



**Richtlinie über die Durchführung  
der Landesmeisterschaft im Präzisionsschießen  
und gleichzeitiger Qualifikation zur DM  
(LM/Quali Tir Richtlinie)**

Stand: 04.08.2007

### **1. Spielfeld**

Das Spielfeld entspricht dem des Internationalen Regelwerks (Art. 5 und Aufgaben 1 bis 5). Der Zielkreis, in welchem sich die zu treffenden Zielgegenstände (Treffkugel und Cochonnet) befinden, weist einen Durchmesser von 1m auf. 4 Wurfkreise mit einem Durchmesser von 50 cm, liegen in einer geraden Linie auf 6 m, 7 m, 8 m und 9 m vom Zielkreis entfernt und sind fest in der Erde verankert.

### **2. Ziele und Hindernisse**

Alle Zielgegenstände befinden sich bei den Aufgaben 1 bis 5 im Inneren des Zielkreises, welcher mit geeignetem Material (z.B. Nägel, Krampen o. ä.) auf dem Boden befestigt und gut sichtbar ist. Lage und Abstände der Ziele und Hindernisse bei den einzelnen Aufgaben:

#### **Aufgabe 1:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises.

#### **Aufgabe 2:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, das Hindernis (Cochonnet) mit einem lichten Abstand von 10cm vor der Zielkugel.

#### **Aufgabe 3:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, die Hindernisse (zwei Kugeln) mit einem lichten Abstand von 3 cm links und rechts von der Zielkugel.

#### **Aufgabe 4:**

Die Zielkugel befindet sich im Zentrum des Zielkreises, das Hindernis (eine Kugel) mit einem lichten Abstand von 10 cm vor der Zielkugel.

#### **Aufgabe 5:**

Das Cochonnet befindet sich aus Sicht des Spielers 20 cm hinter dem Zielkreis, also auf 6,20 m, 7,20 m, 8,20 m und 9,20 m Entfernung.

### **3. Material**

- a) Die Zielkugeln für die Aufgaben 1 bis 4 haben alle einen Durchmesser von 74 mm, ein Gewicht von 700 g, sind glatt und von heller Farbe.
- b) Das Cochonnet als zu treffendes Ziel (Aufgabe 5) hat den gleichen Durchmesser wie bei Aufgabe 2, ist aber von heller Farbe.
- c) Die Hinderniskugeln für die Aufgaben 3 und 4 haben den gleichen Durchmesser und das selbe Gewicht wie unter Punkt a), sind aber von dunkler Farbe.
- d) Das Cochonnet als Hindernis (Aufgabe 2) hat den gleichen Durchmesser wie bei Aufgabe 5, ist aber von dunkler Farbe.
- e) 2 Kreise mit 1m Durchmesser mit Befestigungsmaterial (z. B. Nägel, Haken o. ä.).
- f) 8 Kreise mit 50 cm Durchmesser mit Befestigungsmaterial (z. B. Nägel, Haken o. ä.).
- g) Nägel, Flaschenkorken oder ein entsprechendes Rundrohr, um damit den Mittelpunkt des Zielkreises zu markieren. Mit Hilfe eines Winkelmaßes werden die Ziele und Hindernisse bei den verschiedenen Aufgaben unter Aufsicht eines Schiedsrichters vom Assistenten platziert.

### **4. Gültigkeit der Schüsse**

Ein Schuss ist gültig, wenn sich der Abdruck der Schusskugel im Inneren des Zielkreises befindet.



## 5. Punktwertung

### Übung 1: Einzelne Treffkugel

1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis

3 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen und verlässt den Zielkreis

5 Punkte: Die Treffkugel wird getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

### Übung 2 und 4: Treffkugel mit Hindernis

1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis oder wenn das Hindernis beim Rückprall der Schusskugel seine Lage verändert, egal welche Position die Treffkugel, das Cochonnet, die Hinderniskugel sowie Schusskugel einnehmen.

3 Punkte: Die Treffkugel sauber wird getroffen und verlässt den Zielkreis

5 Punkte: Die Treffkugel wird sauber getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

### Übung 3: Treffkugel mit Hindernis links und rechts

1 Punkt: Die Treffkugel wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis oder die Treffkugel wird zuerst getroffen aber eine oder beide Hinderniskugeln werden von der Schuss- oder Treffkugel berührt oder bewegt. Im Regelfall liegt die zuerst getroffene Kugel am weitesten entfernt von der ursprünglichen Position.

3 Punkte: Die Treffkugel sauber wird getroffen und verlässt den Zielkreis

5 Punkte: Die Treffkugel wird sauber getroffen, verlässt den Zielkreis und die Schusskugel verbleibt im Zielkreis.

### Übung 5: Schuss auf das Cochonnet

3 Punkte: Das Cochonnet wird berührt oder getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis

5 Punkte: Das Cochonnet wird getroffen und verlässt den Zielkreis

Im Höchstfall können 100 Punkte erreicht werden.

## 6. Ablauf des Wettkampfs

Die notwendige Ausstattung stellt der BBPV. Die Veranstaltung findet gleichzeitig mit der Landesmeisterschaft Tête-à-tête statt.

