

## 1. Einleitung

- 1.1 Gespielt wird auf einem 12,50 x 6,00 m großen Spielfeld mit sechs Boxen. (siehe Spielfeldzeichnung).
- 1.2 Die Spieler versuchen dabei einen Bocciaball so nah als möglich an den weißen Jackball, welcher das Ziel markiert, zu werfen.
- 1.3 Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

## II. Definition

- 2.1 "Jack" ist der weiße Zielball.
- 2.2 "Ball" ist einer der roten oder blauen Bälle.
- 2.3 "Seite " umfasst die Wurfboxen 1, 3, und 5 für die roten Bälle, 2, 4 und 6 für die blauen Bälle.
- 2.4 "Spielfeld" ist die von den Grenzlinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfboxen.
- 2.5 "Spiel" ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, der in "6 Sätzen" ausgetragen wird.
- 2.6 "Satz " ist ein Abschnitt des Spiels, wenn der Jack und alle farbigen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden.
- 2.7 "Hilfsgerät" ist die Bezeichnung einer Rampe oder Rutsche, die von Spielern benutzt werden können, die nicht in der Lage sind, den Ball selbständig zu werfen, zu stoßen oder zu rollen.
- 2.8 "Wettkampfpunkte " Wettkampfpunkte werden durch die Regel 7 festgelegt. Sie ergänzen die Handicap-Punkte und werden zum Spielergebnis hinzugezählt.
- 2.9 "Wurf" ist das "ins Spiel bringen des Balles". Dies umfasst das Werfen, Rollen, Stoßen oder Auslassen eines Balles, wenn ein Hilfsgerät verwendet wird.
- 2.10 "toter Ball" ist ein Ball, der:
  - nach dem Wurf das Spielfeld verlassen hat,
  - nach einem Verstoß vom Schiedsrichter aus dem Spielfeld entfernt wurde.
- 2.11 "abgebrochener Satz " erfolgt, wenn die Bälle im Zielfeld zufällig oder absichtlich bewegt werden (Regel 6.9; Ausnahme: ungültig geworfene Bälle).
- 2.12 "V- oder Jacklinie " ist die Linie, die der Jack passieren muss, um als gültig gewertet zu werden.

## III. Mannschaftszusammensetzung

- 3.1 Mannschaftshandicap-Punkte (MHZ) I: Gemäß gültiger DBS-Tabelle
- 3.2 Zur Mannschaft gehören 3 Spieler. Davon kann 1 Spieler nicht behindert sein. Die Summe der Handicap-Punkte der Spieler darf die vorgeschriebenen Mannschaftshandicap-Punkte (MHZ) nicht unterschreiten.

## Boccia (Halle)

- 3.4 Verlust oder Teilverlust der Beine müssen durch Prothesen ausgeglichen werden. Orthesen/Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden.
- 3.5 Mixed - Mannschaften sind erlaubt.

### **IV. Spielfeld**

- 4.1 Spielfeldzeichnung siehe Seite 9.
- 4.2 Das Spielfeld ist 12,50 m lang und 6,00 m breit. Die Außenlinien gehören nicht zum Spielfeld. Die Abwurflinie und die V-Linie gehören zum ungültigen Bereich für den Jack-Ball. Der Boden soll glatt und eben sein.
- 4.3 Alle Spielfeldlinien sind ca. 5 cm breit und müssen leicht erkennbar sein.
- 4.4 Die mit + gekennzeichnete Fläche markiert die Position, auf die der Jack aufgelegt wird, falls er wieder ins Spiel gebracht werden muss. Die festgelegte Größe des Kreuzes beträgt 25 cm.
- 4.5 Die Wurfzone wird in sechs Wurfboxen unterteilt.
- 4.6 Die V-Linie kennzeichnet den Bereich (grau gekennzeichnete Fläche in der Spielfeldzeichnung), in dem der Jack als ungültig zu werten ist.
- 4.7 Alle Messungen der Außenlinien erfolgen zur Innenseite der jeweiligen Linie. Die Linien innerhalb des Spielfeldes werden jeweils mittig zu den Außenlinien markiert. Die vordere Wurflinie wird an der Außenseite der 2,50 m platziert. Die V-Linie (graues Feld) gehört zum ungültigen Bereich für den Jackball.

