4.1 Reglement der Deutschen Meisterschaft Tireur

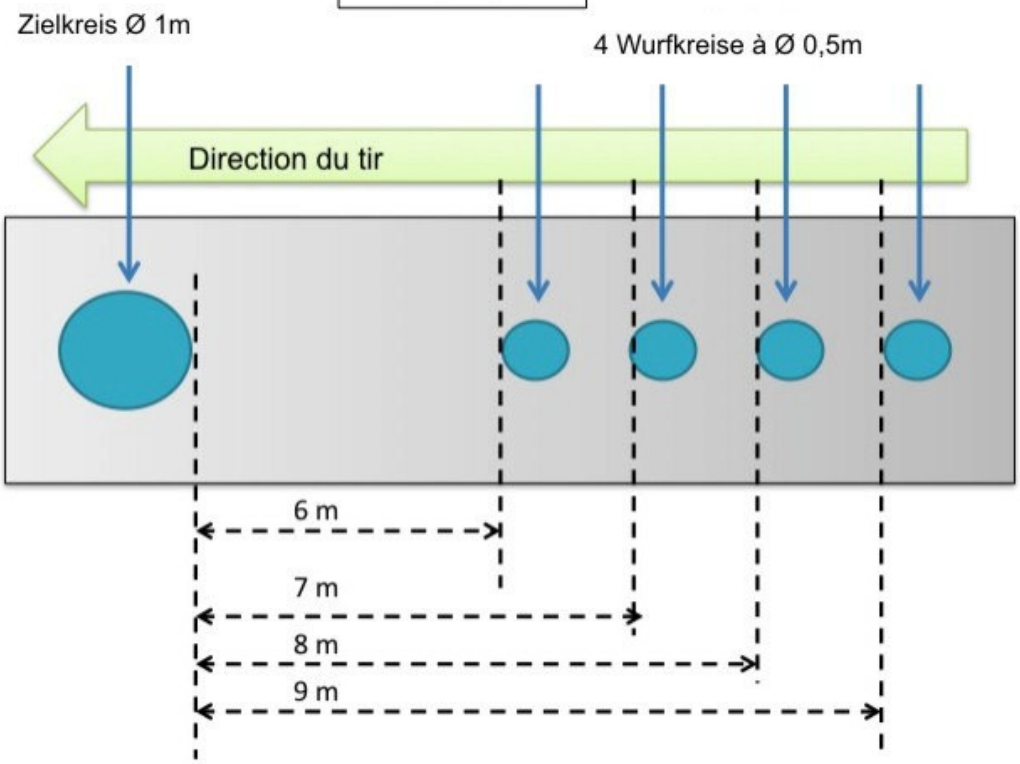
Tireurbahn: Darstellung A
Gültigkeit der Schüsse: Darstellung B
Positionierung der Ziele im Zielkreis und Punktefeststellung: Darstellungen 1 bis 5

1. Tireurbahn

Das Spielfeld entspricht dem des Internationalen Regelwerks in der Ausgabe vom Dezember 2020. Die Tireurbahn setzt sich aus einem Kreis mit 1 Meter Durchmesser zur Aufnahme der Ziel- und Treffkugeln (Schussbilder) und vier miteinander verbundenen Wurfkreisen mit 50 cm Durchmesser, deren vordere Ränder 6, 7, 8 und 9 Meter vom vorderen Rand des Zielkreises liegen, zusammen.

Für den direkten Vergleich zweier Tireure, d.h. ab dem Viertelfinale, wird die Ausrichtung der Tireurbahnen quer zu den Wettkampfspielfeldern nahegelegt.

Abbildung A
Tireurbahn



2. Material

a) Die Treffkugeln für die Aufgaben 1 bis 4 haben alle einen Durchmesser von 74 mm, ein Gewicht von 700 g, sind glatt, von heller Farbe (Stahl) und sind für alle Aufgaben identisch.
b) Die Zielkugel als zu treffendes Ziel (Aufgabe 5) und als Hindernis (Aufgabe 2) hat einen Durchmesser von 30 mm, wiegt mehr als 10 g, ist aus Holz und gut sichtbar gefärbt.
c) Die Hinderniskugeln für die Aufgaben 3 und 4 haben den gleichen Durchmesser und dasselbe Gewicht wie unter Punkt a), sind aber von dunkler Farbe und identisch für beide Disziplinen, in denen sie benötigt werden.

