



Gültig ab 12.04.2023

### Richtlinie der Österreichischen Meisterschaften Tir de Précision

#### 1. Allgemein

- 1.1. Die Österreichischen Meisterschaften Tir de Précision (ÖM TdP) werden getrennt als Damen- und Herren - Bewerbe ausgetragen.
- 1.2. Die ÖM TdP zählen lt. Normtabelle zur Spieler:innen- und Vereinsrangliste

#### 2. Bestimmungen des ÖPV

- 2.1. Die Termine für die Bewerbe der ÖM TdP werden vom ÖPV im Rahmen der Turnierkalender-Erstellung festgelegt.
- 2.2. Zur Teilnahme an der ÖM TdP sind alle Spieler:innen mit gültiger österreichischer Lizenz berechtigt.
- 2.3. Für die Veranstaltung der ÖM TdP ist der ÖPV verantwortlich. Der ÖPV vergibt die Bewerbe der ÖM TdP zur Durchführung an Mitgliedsvereine. Der ÖPV stellt die Preise jeweils für die besten drei Spieler:innen zur Verfügung.
- 2.4. Vom austragenden Verein sind ausreichend Tireurbahnen bereitzustellen. Eine Limitierung der Teilnehmer:innenzahl ist nicht zulässig.
- 2.5. Der austragende Verein stellt die Turnierleitung, die für einen reibungslosen Ablauf sorgt.
- 2.6. Der austragende Verein registriert die Teilnehmer:innen und kassiert die Nennggebühr.
- 2.7. Der austragende Verein nominiert eine Jury, die aus mindestens drei und höchstens fünf Personen besteht.
- 2.8. Der austragende Verein sorgt für die Anwesenheit von genügend Schiedsrichter:innen bzw. regelkundigen Personen.
- 2.9. Die Schiedsrichter:innen haben bei Regelverstoß die Vorkommnisse zu dokumentieren (*Spieler:innen-Namen, Verein, Lizenznummer*) und schriftlich nach Turnierende bei der Turnierleitung abzugeben.
- 2.10. Der austragende Verein leitet alle dokumentierten Vorkommnisse an das ÖPV - Schiedsgericht und das Endergebnis an den ÖPV weiter.
- 2.11. Damen-, Herren- und Junioren Bewerbe der ÖM TdP können zu einem Termin am gleichen Spielort als getrennte Turniere durchgeführt werden.
- 2.12. Die ÖM TdP werden gemäß den internationalen Bestimmungen zur Durchführung der Weltmeisterschaften im Tir de l'Individuel in der jeweils gültigen Fassung des ÖPV gespielt.
- 2.13. Die Anmeldung für ÖM TdP erfolgt über den Turnierkalender auf der Website des ÖPV.

- 2.14. Bei weniger als 8 gemeldeten Spieler:innen wird keine ÖM TdP ausgetragen. Ausnahme bilden die Juniorenbewerbe.

### **3. Generelle Regelungen**

- 3.1. Die Spieler:innen schießen in der Qualifikation alleine gemäß der Richtlinie beginnend von Aufgabe 1 auf 6 Meter bis Aufgabe 5 auf 9 Meter.
- 3.2. Die Spieler:innen haben alle Aufgaben innerhalb von 15 Minuten zu erfüllen. Die Zeit läuft, wenn der/die Schiedsrichter:in am Zielkreis nach Bildaufbau den Arm hebt und endet, wenn die Kugel die Hand des Spielers verlässt.
- 3.3. Der/die Spieler:in hat mit beiden Füßen im Kreis zu stehen bis die Schusskugel das Ziel oder den Boden berührt hat. Sollte ein Fuß den Boden komplett verlassen, oder die/der Spieler:in den Kreis vor Auftreffen der Schusskugel verlassen, führt dies zu einer roten Karte, wodurch der Schuss ungültig wird. Dies gilt selbst dann, wenn der/die Spieler:in den Kreis nicht vor Auftreffen der Schusskugel verlässt. Ebenso zieht jeder Übertritt des Kreises eine rote Karte nach sich.
- 3.4. Erhält ein:e Spieler:in eine zweite rote Karte, wird die Schussrunde sofort gestoppt, er/sie behält jedoch das bis dahin erreichte Ergebnis.

