

# FAB 2026 – Turnierregeln (Biss` - Bouler)

Ab Freitag, den **10.04.2026** bis zum **02.10.2026** wird jeden Freitag das Turnier ausgetragen.  
Beginn **17:00**, Meldeschluss **16:45** (die Anmeldung erfolgt vor Ort)

- Das **Startgeld** beträgt **2 Euro** pro Person. (**ca. 50% Ausschüttung am Spieltag**)
- Die ersten drei Sieger erhalten einen Geldpreis.
- Ein Geldpreis wird nur an **anwesende Gewinner** ausgezahlt.

## I. Turniermodus – Doubletten (bei ungerader Teilnehmerzahl sind Tripletten möglich)

Wir spielen drei Runden Supermêlée nach dem Schweizer System.

1. Runde: Zufällige Auslosung der Spielpaarungen.
2. Runde: Auslosung nach Ergebnis: **Sieger gegen Sieger, Verlierer gegen Verlierer.**
3. Runde: Auslosung nach Zwischenbilanz: **2 Siege gegen 2 Siege, 1 Sieg gegen 1 Sieg, 0 Siege gegen 0 Siege.**

Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl kann ein Spieler **hochgelost** werden.

## II. Auslosung & Ergebnisübermittlung

- Die Auslosung erfolgt über eine **Pétanque-Turniersoftware**.
- Diese Software arbeitet mit einem live-link für alle Teilnehmer.
- Die Verwendung ist optional. Wer sein Smartphone nutzen möchte, kann den Spielverlauf live auf seinem Handy verfolgen.
- Auch die Spielergebnisse können mit dem Handy gemeldet werden.
- Auslosung der Runden: den Spielpartner, die Gegner, die Bahnnummer und die Rangliste kann nach jeder Runde mitverfolgt werden und die Abschlussrangliste.
- Das Handy muss auf den „Stumm-Modus“ gesetzt werden.

## III. Markierungen: Sau und Wurfkreis

Sau (Cochonnet) und Wurfkreis müssen wie immer markiert werden

## IV. Zeitbegrenzung / Spielende / letzte Aufnahme

Wir spielen mit **Zeitlimit: 60 Minuten pro Runde + eine letzte Aufnahme**

Nach der offiziellen Regel Art. 33 Abs. 5 ist eine Aufnahme beendet, sobald die letzte Kugel der laufenden Aufnahme zur Ruhe gekommen ist.

### -> Ablauf der 60 Minuten / letzte Aufnahme

- **Sobald das Signal für den Ablauf der 60 Minuten ertönt ist, muss die Sau zwingend markiert sein.**
- Geht die Sau **ab diesem Zeitpunkt ins Aus**, wird sie **auf die markierte Stelle zurückgelegt**.

**Entscheidung bei Unentschieden:** Wenn es nach der letzten Aufnahme unentschieden steht.  
(Diese Regelung haben wir gewählt, damit das Turnier sich nicht in die Länge ziehen kann.)

1. Die Sau wird **sofort auf ca. 7 Meter gelegt**.
2. Jede Mannschaft benennt bitte sehr schnell **einen Spieler**.
3. Ein Münzwurf bestimmt, **wer beginnt**.
4. Es wird pro Spieler genau **eine Kugel** gespielt.
5. **Schießen** ist in dieser Entscheidungsaufnahme **nicht erlaubt**.
6. Der Spieler, der **besser gelegt** hat, gewinnt die Partie für seine Mannschaft.

## V. Spielform: Carré

Wir spielen **Carré**.

## VI. Platzzuweisung

Das Spielfeld, auf dem das Match gespielt wird, wird **von der Turnierleitung vorgegeben**.

## VII. Teilnahme

**Für einen reibungslosen und sportlich anspruchsvollen Ablauf setzen wir eine gewisse Spielerfahrung voraus.**

## VIII. Teilnahme an weniger als 3 Runden am Spieltag.

Der Spieltag besteht aus drei Runden. Sollte ein Spieler früher aussteigen oder später einsteigen, wird dieses Spiel für den Spieler mit 7:13, als verloren gewertet.