3. Ziele und Hindernisse

Alle Ziele und Hindernisse werden durch einen erfahrenen Helfer im Zielkreis (Durchmesser 1m) mit Hilfe einer durch die FIPJP zugelassenen Schablone gemäß den Aufgaben 1 bis 5 positioniert.

Die Objekte im Zielkreis haben folgende Abstände zueinander:

- Bei zwei Objekten (Aufgabe 2 und 4) beträgt der lichte Abstand zwischen diesen 10 cm.
- Bei drei Objekten (Aufgabe 3) beträgt der lichte Abstand zwischen den Hindernissen und der Zielkugel 3 cm.

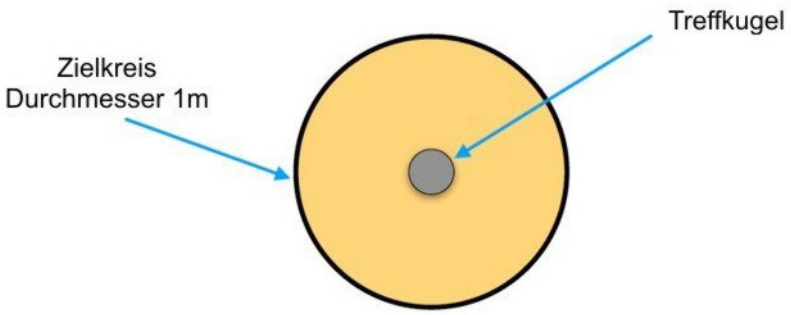
Die Treffkugeln sind immer im Zentrum des Zielkreises zu platzieren, d.h. 6,5m, 7,5m. 8,5m und 9,5 m vom Rand des Wurfkreises.

Die Zielkugel befindet sich aus Sicht des Tireurs 20 cm hinter dem vorderen Rand des Zielkreises in gerader Linie zum Kreismittelpunkt, also auf 6,20 m, 7,20 m, 8,20 m und 9,20 m Entfernung.

4. Gültigkeit der Schüsse

Ein Schuss ist gültig, wenn sich der Abdruck der Schusskugel im Inneren des Zielkreises befindet. Er ist ungültig, wenn die Schusskugel den Rand des Zielkreises nur gestreift hat. Um dies festzustellen, ist empfohlen, den Kreisrand mit Kreide oder Plastilin zu behandeln.

Abbildung B
Gültigkeit des Schusses



Der Schuss ist gültig, wenn der Abdruck
der Schusskugel innerhalb des Zielkreises liegt

Wertung 1 Punkt:

- Der Schuss ist gültig, die Treffkugel wird korrekt getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis.
- Für die Aufgaben 2 und 4 gilt: 1 Punkt, wenn das Hindernis beim Rückprall der Schusskugel seine Lage verändert, egal, welche Position die Treffkugel, die Zielkugel, die Hinderniskugel sowie Schusskugel einnehmen. Der Punkt wird aber nur gegeben, wenn die Schusskugel hinter der Hinderniskugel und vor der Zielkugel aufschlägt; ist dies nicht der Fall, wird kein Punkt gegeben.
- Für Aufgabe 3 gilt: Wenn nach korrektem Treffer auf die Treffkugel eine Hinderniskugel durch die Schusskugel bewegt wird, aber im Kreis verbleibt. Kein Punkt, wenn die Treffkugel und eine Hinderniskugel den Zielkreis verlassen.

Wertung 3 Punkte:

- Die Treffkugel wird korrekt getroffen, Treff- und Schusskugel verlassen den Zielkreis. Bei Aufgaben mit Hindernissen, dürfen diese nicht berührt werden.
- Für Aufgabe 5 gilt: Wenn die Zielkugel korrekt getroffen wird, den Kreis aber nicht verlässt.

Wertung 5 Punkte:

- Wenn die Treffkugel korrekt getroffen wird und den Kreis in vollem Umfang verlässt, die Schusskugel jedoch im Kreis verbleibt. Bei Aufgaben mit Hinderniskugeln dürfen dies nicht berührt werden.
- Wenn die Zielkugel den Kreis verlässt, nachdem sie korrekt getroffen wurde.