### **4. Videobeweis**

Wenn es die technischen Voraussetzungen erlauben, kann der Videobeweis bei direktem Vergleich herangezogen werden, um die Entscheidung des/der Schiedsrichter:s:in 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 die Reklamation des Coaches, kann die Karte weiter verwendet werden. War die Entscheidung des/der Schiedsrichter:s:in korrekt, darf der Coach die Karte für weitere Beschwerden innerhalb dieses Vergleichs nicht wieder verwenden.

### **5. Durchführung des Wettkampfs**

- 5.1. Die Qualifikationsrunde der ÖM TdP wird nach einem festen Zeitplan gespielt. Der Zeitpunkt für den Beginn der Qualifikation wird von der Turnierleitung für die eingeschriebenen Spieler:innen festgesetzt, auf Basis der gewünschten Startzeit. Verschiebungen aus Organisationsgründen sind möglich.
- 5.2. Nach Aufruf haben sich die Spieler:innen innerhalb von 5 Minuten an der vorgesehenen Tireurbahn einzufinden. Bei Abwesenheit gibt es einen zweiten Aufruf. Der/die Spieler:in startet dann mit 5 Strafpunkten. Wenn Spieler:innen nach dem zweiten Aufruf nicht innerhalb von 5 Minuten erscheinen, werden sie vom Turnier ausgeschlossen.
- 5.3. Zur Qualifikation in der Vorrunde muss jede:r Spieler:in eine vollständige Serie von 20 Schüssen auf die Aufgaben 1 bis 5 abgeben. 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:innen jede Aufgabe mit einer Kugel auf 7 Meter absolvieren, maximal können 25 Punkte erreicht werden. Bei erneutem Gleichstand ist die

Barrage zu wiederholen und wird sofort beendet, wenn einer der Spieler:innen aus einer der Aufgaben mit mehr Punkten hervorgeht.

5.4. Die Anzahl der qualifizierten Spieler:innen für die KO-Runden sind von Anzahl der Teilnehmer:innen abhängig:

5.4.1. *Bei weniger als 32 teilnehmenden Spieler:innen* → die besten 8 Spieler:innen qualifizieren sich für die KO-Runde

5.4.2. *Ab 32 teilnehmenden Spieler:innen* → Am Ende der ersten Qualifikationsrunde sind die Spieler:innen mit den 4 besten Ergebnissen für das 1/4-Finale qualifiziert. Sie erhalten die Nummern 1 bis 4.

Die Plätze 5 - 16 werden für die zweite Runde ausgewählt (*Rattrapage*). Wenn jedoch einige Spieler:innen die gleiche Gesamtpunktzahl wie der/die 16. haben, qualifizieren sie sich ebenfalls für die zweite Qualifikationsrunde.

In der zweiten Qualifikationsrunde wird in umgekehrter Reihenfolge der Ergebnisse der ersten Vorrunde gespielt, wobei die Spieler:innen mit den niedrigsten Punktzahlen zuerst spielen. Die Turnierleitung ist für die Zuteilung der Spieler:innen zu den Schussbahnen verantwortlich.

Für das Ergebnis werden die Punktzahlen der ersten und zweiten Qualifikationsrunde addiert.

Am Ende der zweiten Qualifikationsrunde sind die 4 besten Ergebnisse, die den oben genannten Regeln (*sh. 4.3*) entsprechen, für das 1/4-Finale qualifiziert und bekommen die Nummern 5 bis 8.

