

I. Spielgedanke:

Gespielt wird auf einem Spielfeld, das mindestens 24 m x 3,00 m und höchstens 26,5 m x 4 m groß ist.

(siehe XII. Spielfeldzeichnung)

Die Spieler versuchen dabei, die Bocciakugel so nah als möglich an den Pallino (Setzkugel) zu setzen, um den Punkt zu erhalten.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftsgesamtpunktzahl beträgt 4 Handicappunkte.

Zur Mannschaft gehören 3 Spieler und 1 Ersatzspieler. Mixed Mannschaften sind erlaubt. Die Summe der Handicappunkte der einzelnen Spieler darf die vorgeschriebene Gesamthandicappunktezah nicht unterschreiten.

III. Spielregel

- 3.1. Spielfeldzeichnung siehe Seite Regel XII.
- 3.2. Das Spielfeld (die Spielbox) soll höchstens 26,5 m lang und 4 m breit und nicht weniger als 24 m lang und 3 m breit sein. Der Boden soll glatt und eben sein.
- 3.3. Alle Spielfeldmarkierungen sollen zwei bis fünf cm breit sein. Die Spielfeldmarkierungen gehören zum Spielfeld.
- 3.4. Als Abwurfbereich wird eine Wurfbox von maximal 4 m Breite und 4 m Länge und minimal 3 m Breite und 2 m Länge an den jeweiligen Stirnseiten der Wurfbahn markiert.
- 3.5. Die mit X gekennzeichnete Fläche markiert die Position, wo der Pallino aufgelegt wird, falls er ins Spiel gebracht werden muss. Diese befindet sich jeweils auf den diagonalen Kreuzungspunkten zwischen den Punkten „C“ und „D“.
- 3.6. Der Pallino ist gültig eingeworfen, wenn er zwischen den Punkten „C“ und „D“ und mindestens 13 cm von der Spielfeldumrandung entfernt zu liegen kommt.

IV. Spielgerät

- 4.1. Die Kugel:
Die Kugel (Boccia) soll einen Durchmesser von 106 mm bis 110 mm haben und darf nur zwischen 920 und 960 Gramm wiegen.
- 4.2. Die Setzkugel (Pallino):
Die Setzkugel (Pallino) soll einen Durchmesser von 38 bis 42 mm und ein Gewicht von 55 bis 65 g haben.
- 4.3 Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlauf des Spieles auszutauschen. Eine Ausnahme besteht nur, wenn eine Kugel oder der Pallino zerbricht. Der Austausch wird vom jeweiligen Schiri vorgenommen.
- 4.4 Das Messgerät:
Als Messgeräte dienen Meterstab, Bandmaß und Messstab. Er soll 80 cm lang sein. Zudem soll er eine Querschiene mit 13 cm haben.
- 4.4.1 Jede Mannschaft bringt zum Turnier ein einwandfreies, komplettes Spiel mit. Mannschaften, die zum Turnier kein Spiel mitbringen, können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 4.4.2 Der Turnierleiter bestimmt aus den mitgebrachten Spielgeräten für jedes Spielfeld die zu benutzenden Spielkugeln.

V. Mannschaften.

- 5.1 Es wird nur in Mannschaftswertung gespielt. Zur Mannschaft gehören ein Einser- und ein Zweier- Team.
Das Einzel wird mit 4 Kugeln je Spieler, das Doppel mit 2 Kugeln je Spieler gespielt.
- 5.2 Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern. Pro Spiel (1-er und 2-er zusammen) kann 1 Ersatzspieler eingewechselt werden. Aus diesen 4 Spielern muss ein Einser- und ein Zweierteam gebildet werden. Mixedmannschaften sind erlaubt.
Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht komplett antreten, haben dieses Spiel mit 0 : 24 Treffern und 0 Punkten verloren.
- 5.3 Ein Spieler kann während des Spiels ausgewechselt werden, (entweder im Einser oder im Zweierteam) wenn die Kehre (Durchgang) zu Ende gespielt wurde.