Für den BBPV qualifiziert sich bei der Veranstaltung je angefangene 1000 Mitglieder aller Mitgliedsvereine ein Teilnehmer für die Deutschen Meisterschaften. Die Landesmeisterschaft ist gleichzeitig die Qualifikation. Die besten 4 der Vorrunde und der Landesmeister qualifizieren sich für die Deutsche Meisterschaft. Ist der Landesmeister unter den 4 besten der Vorrunde, dann ist der 5.-Platzierte ebenfalls qualifiziert. Ausgenommen die Altersklassen Cadets und Minimes.

Für die Ermittlung der Platzierung bei der Jugend-Landesmeisterschaft werden die Ergebnisse aus der Vorrunde zu Grunde gelegt.

Der Zeitpunkt für den Beginn des Wettbewerbes wird von der Wettkampfleitung für die eingeschriebenen Spieler festgesetzt unter Berücksichtigung der Beschäftigung in Spielen der Landesmeisterschaft Tête-à-tête Senioren und Jugend.

Die Spieler bringen ihren Assistenten selbst mit und sind für ihn verantwortlich. Der Assistent legt nach jedem Wurf unter Aufsicht eines Schiedsrichters alle Gegenstände an die vorgesehenen Stellen zurück.

In der Vorrunde muss jeder Schütze eine vollständige Serie von 20 Schüssen auf die Aufgaben 1 bis 5 abgeben.

# Boule, Boccia und Pétanque Verband Baden-Württemberg e.V.



Die erlaubte Zeit zwischen 2 Schüssen beträgt 30 Sekunden.

Pro Spielfeld wird ein Schiedsrichter benötigt, der dem Schreiber am Anzeigetisch die Punkte mitteilt. Außerdem überwacht ein weiterer Schiedsrichter oder ein Offizieller die Stellung der Füße im Schusskreis (für diese Überwachung reicht 1 Person für 2 Spielfelder). Hieraus ergibt sich die Gesamtzahl der benötigten Personen: bei einer Bahn 3 Personen bei 2 Bahnen 4 Personen.

Bei Punktgleichstand in der Qualifikationsrunde entscheidet die höchste Anzahl an Treffern mit 5 Punkten für die bessere Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die 3-Punkte-Treffer.

Die besten acht Spieler spielen im K.-O.-System das Viertelfinale in der Reihenfolge: 1 vs. 8, 2 vs 7, 3 vs. 6 und 4 vs. 5 im direkten Vergleich abwechselnd gegeneinander auf der selben Anlage. Der jeweils Bestplatzierte einer Partie darf entscheiden, ob er beginnen oder als Zweiter schießen will. Die Gegner schießen abwechselnd, beginnend bei Aufgabe 1 auf 6 m bis zu Aufgabe 5 auf 9 m.

Bei Punktgleichstand wird wie folgt verfahren: Es wird eine Serie auf 7 m geschossen. Maximal sind 25 Punkte erreichbar. Bei erneutem Gleichstand wird abwechselnd auf die allein liegende Kugel geschossen, bis in einer Runde ein Spieler eine höhere Punktezahl erreicht.

Die verbleibenden vier Spieler spielen entsprechend das Halbfinale in der Reihenfolge: 1 vs. 4 und 2 vs. 3 der Vorrundenergebnisse.

Die beiden Gewinner der Halbfinale ermitteln den Landesmeister im Präzisionsschießen.

Der Gewinner ist „Landesmeister Tireur“, der Verlierer Vizemeister.

Die Halbfinalverlierer belegen die 3. Plätze, die Viertelfinalverlierer die 5. Plätze.

Ggf. für die Ermittlung der Platzierung der Qualifikation gelten weiter die Ergebnisse aus der Vorrunde.

## 7. Startgeld

Das Startgeld beträgt 5,00 EUR pro Spieler bei der offenen Landesmeisterschaft. Für Jugendliche wird kein Startgeld erhoben.

## 8. Preise und Titel

Die ersten drei der Landesmeisterschaft Tireur werden mit je einem Pokal geehrt, wobei die Verlierer der 1/2-Finals gemeinsam auf den 3. Platz gesetzt werden. Zusätzlich werden bei den Senioren 50 % der Startgelder (für Jugendliche nur Sachpreise) gemäß nachfolgender Verteilung an die acht besten ausgeschüttet:

		LM
50 % des Startgeldes		
1. Platz		40 %
2. Platz		20 %
3. Platz		10 %
5. Platz		5 %



## 9. Unvorhergesehenes

Im Falle unvorhersehbarer Störungen des Wettkampfs entscheidet die Jury im Sinne dieser Richtlinie.

## 10. Verspätungen

Die Wettkampfleitung gibt einen Zeitplan bekannt.

Die Spieler geben bei der Anmeldung bekannt, ob sie gleichzeitig die LM Tête-à-tête spielen. Spieler, die spielfrei haben, melden sich unmittelbar bei der Wettkampfleitung.

Nach dem ersten Aufruf muss sich der Spieler innerhalb von fünf Minuten auf dem vorgesehenen Spielfeld einfinden.

Nach Ablauf dieser fünf Minuten erfolgt ein zweiter Aufruf, eine Wettkampfaufnahme beginnt ggf. mit fünf Strafpunkten.

Sollte ein Spieler fünf Minuten nach dem zweiten Aufruf nicht erschienen sein, wird er aus der Teilnehmerliste gestrichen.

## 11. Protokoll-Formular

Zur Ergebnisprotokollierung wird ausschließlich mit dem Formular LM - Tireur der Anlage 4.1 der DPV - Sportordnung benutzt.