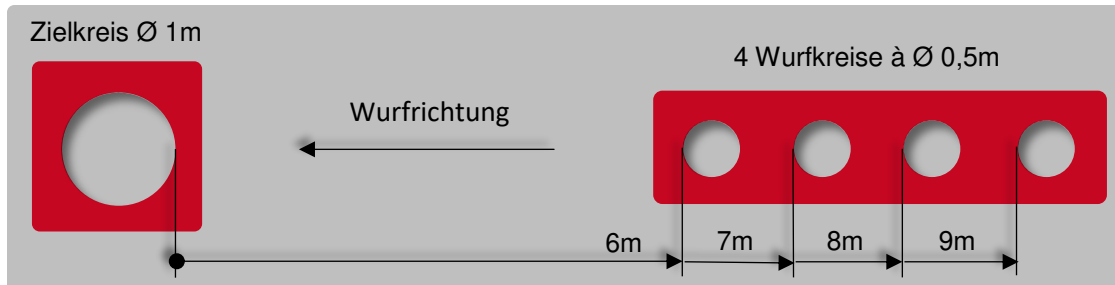
5.5. In der KO-Runde spielen die jeweils besten 8-Spieler:innen das 1/4-Finale in der Reihenfolge: 1 : 8, 2 : 7, 3 : 6 und 4 : 5 im direkten Vergleich abwechselnd gegeneinander auf derselben Türeubahn, beginnend bei Aufgabe 1 auf 6 m bis zu Aufgabe 5 auf 9 m. Der/die in der vorherigen Runde jeweils besser Platzierte darf entscheiden, ob er/sie beginnen oder als zweite:r schießen will.

5.6. Nach dem 1/4-Finale spielen die verbleibenden vier Spieler:innen das Halbfinale in der Reihenfolge: 1 : 4 und 2 : 3. Die beiden Gewinner:innen der Halbfinale ermitteln die/den Österreichische:n Meister:in. Der/die Gewinner:in ist Österreichischer Meister Tir de Précision oder Österreichische Meisterin Tir de Précision, die jeweiligen Verlierer:innen sind Vizemeister bzw. Vizemeisterin. Die beiden Verlierer:innen der Halbfinale spielen um den dritten Platz.

5.7. Pro Spielfeld wird ein:e Schiedsrichter:in (*oder regelkundige Person*) für die Festhaltung der Ergebnisse benötigt. Die/der Schiedsrichter:in am Zielkreis hält die Resultate 0, 1, 3 oder 5 Punkte fest und teilt diese mit. Außerdem überwacht ein:e Schiedsrichter:in (*oder regelkundige Person*) die Stellung der Füße im Schusskreis.

## 6. Equipment für die Austragung

6.1. Das Schussfeld entspricht dem des Internationalen Regelwerks in der Ausgabe vom Dezember 2020. Die Tirobahn 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.



6.2. 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. 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. Die Hinderniskugeln für die Aufgaben 3 und 4 haben den gleichen Durchmesser und dasselbe Gewicht wie oben beschrieben, sind aber von dunkler Farbe und identisch für beide Disziplinen, in denen sie benötigt werden.

6.3. Alle Ziele und Hindernisse werden durch einen erfahrenen Helfer im Zielkreis ( $\varnothing 1m$ ) mit Hilfe einer Schablone oder geeigneten Hilfsmitteln gemäß den Aufgaben 1 bis 5 positioniert.

6.3.1. Die Objekte im Zielkreis haben folgende Abstände zueinander:

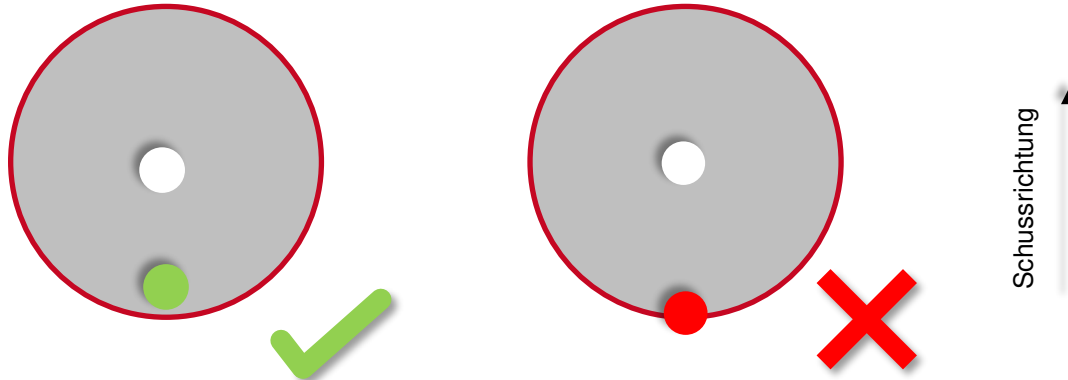
- Bei zwei Objekten (*Aufgabe 2 und 4*) beträgt der lichte Abstand zwischen diesen 10 cm.
- Bei drei Objekten (*Aufgabe 3*) beträgt der lichte Abstand zwischen den Hindernissen und der Treffkugel 3 cm.