- 5.4 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll einzutragen.
- 5.5 Es ist den Spielern untersagt, während des Spieles das Zielfeld, die Wurfbahn oder dessen Begrenzungslinien zu betreten oder irgendwelche Handlungen im oder am Zielfeld vorzunehmen.
- 5.6 Sollte zur Punktevergabe eine Messung der Kugelabstände durch den Schiedsrichter erforderlich sein, dürfen die Mannschaftsführer in diesem Fall das Zielfeld betreten, um sich vom richtigen Ergebnis der Messung zu überzeugen. Hierbei darf das Bild im Zielfeld von niemanden verändert werden.
- 5.7 Die Kugeln dürfen erst nach Freigabe der Bahn durch den Schiedsrichter vom Zielfeld zurückgeholt werden.
- 5.8 Verstöße gegen die Regel 5.2 bis 5.4 führen zum Abbruch des ganzen Spiels.
- 5.9 Verstöße gegen die Regel 5.5, 5.6 und 5.7 führen zum Abbruch des Durchganges.

VI. Spielzeit

- 6.1. Die Mannschaften erhalten einen Spielplan. Die Spieler müssen sich vor Beginn des Spiels am Spielfeld einfinden.
- 6.2. Wenn eine Mannschaft beim Beginn des Spieles nicht anwesend ist, gilt die Partie als verloren. Dasselbe gilt für eine Mannschaft, wenn zur festgelegten Startzeit nicht alle Spieler anwesend sind.
- 6.3. Die Bocciakugeln werden vor Beginn des Spiels durch den Schiedsrichter geprüft. Er entscheidet, ob diese spieltauglich sind. Er ist berechtigt diese vor oder während des Spiels auszutauschen.
- 6.4. Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner beginnt das Spiel und bestimmt seine Kugelfarbe. Das Anwurfrecht besitzt im weiteren Spielverlauf immer die Mannschaft, die in der vorherigen Kehre den Punktgewinn verzeichnet hat.

VII. Spielablauf

- 7.1 Das Spiel beginnt mit dem legen des Pallino auf den Anspielpunkt.

- 7.2 Ein Spiel besteht aus 6 Durchgängen. Sollt danach das Spiel unentschieden stehen, wird ein 7. Entscheidungsdurchgang gespielt.

VIII. Wurf

- 8.1. Kein Pallino oder Bocciakugel darf geworfen werden, bevor der Schiedsrichter das Startsignal gegeben hat.
- 8.2. Beim Werfen dürfen die Spieler weder die Markierungen noch die Oberfläche des Spielfeldes, die nicht zur Abwurfbox gehört, berühren. Dies betrifft auch Betreuer und Hilfsmittel.
- 8.3. Eine Kugel, die die Bande berührt, ohne vorher den Pallino oder eine andere Kugel berührt zu haben, befindet sich im Aus. Berührt sie vorher eine andere Kugel oder den Pallino bleibt sie gültig im Spiel.
- 8.4. Eine Kugel die geworfen wird und nicht gültig im Spielfeld landet, wird aus dem Durchgang genommen.
- 8.5. Wenn mehr als eine Kugel gleichzeitig von einer Mannschaft, welche wurfberechtigt ist, geworfen wird, gelten diese Kugeln als gespielt und bleiben im Spielfeld.
- 8.6 Bei Übertreten oder Berühren der Abwurfline durch einen Spieler, bevor er die Kugel abgeworfen hat, wird er erstmals verwarnt. Im Wiederholungsfall wird die geworfene Kugel aus dem Spiel entfernt. Verändert diese Kugel das Zielfeld, wird der Durchgang abgebrochen und mit 0 : 2 für die verursachende Partei gewertet.

IX. Der Pallino

- 9.1. Der Pallino muss im Bereich zwischen den Linien „C“ und „D“ ohne vorherige Bandenberührung zum Liegen kommen. Der Mindestabstand zur Seitenlinie darf hierbei 13 cm nicht unterschreiten.
- 9.2. Wird der Pallino ungültig geworfen, wird er auf den Kreuzungspunkt der Diagonalen zwischen den Punkten „C“ und „D“ gelegt.
- 9.3. Wird der Pallino durch eine regelgerecht gespielte Kugel aus der Spielbahn geschossen, wird der Durchgang abgebrochen und neu begonnen.

