



Heimatverein Schlarpe e.V.

www.heimatverein-schlarpe.de



Organisatorisches und Regeln zum Boßelturnier am 28. April 2018

1. Organisatorisches

Geboßelt wird bei jedem Wetter! Treffpunkt ist am Dorfgemeinschaftshaus in Schlarpe. Zur besseren Koordinierung sollten die Teilnehmerlisten bis spätestens 24.04.2018 bei Holger Wielert oder Karl-Heinz Wiegand vorliegen. Das Startgeld in Höhe von 5 € kann am Boßeltag bezahlt werden.

Gestartet wird in festgelegten Abständen von 10 Minuten ab 13:00 Uhr. Es starten immer 2 bis 3 (möglichst gleich starke) Mannschaften gleichzeitig.

Auf halber Strecke ist eine Verpflegungsstation mit Kaffee und Kuchen eingerichtet (im Startgeld enthalten). Am Ziel können sich die Mannschaften mit Gegrilltem und diversen Getränken stärken. Dort findet auch die Siegerehrung statt.

2. Die Mannschaft

Die Mannschaft besteht aus 4 bis 6 Spielern. Die Reihenfolge der Werfer ist vor Spielbeginn festzulegen und im Spielbericht einzutragen. Da das oberste Ziel des Boßelns ist, Spaß und Freude zu bereiten, bietet es sich an, je Mannschaft einen Bollerwagen mitzuführen, bestückt mit Leckereien und „energiespendenden Getränken“.

3. Das Ziel

Ziel des Werfers ist, die Boßelkugel mit viel Schwung möglichst flach auf der Straße bzw. dem Weg aufzusetzen und sie weit ausrollen zu lassen. Je weiter die Kugel rollt, um so besser für die Mannschaft. Dabei wandern die Mannschaften den Weg entlang immer den Werfern folgend. Die Strecke soll mit so wenig Würfeln wie möglich überwunden werden. Gewinner ist, wer mit den wenigsten Würfeln die Strecke überwindet.

4. Die Werfer

Es gehen immer 2 bis 3 Mannschaften zusammen auf die Strecke. Jede Mannschaft bekommt eine Boßelkugel. Für die Boßelkugel wird am Start ein Pfand in Höhe von 25,- € hinterlegt, der bei Rückgabe erstattet wird. Die Werfer werfen in der Reihenfolge wie sie im Spielbericht eingetragen sind. Die Werfer 1 der Mannschaften werfen die Boßelkugel vom Start. Werfer 2 setzt mit dem nächsten Wurf da fort, wo die Kugel des 1. Werfers seiner Mannschaft liegen geblieben ist. Werfer 3 setzt wieder da an, wo die Kugel des 2. Werfers liegen geblieben ist. Den nächsten Wurf macht jeweils die Mannschaft, deren Kugel hinten liegt. Geworfen wird von unten, „Kugelstoßen“ und „Schlagballwerfen“ ist nicht gestattet.

5. Die Würfe

Ein Wurf ist gültig, wenn die Kugel die Hand des Werfers verlassen und die Abwurflinie überschritten hat. Die Abwurflinie ist dort, wo die Kugel beim vorherigen Wurf liegen geblieben ist. Wird die Abwurflinie beim Wurf mit dem Fuß überschritten, ist der Wurf ungültig und darf nicht wiederholt werden. Kugeln, die von Angehörigen der eigenen Mannschaft angehalten werden, gelten als geworfen und zwar bis zum Punkt der Beeinflussung. Wird der Wurf durch Mitglieder der gegnerischen Mannschaft beeinflusst, kann der Wurf wiederholt werden. Bleibt die Kugel abseits des Weges liegen, wird sie im rechten Winkel zum Weg wieder aufgelegt.

Sollte die Kugel an einer Steigungsstrecke zurück rollen, darf sie erst an der Abwurflinie gestoppt werden. Der nächste Werfer muss erneut von der Abwurflinie werfen.

An Abzweigungen muss über Eck geößelt werden. Es darf nicht diagonal abgekürzt werden.

6. Die Strecke

..... wird am Boßeltag bekannt gegeben.

Wir wünschen Euch viel Spaß und Erfolg!