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

6.3.3. Die Zielkugel befindet sich aus Sicht des Tiroren 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.

## 7. Wertung

7.1. 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, wird empfohlen, den Kreisrand z.B. mit Kreide oder Plastelin zu behandeln.



### 7.2. Wertung 1 Punkt

7.2.1. Der Schuss ist gültig, die Treffkugel wird korrekt getroffen, verlässt aber nicht den Zielkreis.

7.2.2. 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.

7.2.3. Für Aufgabe 3 gilt: Wenn nach korrektem Treffer auf die Treffkugel eine Hinderniskugel durch die Schusskugel bewegt wird, aber im Kreis verbleibt. Kein Punkt, sobald eine Hinderniskugel den Zielkreis verlässt.

### 7.3. Wertung 3 Punkte:

7.3.1. Die Treffkugel wird korrekt getroffen, Treff- und Schusskugel verlassen den Zielkreis. Bei Aufgaben mit Hindernissen, dürfen diese nicht berührt werden.

7.3.2. Für Aufgabe 5 gilt: Wenn die Zielkugel korrekt getroffen wird, den Kreis aber nicht verlässt.

### 7.4. Wertung 5 Punkte:

7.4.1. Wenn die Treffkugel korrekt getroffen wird und den Kreis in vollem Umfang verlässt, die Schusskugel jedoch im Kreis verbleibt. Bei Aufgaben mit Hinderniskugeln dürfen diese nicht berührt werden.

7.4.2. Für Aufgabe 5 gilt: Wenn die Zielkugel den Kreis verlässt, nachdem sie korrekt getroffen wurde.

7.5. Im Höchstfall können 100 Punkte erreicht werden.

## 8. Anfechtung und Abbruch

8.1. Anfechtungen sind beim ÖPV-Schiedsgericht zu deponieren.

8.2. Abbruch

### 8.2.1. Abbruch vor Ende der Vorrunde

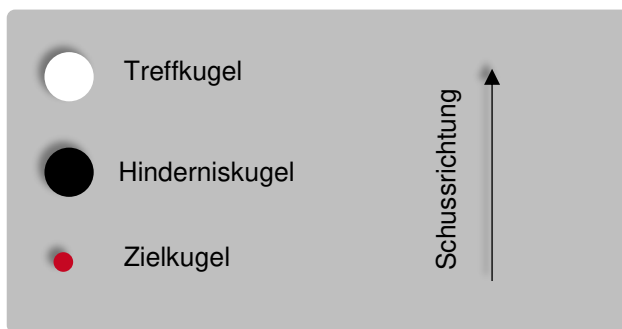
Bei Abbruch vor Ende der Vorrunde findet keine Wertung statt. Der ÖPV entscheidet, wann ein Ersatztermin stattfindet. Bei einem Ersatztermin haben die Meldungen neu zu erfolgen.

### 8.2.2. Abbruch nach Ende der Vorrunde

Der ÖPV muss einen Ersatztermin festlegen. An diesem wird der Wettbewerb beim Stand der letzten vollendeten Runde fortgesetzt. Nach Turnierabbruch zählen nur Ergebnisse vollendeter Runden. Eine vollendete Runde bedeutet, dass alle Spiele dieser Runde zu Ende gespielt wurden.