### **V. Spielgerät**

- 5.1 Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen und einem weißen Jack. Die bei einem offiziellen Wettkampf verwendeten Bocciabälle müssen den aufgestellten Kriterien (Regel 5.2) entsprechen.
- 5.2 Ball-Kriterien: Gewicht 275 Gramm + / - 12 Gramm; Umfang 270 mm + / - 8 mm.  
Die Bälle müssen eine klare rote, blaue oder weiße Farbe aufweisen, in guter Verfassung sein und ohne sichtbare Anzeichen für etwaige Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen, ansonsten werden sie nicht zugelassen.
- 5.3 Messvorrichtung, Anzeigetafel, Behälter für ungültige Bälle und ein rot / blauer Farbanzeiger müssen vom Ausrichter / Veranstalter zur Verfügung gestellt werden. Die Anzeigetafel ist so aufzustellen, dass sie von allen Spielern eingesehen werden kann.
- 5.4 Jede Mannschaft bringt zum Turnier ein einwandfreies, komplettes Spiel mit. Mannschaften, die zum Turnier kein Spiel mitbringen, können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 5.5 Jede Mannschaft darf ihre eigenen Bälle verwenden. Sie müssen den Kriterien nach Nr. 5.1 bis 5.2 entsprechen. Der Schiedsrichter kann in Absprache mit dem Turnierleiter nicht geeignete Bälle aus dem Spielbetrieb entfernen.
  - 5.5.1 Für jedes Spiel können von jeder Mannschaft sechs eigene Spielbälle aufgelegt werden, die vom Schiedsrichter vor jedem Spiel überprüft werden. Zusätzliche Bälle sind nicht erlaubt. Verstöße führen zum Spielabbruch (Wertung 0:10 Wurfpunkte).

5.5.2 Eingewechselte Spieler dürfen ihre eigenen Spielbälle mitbringen. Diese sind vom Schiedsrichter zu überprüfen.

5.6 Wer die roten Spielbälle wählt, hat auch das Wahlrecht für den Jackball.

## **VI. Mannschaften**

6.1 Jede Mannschaft muss mit drei Spielern antreten. Davon kann 1 Spieler nicht behindert sein. Diese Zahl darf während eines Spiels weder über– noch unterschritten werden. Mannschaften die bei Spielbeginn oder während des Spiels nicht oder nicht komplett antreten, haben dieses Spiel verloren (Verlust des ganzen Spiels).

6.1.1 Der nicht behinderte Spieler muss im Besitz eines gültigen Startpasses sein. Die HCP Eintragung im Startpass beträgt: Nicht behindert, 0 (Null) HC-Punkte. Im Startpass müssen die HC- Punkte bestätigt sein.

6.2 Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 3.2 angegebenen Mannschaftsstärke. Sie müssen im Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden (Verlust des ganzen Spiels).

6.3 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll einzutragen. Sind auf dem Spielprotokoll mehr als 3 Spieler eingetragen, müssen die zum Einsatz kommenden 3 Spieler angekreuzt werden (Verlust des ganzen Spiels).

6.4 In jedem Spiel können 2 Spieler ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 6.2 genannten Auswechselspielern gehören. Die beim Auswechseln veränderten „Wettkampfpunkte“ sind auf dem Spielprotokoll und der Anzeigetafel entsprechend zu berichtigen, wenn sich durch die Auswechslung die „Wettkampfpunkte“ verringern. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingewechselt werden (Ausnahme Regel 6.6); (Verlust des ganzen Spiels).

6.5 Der Spielerwechsel muss zwischen den Sätzen stattfinden. Er muss vor dem Auswechseln vom Schiedsrichter ins Spielprotokoll eingetragen werden. Regelwidriges Auswechseln führt zum Abbruch des Satzes (siehe 6.12) (Verlust des Satzes).

6.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheidet, oder vom Spiel ausgeschlossen wird, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden (Verlust des ganzen Spiels).

6.7 Die Mannschaftshandicapzahl (MHZ) darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden (Verlust des ganzen Spiels).

