



Boule und Pétanque Verband Nordrhein-Westfalen e.V.

Richtlinie Qualifikationsturniere / Landesmeisterschaften Besonderheiten bei Hallenmeisterschaften

Stand: 24.03.2021

Die Regelungen und Bestimmungen zu Qualifikationsturnieren (QT) und Landesmeisterschaften (LM) sind im Teil IV bzw. bei Hallenmeisterschaften im § 24 der Sportordnung BPV NRW beschrieben. Alle weiteren notwendigen Regelungen und Bestimmungen, sowie Hilfestellungen werden im Vorfeld vom Sportausschuss jeweils auf der Grundlage der gegebenen Möglichkeiten verbindlich erlassen und in dieser Richtlinie und/oder im Internet veröffentlicht (z.B. geringere Bahnengröße in Hallen, Rundenanzahl, Zeitlimit usw.). Sofern akuter regelnder Handlungsbedarf vorliegt, trifft der Sportausschuss entsprechende Entscheidungen gemäß § 4 der Sportordnung BPV NRW.

1. Vor dem Turnier

- Ausrichter: Information über den Wettkampf an geeignete lokale Medien
- Ausrichter: Bereitstellung einer ausreichenden Anzahl an Unterstellmöglichkeiten und Toiletten
- Ausrichter: Organisation der Verpflegung
- Ausrichter: Beauftragung eines Jury-Mitgliedes.
- Bezirkskoordinator (BK)/Sportausschuss (SpA): Beauftragung eines Jury-Mitgliedes (Turnierleitung, Bediener des Suisse-NRW-Programms (**SNP**)). **Bei Hallen-QT liegt die Verantwortung für die Turnierleitung beim Hallenbetreiber, bzw. ist in den Hallenverträgen geregelt.**
- Vizepräsident Schiedsrichterwesen: Beauftragung mind. eines Schiedsrichters (Jury). Wenn kein Schiedsrichter eingesetzt wird: Beauftragung eines weiteren Jury-Mitgliedes durch BK oder SpA vor Ort (**Bei Hallenqualis besteht die Jury aus dem Turnierleiter (Bediener des SNP), einem Vertreter des ausrichtenden Vereins und einem Schiedsrichter, falls vor Ort. Ansonsten kommt eine andere unabhängige Person in Betracht.**)
- BK/SpA bzw. Ausrichter: PC, Notebook bereithalten und SNP überprüfen
- Ausrichter: Bei der Turnierleitung ist ein „Erste-Hilfe-Kasten“ bereit zu halten und eine Person mit Erste-Hilfe-Kenntnissen zu benennen. Diese Person darf am Wettkampf teilnehmen.
- Vereine/Vereinslogin: Für jedes Team wird bereits bei der Anmeldung eine Telefonnummer angegeben, damit es im Falle des Nachrückverfahrens vom Sportausschuss kontaktiert werden kann. Wenn keine Telefonnummer vorliegt, kann das entsprechende Team unter Umständen nicht für das Nachrückverfahren berücksichtigt werden.
- Der Sportausschuss versucht, die Nachrücker in einem angemessenen Zeitrahmen zu kontaktieren, wobei die telefonische Erreichbarkeit von den Teams gewährleistet sein muss.

Wichtige Hinweise für Hallenbetreiber

Dem Hallenbetreiber werden für die Turniertage vom BPV NRW ein Laptop, Drucker und ein Internet-Stick zur Verfügung gestellt.

Auf dem Laptop ist das SNP installiert, welches für die Durchführung der Vor- und Endrunden zu verwenden ist. Die vom Hallenbetreiber, bzw. vom BPV NRW beauftragte Person für die Turnierleitung (Bediener des SNP) muss Folgendes gewährleisten:

- Die Stammdaten sind vor dem jeweiligen Turnier von der Datenbank des BPV NRW herunterzuladen, um die Durchführung des Turniers mit dem Programm zu gewährleisten, auch wenn, aus welchen Gründen auch immer, keine Netzverbindung zustande kommt.
- Vor dem Start des SNP in der Halle ist mit Hilfe des Internet-Sticks eine Netzverbindung aufzubauen. Ist dies nicht möglich, ist der Vizepräsident Kommunikation (kommunikation@boule-nrw.de) zu verständigen, der eine entsprechende Info ins Netz setzt.
- Während eines Turniers werden die Ergebnisse im Internet „live“ übertragen, das heißt, die Ergebnisse sind nach Eintrag in den Laptop sofort im Netz sichtbar. Deshalb ist der Bediener des SNP dafür verantwortlich, dass eine Ergebnismeldung direkt eingetragen wird.
- Neue Bediener des SNP erhalten im Vorfeld eine entsprechende Unterweisung vom Vizepräsident Kommunikation oder einer autorisierten Person des BPV NRW.

