

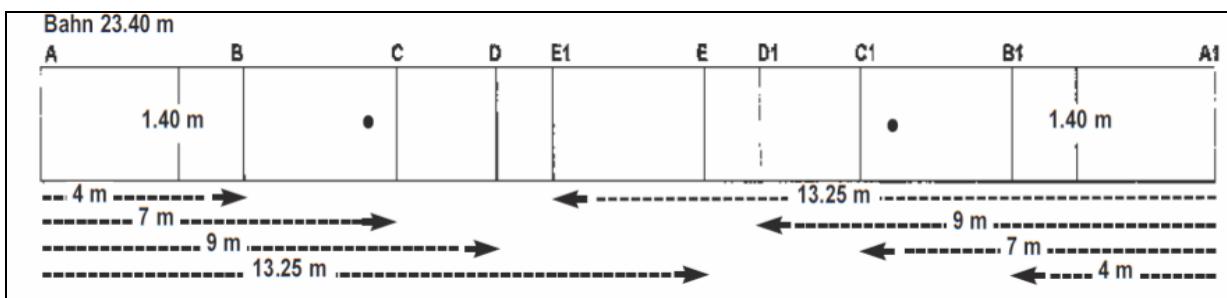
Boccia-Spielregeln

1. Spiel-Idee

- Die Spielidee ist, die eigenen Boccia-Kugeln (Spielkugeln) näher am Pallino (Zielkugel) zu platzieren als die gegnerische Partei. Solange die gegnerische Kugel besser liegt, ist man am Zug.
- Für jede Kugel, die nach dem Schluss des Durchganges näher am Pallino liegt als die beste Kugel des Gegners, wird jeweils ein Punkt gewertet.
- Ein Durchgang ist vorbei, wenn beide Parteien alle Kugeln gespielt haben. Anschliessend spielt man den nächsten Durchgang von der gegenüberliegenden Bahnseite.
- Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Partei 12 Punkte erreicht.

2. Boccia-Bahn

Die Innen-Bahnen des CBT bestehen aus Kunststoff mit einer feinen Sandschicht. Die Aussenbahn besteht aus gewalztem Sand. Abbildung unten entspricht den Innenbahnen:



Bei den CBT-Innenbahnen ist der Bereich E1/E mit weißer Farbe an den Banden gekennzeichnet und grenzt den roten Bereich ab.

3. Mannschaften

Es spielen zwei Parteien gegeneinander mit je gleich vielen Kugeln:

- 2 Spieler: 1 x 4 Kugeln / 1 x 4 Kugeln = 8 Kugeln
- 3 Spieler: 1 x 4 Kugeln / 2 x 2 Kugeln = 8 Kugeln
- 4 Spieler: 2 x 2 Kugeln / 2 x 2 Kugeln = 8 Kugeln
- 5 Spieler: 2 x 3 Kugeln / 3 x 2 Kugeln = 12 Kugeln
- 6 Spieler: 3 x 2 Kugeln / 3 x 2 Kugeln = 12 Kugeln

4. Einwurf des Pallino

- Zu Beginn des Spieles wird der Pallino auf den Normpunkt gesetzt.
- Zu Beginn eines neuen Durchganges wirft diejenige Partei den Pallino ein, die den letzten Punkt gemacht hat (also den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat).
- „Anlauf“ bis zur Linie B, Abwurf.
- Der Pallino muss beim Einwurf im Bereich der Linien E bis (B1 + 70 cm) zu Liegen kommen.
- Wird Pallino zu nahe oder zu weit geworfen, kann die Gegenmannschaft Pallino werfen.
- Wenn auch dies nicht klappt: Pallino geht auf roten Normpunkt.
- Der Mindestabstand zur Seitenbande beträgt 13 cm (entspricht dem Querstab des Messstabes). Ist der Pallino näher an der Seitenbande, wird dieser vom Schiedsrichter auf die Distanz von 13 cm gesetzt.
- Die Position des Pallino wird durch einen Pfeil vor dem Pallino markiert.

5. Punktspiel

- Beim Punktspiel versucht man die eigenen Boccia-Kugeln so nah wie möglich an den Pallino heranzurollen.
- „Anlauf“ bis zur ersten Linie B, Abwurf.
- Die Position der Kugel wird durch einen Strich vor der Kugel markiert.
- Das Punktspiel ist ungültig, wenn eine Kugel (auch Pallino) um mehr als 70 cm verschoben wird (Mittelpunkt zu Mittelpunkt bzw. Markierung zu Markierung).
- Die ungültige Kugel wird aus dem Spielfeld entfernt, die verschobene Kugel wieder an ihrem Ursprungsort positioniert und der Spieler bzw. seine Mannschaft muss nochmals spielen.
- → siehe auch Vorteilsregel Punkt 9.

6. Werfen („Boccieren“ / „Raffa-Wurf“)

- Vor dem Schuss muss man unmissverständlich mitteilen, welche Kugel man treffen will.
- „Anlauf“ bis zur ersten Linie B.
- Die geworfene Kugel darf erst hinter der Linie D aufsetzen (auf der Linie ist ungültig)
- Das Ziel (Kugel oder Pallino) muss getroffen werden, ansonsten ist der Wurf ungültig.
- Bei einem ungültigen Wurf wird die geworfene Kugel entfernt und der Spielstand wieder rekonstruiert!
- Wird das Ziel regelkonform getroffen, dürfen weggespickte Kugeln die Banden berühren.
- Wenn die geworfene Kugel die Bande (den Rand oder das Spielfeld-Ende) berührt, ohne vorher eine andere Kugel getroffen zu haben, ist der Wurf ungültig.
- → siehe auch Vorteilsregel Punkt 9.

7. „Bersaglio“

Ist der Abstand zweier (oder mehrerer) Kugeln (Bocce oder Pallino) geringer als 13 cm (Querstab des Messstabes), so sind diese „bersaglio“ und werden somit als ein zusammengehöriges Ziel betrachtet (wichtig beim „Raffa-Wurf“). Es spielt dann keine Rolle, welche dieser Kugeln getroffen wird.

8. Bandenberührung

Wenn beim Punktespiel die Kugel die Bande (den Rand oder die Rückwand) berührt, ist diese ungültig. Die Kugel auslaufen lassen!
→ siehe auch Vorteilsregel Punkt 9.

9. Vorteilsregel

Die Vorteilsregel ist das Recht einer Mannschaft, jeden nicht regulären / ungültigen Wurf (oder Punktespiel) des Gegners unter Einbezug aller sich daraus ergebender Folgen für gültig zu erklären. Bevor der Schiedsrichter eine ungültige Kugel entfernt, muss das gegnerische Team gefragt werden, ob es den entstandenen Vorteil nutzen wolle.

10. Standort Pallino

Der Pallino darf nicht im Bereich vor E bzw. E1 (weisse Markierung) liegen (siehe Pkt. 4). Sollte während des Spielablaufes der Pallino rückwärts in diesen Bereich verschoben werden (auch nach einem Wurf), wird das laufende Spiel abgebrochen und muss wiederholt werden.

„Boccia al punto“ – viel Spass beim Boccia-Spielen!