Im Höchstfall können 100 Punkte erreicht werden (Abb. 1 bis 5)

5. Ablauf des Wettkampfs

Es gelten die Regelungen der Sportordnung, § 6, Punkt 3 f und ergänzend folgende Bestimmungen:

Zur Qualifikation am ersten Wettkampftag muss jeder Schießer eine vollständige Serie von 20 Schüssen auf die Aufgaben 1 bis 5 abgeben.
Der Zeitpunkt für den Beginn der Qualifikation wird von der Wettkampfleitung für die eingeschriebenen Spieler festgesetzt. Dies geschieht unter Berücksichtigung laufender Begegnungen in Spielen der Deutschen Meisterschaft.
Bei Punktegleichstand in der Qualifikationsrunde entscheidet die größere Anzahl an Treffern mit 5 Punkten für die bessere Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die 3-Punkte-Treffer.
Barrage: Im Falle eines weiteren Gleichstandes müssen die Spieler jede Aufgabe mit einer Kugel auf 7 Meter absolvieren. Bei weiterem Gleichstand ist die Barrage zu wiederholen und wird sofort beendet, wenn einer der Spieler aus einer der Aufgaben mit mehr Punkten hervorgeht.
Dieses Verfahren ist auch in der Finalphase anzuwenden.
Ein Schiedsrichter überwacht die Notierung der Punkte.

Die finale Phase findet im direkten Vergleich nach folgender Tabelle statt, der bis zum Finale zu folgen ist.

1 gegen 8
4 gegen 5
3 gegen 6
2 gegen 7

In jeder Begegnung kommt der Spieler mit dem besseren Ergebnis als sein Gegner weiter.

Ab dem Viertelfinale schießen die beiden Gegner abwechselnd auf der gleichen Tireurbahn.

Die Gegner schießen abwechselnd, beginnend bei Aufgabe 1 auf 6 m bis zu Aufgabe 5 auf 9 m.
Der Tireur mit dem besseren Startplatz kann entscheiden, ob er zuerst oder als Zweiter schießt.. Bei Punktegleichstand werden Stichwettkämpfe im Anschluss an die letzten Spiele der beteiligten Spieler durchgeführt. Hierbei 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.
Pro Spielfeld wird ein Schiedsrichter benötigt, der dem Schreiber am Anzeigetisch die Punkte mitteilt.

Außerdem überwacht ein 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.

6. Generelle Regelungen

Die Spieler schießen in der Qualifikation alleine oder nacheinander im direkten Vergleich gemäß der Richtlinie beginnend von Aufgabe 1 auf 6 Meter bis Aufgabe 5 auf 9 Meter.

Die Spieler haben alle Aufgaben innerhalb von 15 Minuten zu erfüllen. Die Zeit wird auf dem Ergebnisbogen festgehalten, den Spielern nach jeder Aufgabe mitgeteilt und wenn möglich auf einem Display dargestellt.

Die Zeit läuft, wenn der Schiedsrichter am Zielkreis nach Bildaufbau den Arm hebt und endet wenn die Kugel die Hand des Spielers verlässt.

Der Spieler hat mit beiden Füßen im Kreis zu stehen, bis die Schusskugel Ziel oder den Boden berührt hat. Sollte ein Fuß den Boden komplett verlassen, führt dies zu einer roten Karte, wodurch der Schuss ungültig wird. Dies gilt selbst, wenn der Spieler den Kreis nicht vor Auftreffen der Schusskugel verlässt.
Ebenso zieht sich jeder Spieler bei Übertritt eine rote Karte zu.
Zieht sich ein Spieler eine zweite rote Karte zu, wird seine Schussrunde sofort gestoppt, er behält aber das bis dahin erreichte Ergebnis.

Nur ein Schiedsrichter oder ein besonders dafür eingewiesenes Organisationsmitglied darf Zielkugeln und Hindernisse im Zielkreis mit einer von der FIPJP zugelassenen Schablone positionieren.
Es ist Trainern und anderen Spielern verboten, die Tireurbahn zu betreten.

Der Trainer darf assistieren, muss aber auf seiner Seite bleiben. Es ist ihm jedoch nicht erlaubt, sich zwischen den Wurfkreisen und dem Zielkreis aufzuhalten.