- Fragen technischer Art bzw. zur Bedienung des Programms sind an den Vizepräsident Kommunikation zu richten
- Fragen zur Regelauslegung sind an den Vizepräsident Sport zu richten.
- Sollte der PC aus welchen Gründen auch immer ausfallen, so muss die Durchführung des Turniers mit Hilfe von Karten erfolgen.
- Zum Schweizer System gibt es hier detaillierte Infos:
http://www.boule-nrw.de/regelwerke/pdf/04_Sportordnung_Petanque_Anlage3_Schweizer_System.pdf
- Der Hallenbetreiber verpflichtet, die Richtlinien für Meisterschaften zu beachten:
http://www.boule-nrw.de/regelwerke/pdf/Richtlinie_QT_LM.pdf

2. Die letzten 24 Stunden

- Ausrichter: Abgesteckte Bahnen sollten 15 x 4, mind. jedoch 12 x 3 m groß sein. Die Bahnen sollen nummeriert und mind. von einer Kopfseite her frei erreichbar sein. (Bei Hallenqualis: Bahnen mit mind. 2 Meter Breite)
- Ausrichter: Bereitstellung eines wind- und regengeschützten Arbeitsplatzes mit Stromversorgung für die Turnierleitung.
- Ausrichter: Bereitstellung einer ausreichend großen „Anzeigetafel“ für die Startliste, Spielpaarungen usw.
- BK/SpA: Rechner (PC): Aufspielen der nötigen Daten auf das SNP. Kontrolle des Druckers und Internet-Stick
- Bezirkskoordinator/Sportausschuss: Bereitstellung von Unterlagen in digitaler oder schriftlicher Form (int. Reglement, Sportordnung, Tagesersatzlizenzen, DM-Prospekte (bei LM) etc. und eines Behältnisses zur Aufbewahrung der Lizenzen. (Bei Hallenqualis durch den Hallenbetreiber zu stellen)

3. Am Morgen vor der Einschreibung

- BK/SpA/Turnierleitung: Rechner, Drucker und Internet-Stick anschließen, SNP und aufgespielte Daten überprüfen, (Bei Hallenqualis geschieht dies durch die Hallenbetreiber.)
- Turnierleitung: Zusammenstellung der Jury; Wahl des Vorsitzenden; Zuständigkeiten klären
- Turnierleitung: Aushang der Zusammensetzung der Jury.
- Schiedsrichter/Jury: Kontrolle des Spielgeländes.
- Jury: Die Jury ist dafür verantwortlich, dass die vom Sportausschuss - ggf. in Abstimmung mit dem Schiedsrichterausschuss - festgelegten Rahmenbedingungen (z.B. Zeitlimit, Anzahl der zu spielenden Runden, Abstand zu Auslinien usw.) eingehalten werden. Abweichungen davon sind nicht zulässig.

4. Die Einschreibung

- Turnierleitung: Spätestens 60 Minuten vor Einschreibebeschluss wird die Einschreibung eröffnet.
- Schiedsrichter/Jury: Kontrolle der Gültigkeit der Lizenzen. Ggf. Ausstellung von Ersatzlizenzen.
- Teams: Die Teams geben bei der Einschreibung an, ob sie nach dem QT die LM, bzw. nach der LM die DM spielen oder nicht.
- Turnierleitung: Evtl. Änderungen der Teams im SNP vermerken und neue RLP ausrechnen lassen
 - Bei Spielern aus anderen Landesfachverbänden (LFV), darf keine Mehrheit aus einem anderen LFV entstehen. Für einen Spieler aus einem anderen LFV berechnet das SNP die Punkte.
 - Bei Qualifikationen: Bereits für ein Team gemeldete Spieler dürfen nicht in andere Teams eingesetzt oder als Ersatzspieler gemeldet werden, es sei denn, ihr eigenes Team ist unvollständig geworden.
 - Bei LM: Kontrolle, ob ein eingesetzter Ersatzspieler gemeldet wurde.
- Turnierleitung: Ca. 5 Minuten vor Einschreibebeschluss wird eine Durchsage gemacht, die auf den nahenden Einschreibebeschluss hinweist. Bei Einschreibebeschluss werden nur noch die Teams eingeschrieben, die zu diesem Zeitpunkt in einer sichtbaren Schlange anstehen. In besonderen Ausnahmefällen kann die Jury beschließen, auch ein bei Einschreibebeschluss nicht anwesendes Team noch am Wettbewerb teilnehmen zu lassen, wenn der Turnierverlauf dadurch nicht beeinträchtigt wird.
- Turnierleitung: Bei unvollständigen Teams ist zu beachten:
 - Ein bei Einschreibebeschluss unvollständiges, aber namentlich eingeschriebenes Team kann als solches entsprechend des Internationalen Reglements am Wettbewerb teilnehmen. Das bedeutet u.a.:
Verspätung weniger als eine Stunde = Einstieg des Spielers in die nächste Aufnahme nach Anmeldung bei der Turnierleitung. Verspätung mehr als eine Stunde = Einstieg des Spielers in das nächste Spiel, wenn sein Team ohne Niederlage ist, ansonsten Ausschluss vom Wettbewerb.
 - Bei Abwesenheit eines Teams nach dem offiziellen Spielbeginn (meist 15-30 Minuten nach Einschreibebeschluss): Nach 15 Minuten (bei Zeitbegrenzung 5 Minuten) und nach jeweils weiteren 5 Minuten erhält der Gegner jeweils einen Punkt. Ein Team, das eine Stunde nach Wettbewerbsbeginn nicht spielbereit ist, wird vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- Turnierleitung: Wenn auf der LM Teams nicht erscheinen, können die Startplätze an „Nachrücker“-Teams vergeben werden, die am selben Qualifikationsturnier teilgenommen haben, wie das nicht erschienene Team.
- Turnierleitung: Die Startreihenfolge wird durch das SNP festgelegt, wobei unter den Teams mit gleichviel RLPs gelost wird.