## 9. Ateliers

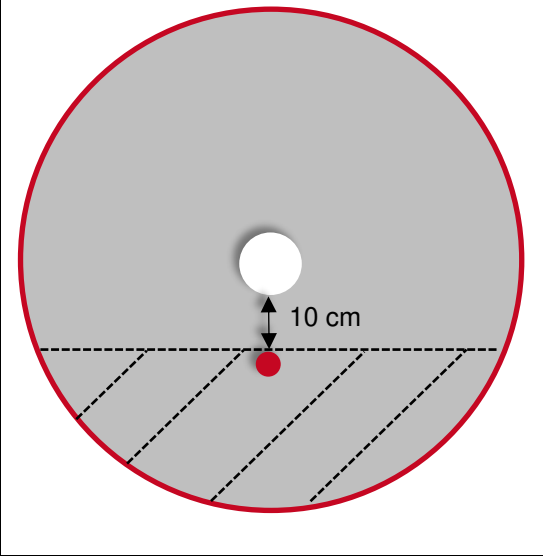
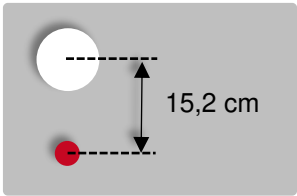
9.1. Legende



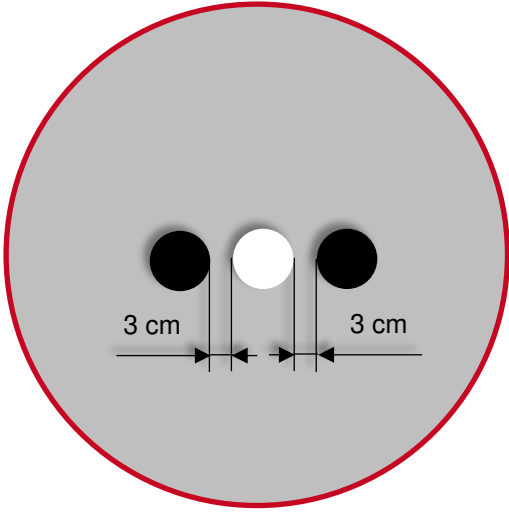
9.2. Atelier 1: Schuss auf einzelne Kugel

Ergebnisse Atelier 1	Pt.	
Treffkugel verlässt den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5	
Treffkugel und Schusskugel verlassen den Kreis	3	
Treffkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis;	1	
Fehlschuss	0	

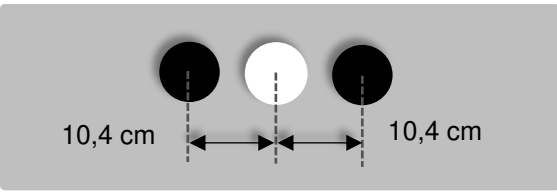
### 9.3. Atelier 2: Treffkugel hinter der Zielkugel

Ergebnisse Atelier 2	Pt.	
Treffkugel verlässt den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5	
Treff- und Schusskugel verlassen den Kreis	3	
Treffkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis Treffkugel getroffen „Hinderniss Zielkugel“ durch Rebound berührt	1	
Fehlschuss oder Schuss traf zuerst Hindernis	0	
		 <p>Beispiel für die Positionierung der Fixpunkte für Kugeln mit <math>\varnothing</math> 74mm</p>

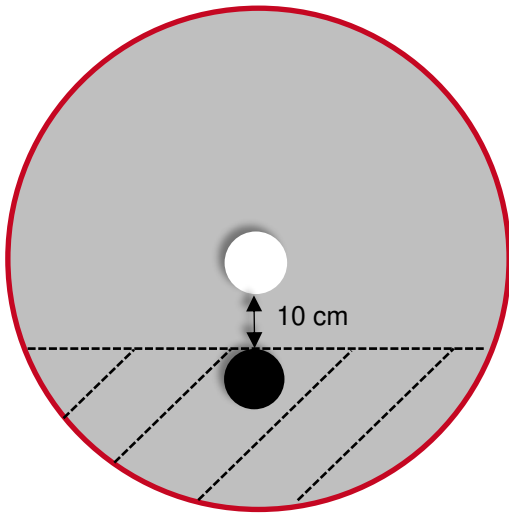
#### 9.4. Atelier 3: Treffkugel zwischen Hinderniskugeln