Für jede Tireurbahn ist gefordert:

- Ein Schiedsrichter oder Offizieller zur Überwachung der Position der Füße im Abwurfkreis. Sie müssen über eine weiße (grüne) Karte verfügen, um anzuzeigen, dass der Schuss gültig ist, eine rote Karte für einen ungültigen Schuss. Sie sind gehalten, die rote Karte extrem streng gegen Spieler, deren Fuß den Boden verlässt bevor die Schusskugel den Boden oder das Ziel berührt, anzuwenden. Es wird keine Warnung bei Übertritt ausgesprochen.

- Der Schiedsrichter am Zielkreis gibt die Resultate, 0, 1, 3 oder 5 nach Prüfung ob der Schuss gültig war, an die Ergebnismeldung weiter. Sein Platz ist gegenüber dem Wurfkreis, den der Spieler benutzen will und mindestens 2 Meter vom Zielkreis entfernt.

- Pro Spieler ist ein Schreiber einzuteilen, der die Ergebnisse Kugel für Kugel in ein Formblatt einträgt, dazu kommt ein Offizieller, der die verbleibende Zeit pro Spieler festhält und bekannt gibt; dies kann auch der Schreiber übernehmen.

7. Videobeweis

Wenn die Umstände dies zulassen, kann der Videobeweis bei direktem Vergleich hinzugezogen werden, um die Entscheidung des Schiedsrichters zu widerlegen, bzw. zu untermauern. Zu diesem Zweck wird jedem Coach eine grüne Signalkarte übergeben, mit der er den Videobeweis einfordern kann. Bestätigt der Videobeweis das Anliegen des Coaches, kann die grüne Karte wieder verwendet werden. War die Schiedsrichterentscheidung korrekt, darf der Coach die Karte für weitere Beschwerden bis zum Ende der Begegnung nicht wieder verwenden.

Siehe 3.5 Anlage 4 der Sportordnung.
Zusätzlich ist der Titelverteidiger startberechtigt.
Am Samstag ist Einschreibschluss ist um 9.00 Uhr und Wettkampfbeginn um 9.30 Uhr. Das Startgeld beträgt 10.00 EUR pro Spieler und ist durch den betreffenden Landesverband in Höhe der jeweiligen Anzahl der spielberechtigten Tireure bis spätestens zwei Wochen vor der Veranstaltung auf das Konto des DPV zu überweisen. Für den Titelverteidiger entfällt das Startgeld.

8. Einschreibung

Die „Deutsche Meisterschaft „Tireur“ und „Tireur Frauen“ werden nach dem anhängenden Reglement (Anlage 4.1) ausgespielt. Die notwendige Ausstattung stellt der DPV.
Je angefangene 1.000 Mitglieder können die Landesfachverbände einen Bewerber für die DM „Tireur“ entsenden, je angefangene 300 weibliche Mitglieder mit Lizenzkönnen sie je eine Bewerberin für die DM „Tireur Frauen“ entsenden. Zusätzlich ist der amtierende Titelverteidiger, die amtierende Titelverteidigerin startberechtigt.
Am Samstag ist Einschreibschluss ist um 9.00 Uhr und Wettkampfbeginn um 9.30 Uhr. Das Startgeld beträgt 10,00 EUR pro Spieler und ist durch den betreffenden Landesverband in Höhe der jeweiligen Anzahl der spielberechtigten Tireure bis spätestens zwei Wochen vor der Veranstaltung auf das Konto des DPV zu überweisen. Für den/die Titelverteidiger/in entfällt das Startgeld.

9. Preise und Titel

Die ersten 4 der Deutschen Meisterschaft der Tireure werden mit je einem Pokal geehrt, wobei die Verlierer der 1/2-Finals gemeinsam auf den 3.Platz gesetzt werden.

10. Unvorhergesehenes

Im Falle unvorhersehbarer Störungen des Wettkampfverlaufes (Stromausfall, Sturm, Störungen durch Zuschauer, wie. z.B. Werfen von Gegenständen, Blenden mit Lasern, etc.), die nicht unmittelbar den Spieler betreffen, wird der Wettbewerb unterbrochen. Er wird schnellstens wieder aufgenommen, die Spieler starten wieder mit Aufgabe 1.