### Spielort:

Biss`Bouler  
Am Mühlenberg 16  
30900 Wedemark  
OT. Bissendorf

#####

## Das FAB-Finale ist am Samstag, den 10.10.2026

**Ausgespielt wird der Sieger des FAB-Wanderpokales**

**Qualifikation nach 26 Spieltagen**

- Die besten 16 Spieler der Saison sind für das FAB-Finale qualifiziert.
- Für die Jahreswertung zählen die **15 besten Ergebnisse** der FAB-Saison 2026.
- **Eine weitere Voraussetzung für die Teilnahme am Finale ist, dass man mindestens 13-mal teilgenommen hat.**
- Ist ein Spieler am Finaltag verhindert oder er hat nicht mindestens 13-mal teilgenommen, rückt ein Spieler **gemäß Rangliste** nach.
- Es wird keine Startgebühr erhoben.

## FAB-Finale – Spielmodus

- Wir spielen **4 Runden Supermêlée** nach dem Schweizer System.
- Doubletten (bei ungerader Teilnehmerzahl sind Tripletten möglich)

Die 16 Finalteilnehmer werden entsprechend der FAB-Jahreswertung in vier Lostöpfe eingeteilt:

Topf 1: Plätze 1 – 4  
Topf 2: Plätze 5 – 8  
Topf 3: Plätze 9 – 12  
Topf 4: Plätze 13 – 16

## **Erste Runde – Auslosung & Paarungen**

### **Schritt 1: Teams (Doubletten) innerhalb der Töpfe bilden**

In **jedem** Topf werden die 4 Spieler **gemischt** und dann in der Ziehreihenfolge zu **zwei Doubletten** zusammengestellt:

- **Aus Topf 1:** Team **1A** (Ziehung 1+2), Team **1B** (Ziehung 3+4)
- **Aus Topf 2:** Team **2A**, Team **2B**
- **Aus Topf 3:** Team **3A**, Team **3B**
- **Aus Topf 4:** Team **4A**, Team **4B**

### **Schritt 2: Topf-übergreifende Spiele**

Die Spiele der 1. Runde werden **topfübergreifend** wie folgt angesetzt:

**Match 1:** Team **1A** (aus Topf 1) gegen Team **4A** (aus Topf 4)

**Match 2:** Team **1B** (aus Topf 1) gegen Team **4B** (aus Topf 4)

**Match 3:** Team **2A** (aus Topf 2) gegen Team **3A** (aus Topf 3)

**Match 4:** Team **2B** (aus Topf 2) gegen Team **3B** (aus Topf 3)

Damit gilt: **Topf 1 spielt komplett gegen Topf 4**, und **Topf 2 spielt komplett gegen Topf 3** jeweils mit Auslosung der Teamzusammenstellung innerhalb der Töpfe.

Durch dieses System erhalten Spieler mit einer besseren Platzierung in der FAB-Jahreswertung einen kleinen Vorteil, gleichzeitig wird das immer wieder angesprochene „Lospech“ zu Beginn des Finales reduziert.

### **Weitere Runden**

- Ab der zweiten Runde wird nach dem bekannten FAB-Modus gespielt: Gewinner spielen gegen Gewinner; Verlierer spielen gegen Verlierer; etc.
- Alle weiteren Paarungen werden entsprechend dem Schweizer System ausgelost.

## **Geldpreise & sonstiges**

- Die **Top 5 Sieger** des Turnieres am Finaltag erhalten Geldpreise
- Den FAB-Wanderpokal erhält der Sieger des Finaltages.
- Auf der Siegerehrung am Finaltag erhalten alle 16 Teilnehmer einen kleinen Sachpreis.
- Es ist geplant, dass ein gemeinsames Mittagessen gegen eine geringe Kostenbeteiligung stattfindet. - Die Teilnahme ist freiwillig.