5. Vor der ersten Runde

- Turnierleitung: Bei Landesmeisterschaft: Vorstellung der QT-Sieger und gemeinsames Foto
- Turnierleitung: Wenn der Sportausschuss keine anderen Vorgaben veranlasst, gilt folgende Festlegung der zu spielenden Runden. Bei bis zu 16 Teams = 4 Runden, bei 17 – 32 Teams = 5 Runden, bei 33 – 64 Teams = 6 Runden, bei 65 – 128 Teams = 7 Runden.
(Bei Hallen-QT werden auch bei mehr als 32 Teams nicht mehr als 5 Runden gespielt. Bei mindestens 17 angemeldeten, aber weniger erschienenen Teams werden trotzdem 5 Runden gespielt.)
- **SpA/Jury: Die Qualifikationsturniere und Landesmeisterschaften werden mit Zeitlimit - 75 Minuten plus 2 Aufnahmen - gespielt. Ausnahme Tête-à-tête: QT und LM werden ohne Zeitlimit gespielt**, es sei denn, der Sportausschuss legt aus wichtigen Gründen (z.B. sehr hohe Teilnehmerzahl) etwas anderes fest.
(Bei Hallen-QT: Triplette – 75 +2, Doublette- 60 +2, Tête-à-tête – 45+2)
- Schiedsrichter/Jury: Hinweis auf Alkohol- und Rauchverbot während des Spiels, sowie auf die besonderen Regelungen und Bestimmungen.

6. Die Zusammensetzung der Spielpaarungen

- Turnierleitung: Die Spielpaarungen werden gemäß der Anlage zur Sportordnung „Schweizer System“ durch das SNP zusammengestellt und die Bahnen ausgelost.
 - Es sollte sicherheitshalber der Zugriff auf die Spielkarten im SNP überprüft werden. Die Karten dienen der Sicherheit des ordnungsgemäßen Turnierablaufs bei Computerstörungen.

7. Nach der Zusammensetzung der Spielpaarungen

- Jury: Bei Zeitbegrenzung wird die Uhrzeit für Beginn und Ende der Runde ausgehängt.
- Schiedsrichter/Jury: Zu den festgelegten Zeiten erfolgt jeweils ein Pfiff bzw. ein Signal
- Turnierleitung: Bei Spielen, die auf Grund nicht ausreichender Anzahl von Spielbahnen später beginnen: Spielbeginn notieren, falls mit Zeitlimit gespielt wird.

8. Während der Runden

- Turnierleitung: Falls nach Beginn einer Runde auffällt, dass die Auslosung nicht korrekt ist, wird die Runde abgebrochen und neu „gelost“, wenn sie noch keine 15 Minuten läuft.
- **Teams: Nach Spielende muss das Ergebnis von beiden Gegnern bei der Turnierleitung gemeldet werden.** Bei Verwendung des SNP wird das Ergebnis direkt in den Computer eingegeben, aber zur Kontrolle auch handschriftlich festgehalten.
- Turnierleitung: Der Turnierleitungstisch bleibt stets besetzt und eingehende Ergebnisse werden umgehend per SNP ins Internet weitergeleitet. Bevor mit dem SNP in die nächste Runde gegangen wird: Kontrolle aller handschriftlichen und in das SNP eingegebenen Ergebnisse.

9. Nach der letzten Runde

- Turnierleitung: Siegerehrung, Siegerfotos, Bekanntgabe der Qualifikanten und ggf. Austeilen der Prospekte für die DM und der Athletenerklärung.

10. Nach dem Turnier

- Jury: Unregelmäßigkeiten werden dem Vizepräsident Schiedsrichterwesen bzw. dem Sportausschuss gemeldet.
- Turnierleitung: Wartet ab, bis alle Daten vom SNP übertragen worden sind.
- Turnierleitung: Geld für Tagesersatzlizenzen ist an den Verband zu überweisen. Die Tagesersatzlizenzen sind an die Geschäftsstelle zu schicken.
- Jury: Schiedsrichterbogen unterschreiben.
- Schiedsrichter/Turnierleitung: Einbehaltene Lizenzen sind an den Vizepräsident Schiedsrichterwesen zu senden.

Sportausschuss BPV NRW