Die Wettkampfleitung gibt einen Zeitplan bekannt.
Die Tireure geben bei der Anmeldung bekannt, ob sie gleichzeitig die DM spielen. Tireure, die in einer Barrage nicht spielen müssen, melden sich unmittelbar nach dem 2. Spiel in ihrem Poule bei der Wettkampfleitung.
Nach dem ersten Aufruf muss sich der Spieler innerhalb von 5 Minuten auf dem vorgesehenen Spielfeld einfinden.
Nach Ablauf dieser 5 Minuten erfolgt ein zweiter Aufruf, der Spieler wird mit 5 Strafpunkten belegt.
Sollte ein Spieler 5 Minuten nach dem zweiten Aufruf nicht erschienen sein, wird er aus der Teilnehmerliste gestrichen.

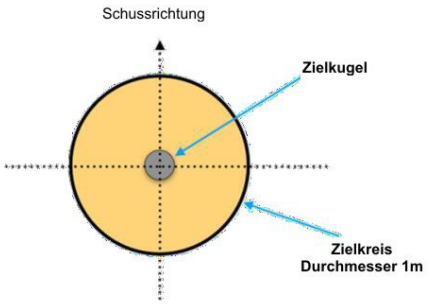
11. Protokoll-Formular

Zur Ergebnisprotokollierung wird ausschließlich das beigefügte Protokoll-Formular DM-Tireur benutzt.

Disziplinen:

Aufgabe 1
Schuss auf einzelne Kugel

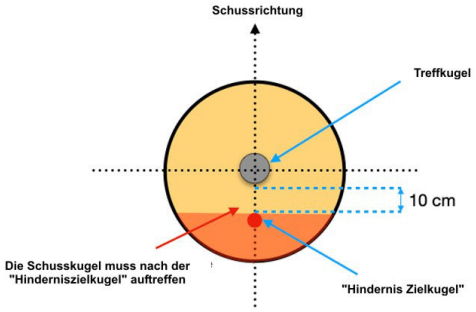
Ergebnis	Punkte
Zielkugel verlässt den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5
Ziel- und Schusskugel verlassen den Kreis	3
Zielkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis	1
Fehlschuss	0

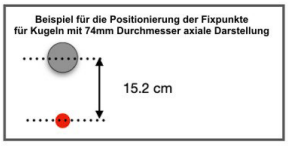


Deutscher Pétanque-Verband e.V.

DM-Richtlinie Tireur und Tireur Frauen
SpO Anl. §6, 3f / Stand: 01.02.2021

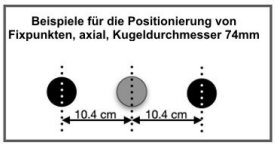
Aufgabe 2
Treffkugel hinter der Zielkugel



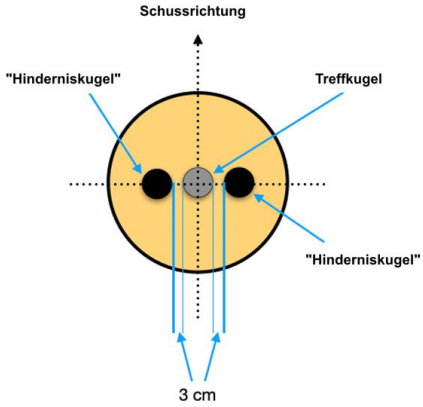


Ergebnisse	Punkte
Treffkugel verlässt den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5
Treffkugel und Schusskugel verlassen komplett den Kreis	3
Treffkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis Treffkugel getroffen, "Hindernis Zielkugel" durch Rebound berührt	1
Fehlschuss oder Schuss traf zuerst Hindernis	0

Aufgabe 3
Kugel zwischen Hindernissen



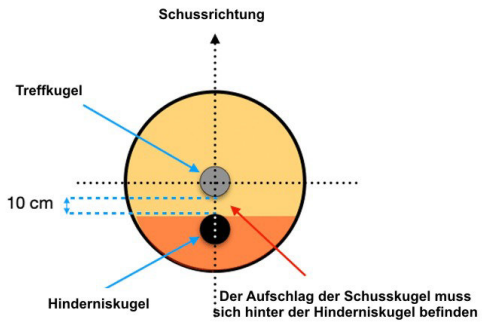
Ergebnis	Punkte
Treffkugel verlässt vollständig den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5
Treffkugel und Schusskugel verlassen den Kreis	3
Treffkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis Treffkugel getroffen, Hindernis wird durch Rebound berührt	1
Fehlschuss oder Treffkugel und Hinderniskugel verlassen den Kreis	0

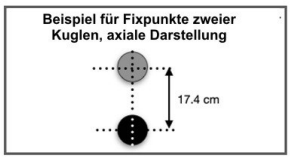


Deutscher Pétanque-Verband e.V.

