 6	SZ	SZ + 2BV	SVF	10:40	9:20	7:40	7	6:20	6	5:40	
51	9	3	12	84	25	109	12 - 12	6 - 6	SZ	SZ + 2BV	SVF	11	9:40	7:40	7	6:40	6:20	6	
52	13		13	78	28	106	13 - 13	8 - 8	SZ + 3BV	SZ	SVF	11:10	9:20	8:20	7:30	6:20	6	5:40	
53	12	1	13	82	28	110	13 - 13	8 - 8	SZ + 3BV	SZ	SVF	11:30	9:40	8:40	7:30	6:40	6:20	6	
54	11	2	13	86	28	114	13 - 13	8 - 8	SZ + 3BV	SZ	SVF	11:50	10	9	7:50	6:40	6:20	6	
55	10	3	13	90	28	118	13 - 13	8 - 8	SZ + 3BV	SZ	SVF	12	10	9	8	7	6:20	6	
56	14		14	84	29	113	14 - 14	8 - 8	SZ + 2BV	SZ	SVF	11:30	9:40	8:40	7:30	6:40	6:20	6	
57	13	1	14	88	29	117	14 - 14	8 - 8	SZ + 2BV	SZ	SVF	12	10	9	8	7	6:20	6	
58	12	2	14	92	29	121	14 - 14	8 - 8	SZ + 2BV	SZ	SVF	12	10:20	9:20	8	7	6:20	6:20	
59	11	3	14	96	29	125	14 - 14	8 - 8	SZ + 2BV	SZ	SVF	12:30	10:40	9:20	8	7	6:40	6:20	
60	15		15	90	30	120	15 - 15	8 - 8	SZ + 1BV	SZ	SVF	12	10	9	8:20	7	6:20	6	
61	14	1	15	94	30	124	15 - 15	8 - 8	SZ + 1BV	SZ	SVF	12:30	10:20	9:20	8:40	7	6:40	6:20	
62	13	2	15	98	30	128	15 - 15	8 - 8	SZ + 1BV	SZ	SVF	13	10:40	9:40	8:40	7:20	6:40	6:20	
63	12	3	15	102	30	132	15 - 15	8 - 8	SZ + 1BV	SZ	SVF	13	11	10	9	7:20	7	6:40	
64	16		16	96	31	127	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	12:30	11	9:20	8:40	7	6:40	6:20	
65	15	1	16	100	31	131	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	13	11	9:40	9	7:20	7	6:20	
66	14	2	16	104	31	135	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	13	11:30	10	9	7:20	7	6:40	
67	13	3	16	108	31	139	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	13:30	12	10	9:20	7:40	7	6:40	
68	12	4	16	112	31	143	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	14	12	10:20	9:20	7:40	7:20	7	
69	11	5	16	116	31	147	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	14	12:30	10:40	9:40	8	7:20	7	
70	10	6	16	120	31	151	16 - 16	8 - 8	SZ	SZ	SVF	14:30	12:30	10:40	10	8	7:40	7	

VIII WERTUNGSTABELLE

Turniergrundpunkte (TGP) - Ermittlungstabelle

Anzahl Spieler oder Teams	Anzahl Gruppen	Turniergrundpunkte (TGP)
8 - 11	2	20 Punkte
12 - 20	3 - 4	25 Punkte
21 - 40	5 - 8	30 Punkte
41 - 70	10 - 16	35 Punkte

Ranglisten-Bonuspunkte (RBP) - Verteilschlüssel

1. Rang	3 Punkte	Maximum: 9 Punkte
2. Rang	1,5 Punkte	(alle sind anwesend)
3. Rang	1,5 Punkte	Minimum: 0 Punkte
4.-6. Rang	1 Punkt	(keiner ist anwesend)

Turnierpunktwert (TPW) - Verteilschlüssel

Erreichtes in der Final-Phase:	Anteil TPW		
	gekürzt	in x/24	in x/72
Turniersieger	1/1	24/24	72/72
Turnierzweiter (Finalist)	19/24	19/24	57/72
Halbfinalisten	7/12	14/24	42/72
Viertelfinalisten	3/8	9/24	27/72
2. Zwischen-Runde	7/24	7/24	21/72
1. Zwischen-Runde	1/4	6/24	18/72

Ausgeschiedene in der Gruppen-Phase:

Rangierung in der Gruppe	Gruppengrösse	Erreichte Punkte	Anteil TPW	
			gekürzt	in x/72
3. in der	6er-Gruppe	8	1/6	12/72
3. in der	5er od. 6er-Gruppe	6	1/6	12/72
3. in der	4er-Gruppe	4	11/72	11/72
3. in der	5er od. 6er-Gruppe	4	5/36	10/72
3. in der	4er-Gruppe	2	1/8	9/72
3. in der	5er-Gruppe	2	1/9	8/72
4. in der	6er-Gruppe	6	1/9	8/72
4. in der	5er od. 6er-Gruppe	4	7/72	7/72
4. in der	4er-Gruppe	2	1/12	6/72
4. in der	5er od. 6er-Gruppe	2	5/72	5/72
5. in der	6er-Gruppe	6	5/72	5/72
5. in der	5er od. 6er-Gruppe	4	1/18	4/72
6. in der	6er-Gruppe	4	1/18	4/72
5. in der	5er od. 6er-Gruppe	2	1/24	3/72
6. in der	6er-Gruppe	2	1/24	3/72
4. in der	4er-Gruppe	0	1/36	2/72
5. in der	5er-Gruppe	0	1/72	1/72
6. in der	6er-Gruppe	0	1/72	1/72