X. Wertung

- 10.1. Jeder Kugel, die näher beim Pallino liegt als die nächste Kugel der Gegenseite, erhält einen Punkt.

Wenn zwei oder mehr Kugeln von unterschiedlicher Farbe vom Pallino gleich weit entfernt liegen, wobei weniger als 5 mm als gleichweit entfernt gelten, und keine andere Kugel näher liegt, erhält keine Mannschaft einen Punkt. Das Anwurfrecht für den nächsten Durchgang verbleibt beim vorher Berechtigten.

- 10.2. Bei Abbruch eines Durchganges erhält die verursachende Mannschaft keinen, die Gegenmannschaft 2 Wurfpunkte.
- 10.3. Bei Abbruch eines ganzen Spieles erhält die verursachende Mannschaft 0 :24 Wurf- und 0 Spielpunkte. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 10.4. Sieger ist die Mannschaft, die nach 6 Durchgängen die höchste Punktzahl erreicht hat.
- 10.5. Wird das Einzel und Doppel von derselben Mannschaft gewonnen, so erhält diese Mannschaft 3 Punkte. Gewinnt jede Mannschaft ein Spiel, so erhält die Mannschaft mit dem besseren Trefferverhältnis 2 Punkte, die andere Mannschaft 1 Punkt. Ist auch das Trefferverhältnis beider Mannschaften gleich, erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

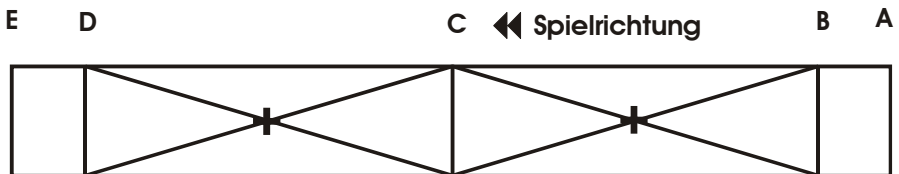
XI. Spielrichter

- 11.1 Jedes Turnier wird von einem Turnierleiter, jedes Spiel von einem Schiedsrichter geleitet.
- 11.2. Der Turnierleiter / Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels oder ungehörigem Benehmens zu verwarnen oder vom Spiel auszuschließen. (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 11.3. Der Turnierleiter / Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel/Turnierbeginn von dem regelgerechten Zustand der Spielfelder, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 11.4. Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel und hat das Recht, es zu unter- oder abzubrechen.

- 11.5. Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 11.6. Der Schiedsrichter steht unmittelbar am Zielfeld und lost mit den Mannschaftsführern. Nach erfolgtem Wurf entfernt nur er die Bälle aus ungültigen Würfen.
- 11.7. Nach jedem Durchgang stellt er das Ergebnis fest. Wenn erforderlich bedient er sich beim Messen der Entfernung eines Messwerkzeuges. Erst wenn das Ergebnis zweifelsfrei feststeht, gibt er es bekannt, trägt es ins Spielprotokoll ein und gibt durch heben des Armes oder Zuruf das Spielfeld für den nächsten Durchgang frei.
- 11.8. Nach Beendigung des Spiels addiert er die Wurfpunkte, nennt den Sieger und bestätigt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls. Beide Mannschaftsführer haben das Spielprotokoll durch ihre Unterschrift zu bestätigen.

XII. Spielfeldzeichnung

Spielfeldzeichnung "Boccia" (Feld)



A B **Spielrichtung** ▶▶ C D E

Spielfeldlänge (Punkt A bis E)	mindestens 24 m, höchstens 26,5 m
Spielfeldbreite	mindestens 3 m, höchstens 4 m
Abwurfraum (Punkt A bis B)	mindestens 2 m, höchstens 4 m
Legepunkt des Pallino	Kreuzungspunkt der Diagonalen zwischen Punkt C und Punkt D
Mindestabstand zur Bande	13 cm