Ergebnisse Atelier 3	Pt.	
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	

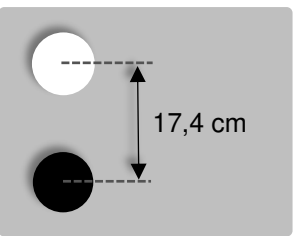
  

	
Beispiel für die Positionierung der Fixpunkte für Kugeln mit Ø 74mm	

#### 9.5. Atelier 4: Treffkugel hinter Hinderniskugel

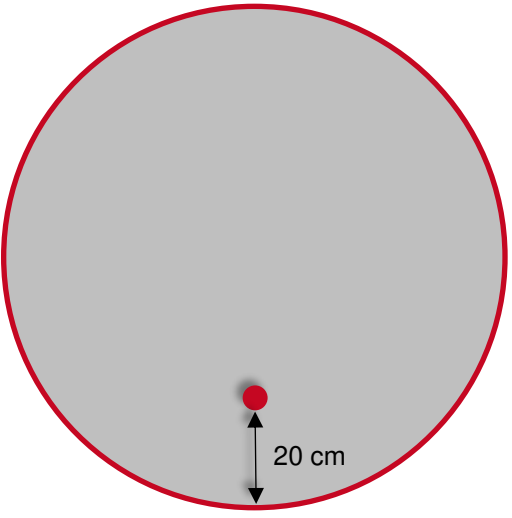
Ergebnisse Atelier 4	Pt.	
Treffkugel verlässt vollständig den Kreis, Schusskugel verbleibt innerhalb des Kreises	5	
Treffkugel und Schusskugel verlassen den Kreis	3	
Treffkugel getroffen, verbleibt aber im Kreis; Treffkugel getroffen, Hinderniskugel wird durch Rebound berührt	1	
Fehlschuss oder Hinderniskugel zuerst getroffen	0	

	
Beispiel für die Positionierung der Fixpunkte für Kugeln mit Ø 74mm	



## 9.6. Atelier 5: Schuss auf die Zielkugel

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

## 10. Ergebnisprotokoll

10.1. Die Protokollierung erfolgt mittels beigefügtem Protokollformular.

## 11. Änderungen

11.1. Für jegliche Änderungen der Richtlinie zur Durchführung der ÖM TdP ist der Schiedsrichter:innenausschuss (SrA) zuständig. Der/die SrA - Vorsitzende übermittelt diese zur Begutachtung dem Vorstand des ÖPV.



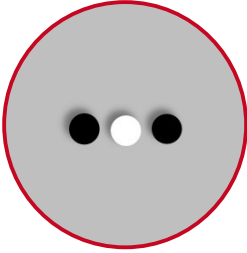
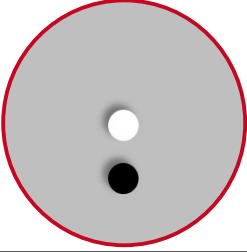
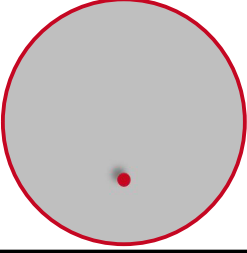
11.2. Änderungen benötigen eine Beschlussfassung durch den Vorstand des ÖPV.

Die Rili zur Durchführung der ÖM TdP wurde durch den Beschluss des Vorstandes am 12.04.2023 genehmigt, ersetzt die Rili ÖM TdP von 2017, und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.



# Österreichischer Pétanque Verband

Österreichische Meisterschaften Tir de Précision

			Quali 1	Quali 2	1/4-Finale	Barrage	1/2-Finale	Barrage	Finale	Barrage
<b>Name</b>										
Atelier 1		6m								
		7m								
		8m								
		9m								
		<b>Ges.</b>								
Atelier 2		6m								
		7m								
		8m								
		9m								
		<b>Ges.</b>								
Atelier 3		6m								
		7m								
		8m								
		9m								
		<b>Ges.</b>								
Atelier 4		6m								
		7m								
		8m								
		9m								
		<b>Ges.</b>								
Atelier 5		6m								
		7m								
		8m								
		9m								
		<b>Ges.</b>								
<b>Summe Atelier 1-5</b>										
<b>Summe (inkl. Q2 / Barrage)</b>										
<b>Name Gegner:in</b>			/							
<b>Datum, Unterschrift:</b>										