Regelwerk Samtgemeindemeisterschaft Nenndorf 2025

Allgemeine Bestimmungen:

- Die Vorrundenspiele können auf jedem Boule-Platz in der Samtgemeinde Nenndorf ausgetragen werden, der über die genormten Maße verfügt
- Es ist sicherzustellen, dass zu den Vorrundenspielen ein ausgedruckter Spielberichtsbogen vorliegt, der nach dem Spiel von beiden Mannschaften unterschrieben wird
- Den ausgefüllte Spielberichtsbogen bitte an boule.stadtmeisterschaft@gmail.com (per Mail) oder 0175/1131664 (per WhatsApp) senden
- Alle Vorrundenspiele müssen bis zum 20. August 2025 ausgetragen worden sein
- Die Endrunde der Stadtmeisterschaft wird am 23. August 2025 auf der Anlage im Kurpark ausgetragen
- Teilnahmeberechtigt für die Endrunde sind alle Spieler, die für die qualifizierte Mannschaft mindestens ein Spiel in der Vorrunde bestritten haben
- Die Einwechslung eines Spielers während eines Spiels kann vor jeder Aufnahme erfolgen, muss aber klar an das andere Team kommuniziert werden. Ein Wechsel während einer Aufnahme ist nicht zulässig

System der Vorrunde:

- Jedes Team spielt in der Vorrunde 4 Partien gegen zufällige Gegner (2 Heim- und 2 Auswärtsspiele)
- Das Heimteam entscheidet über den Platz, auf dem die Partie ausgetragen wird
- Die 8 besten Teams qualifizieren sich für die Endrunde (im L-Turnier: die besten 6 Teams)

Gespielt wird nach den offiziellen Pétanque-Spielregeln des DPV (Stand 02.01.2021) mit den folgenden Abweichungen/Ergänzungen:

- Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach dem vereinbarten Spielbeginn nicht anwesend wird das Spiel mit 7:13 gegen sie gewertet
- Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften die Bahn aussuchen darf und als erste die Zielkugel wirft
- Der Ort des Abspiels wird auf der Bahn durch einen Kreis angezeichnet (35-50 cm Durchmesser) oder durch einen Wurfreif markiert
- Die Mannschaft, die das Recht hat, die Zielkugel zu werfen, sei es durch Auslösung, oder weil sie die letzte Aufnahme gewonnen hat, hat nur einen

Versuch, die Zielkugel gültig zu platzieren. Ist dieser Versuch nicht gültig, wird die Zielkugel dem Gegner ausgehändigt, der sie auf eine gültige Position der zugewiesenen Bahn legen muss.

- In jedem Fall behält die Mannschaft, welche die Zielkugel verloren hat, weil es nicht gelang, die Zielkugel gültig zu werfen, das Recht, die erste Kugel zu spielen.
- Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden, außer die Zielkugel wurde zuvor von einem Spieler der eigenen Mannschaft platziert.
- Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn:
 - der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter beträgt
 - die Zielkugel mindestens 50 cm von jedem Hindernis entfernt liegt
- Verlässt die Zielkugel über eine der Markierungen die Bahn oder berührt eine der Kanten ist sie ungültig und es können sich folgende drei Situationen ergeben:
 - a. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel

oder

- b. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln
 - Die Aufnahme wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert), die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die zuvor gepunktet oder die Auslosung (Platzwahl) gewonnen hat.
 - c. 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.
- Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder die vorhergehende Aufnahme gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in der laufenden Aufnahme nicht im Punktbesitz ist.
 - Es darf der Spieler, der sich darauf vorbereitet zu spielen oder ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist.
 - Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als Letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, nach einem dieser Spieler zu messen.
 - Hebt ein Spieler eine seiner Kugeln vom Spielfeld auf, obwohl seine Mitspieler noch über Kugeln verfügen, dürfen diese ihre Kugeln nicht mehr spielen.