DM-Richtlinie Tireur und Tireur Frauen
SpO Anl. §6, 3f / Stand: 01.02.2021

Aufgabe 4
Treffkugel hinter der Hinderniskugel

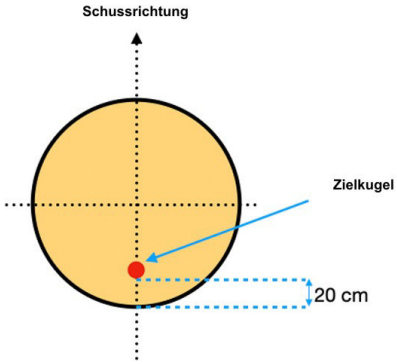




Ergebnisse	Punkte
Treffkugel verlässt den Zielkreis, Schusskugel verbleibt im Kreis	5
Treff- und Schusskugel verlassen komplett den Kreis	3
Treffkugel wird getroffen, verbleibt aber im Zielkreis Treffkugel getroffen, Hinderniskugel durch Rebound berührt	1
Fehlschuss oder Hinderniskugel zuerst getroffen	0

Aufgabe 5
Schuss auf die Zielkugel

Ergebnisse	Punkte
Die Zielkugel verlässt in vollem Durchmesser den Zielkreis	5
Zielkugel wird getroffen, bleibt aber im Zielkreis (als getroffen gilt, wenn die Zielkugel ihren Platz verlässt)	3
Fehlschuss	0



Deutscher Pétanque-Verband e.V.

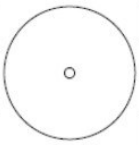
DM-Richtlinie Tireur und Tireur Frauen
SpO Anl. §6, 3f / Stand: 01.02.2021

Deutsche Meisterschaft Tireur
Ergebnisprotokoll

Spieler 1

Aufgabe 1 **Zeit:** _____

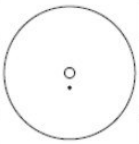
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 2 **Zeit:** _____

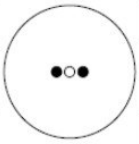
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 3 **Zeit:** _____

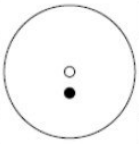
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 4 **Zeit:** _____

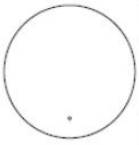
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 5 **Zeit:** _____

6 m	Pkte.	5	3	0
7 m	Pkte.	5	3	0
8 m	Pkte.	5	3	0
9 m	Pkte.	5	3	0



Punkte

Gesamtpunktzahl _____

Gesamtzeit _____

LV _____

Vorname _____

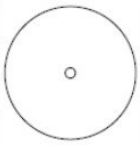
Name _____

Unterschrift _____

Spieler 2

Aufgabe 1 **Zeit:** _____

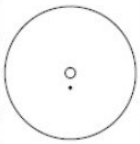
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 2 **Zeit:** _____

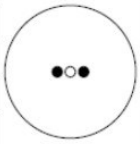
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 3 **Zeit:** _____

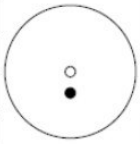
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 4 **Zeit:** _____

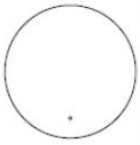
6 m	Pkte.	5	3	1	0
7 m	Pkte.	5	3	1	0
8 m	Pkte.	5	3	1	0
9 m	Pkte.	5	3	1	0



Punkte

Aufgabe 5 **Zeit:** _____

6 m	Pkte.	5	3	0
7 m	Pkte.	5	3	0
8 m	Pkte.	5	3	0
9 m	Pkte.	5	3	0



Punkte

Gesamtpunktzahl _____

Gesamtzeit _____

LV _____

Vorname _____

Name _____

Unterschrift _____

Protokollant

Ort _____ Datum _____ Unterschrift _____