6.8 Es ist den Spielern untersagt, ohne Erlaubnis des Schiedsrichters, während des Spieles die Wurfbox zu verlassen, die Begrenzungslinien zu betreten, oder irgendwelche Handlungen im oder am Zielfeld vorzunehmen.

Der 1. Verstoß wird durch Verwarnung geahndet. Jeder weitere Verstoß führt zum Verlust eines Spielballes für den laufenden Satz. Ist dies nicht mehr möglich, erhält die Gegenmannschaft einen zusätzlichen Ball.

6.9 Sollte zur Punktevergabe eine Messung der Ballabstände durch den Schiedsrichter erforderlich sein, dürfen die Mannschaftsführer das Zielfeld betreten, um sich vom richtigen Ergebnis der Messung zu überzeugen. Hierbei darf das Bild im Zielfeld nicht verändert werden (Verlust des Satzes).

## Boccia (Halle)

- 6.10 Die Bälle dürfen erst nach Freigabe der Bahn durch den Schiedsrichter vom Linienrichter oder den Mannschaftsführern zurückgeholt werden.
- 6.11 Verstöße gegen die Regel 6.1 bis 6.4 sowie 6.6 und 6.7 führen zum Verlust des ganzen Spiels. (Zahl der Spieler; Zahl der Auswechselspieler; im Spielprotokoll ankreuzen; 2 Auswechselspieler; Auswechseln bei Verletzung u. Ausschluss; MHZ nicht unterschreiten.)
- 6.12 Verstöße gegen die Regel 6.5 und 6.9 führen zum Verlust des Satzes. (Der Spielerwechsel muss zwischen den Sätzen stattfinden; betreten des Zielfeldes.)

## VII. Wettkampfpunkte

- 7.1 Da das Handicap-Punktesystem auf den Spielbetrieb Boccia (Halle) nicht gerecht anzuwenden ist, werden Wettkampfpunkte gemäß nachfolgender Tabelle festgelegt, welche die Handicap-Punkte ergänzen und zum Spielergebnis hinzugezählt werden:

		Wettkampf-Punkte:
A)	Nicht behinderte Sportler	0
B)	Jeder behinderte Sportler erhält einen Wettkampfpunkt (Voraussetzung ist ein gültiger Startpass)	1
C)	Sportler, die diese Sportart nur „im Sitzen“ spielen können, erhalten einen Zusatzpunkt	+ 1
D)	Sportler, die eine wesentliche Beeinträchtigung an der Wurf- Hand/Arm nachweisen, erhalten einen Zusatzpunkt	+ 1
E)	Sportler, die eine wesentliche „neurologische Störung, geistige Behinderung“ oder „sonstige Einschränkung“ (z.B. sehgeschädigt ect.) nachweisen, die Spielfähigkeit wesentlich beeinträchtigt, erhalten einen Zusatzpunkt.	+ 1
F)	Sportler, die mit dem Hilfsmittel „Rinne“ spielen müssen, erhalten einen Zusatzpunkt.	+ 1
G)	Sportlerinnen ab dem 70. Lebensjahr und Sportler ab dem 75. Lebensjahr erhalten einen Wettkampfpunkt zusätzlich.	+ 1

- 7.2 Die Beeinträchtigung durch die Behinderung ist grundsätzlich auf die Sportart „Boccia (Halle)“ abzustimmen (sportspezifische Klassifizierung erforderlich!). Bei Vorliegen mehrerer Beeinträchtigungen nach den Punkten „B“ bis „G“ können die Wettkampfpunkte zusammengezählt werden, nicht aber bei mehreren Beeinträchtigungen innerhalb eines Buchstabens. Die höchstmögliche Punktzahl, die ein Sportler erreichen kann, wird auf „4 Wettkampfpunkte“ begrenzt!

## Boccia (Halle)

- 7.3 Alle Spieler müssen eine gut sichtbare Nummerierung auf dem Vorderteil ihres Trikots tragen.
- 7.4 Spieler, die einen Zusatzpunkt für „sitzendes Spielen (Nr. 7.1 C)“ erhalten, müssen durch eine Armbinde erkennbar sein. Diese Armbinden werden vor Turnierbeginn von der Turnierleitung ausgegeben.

### **VIII. Spielbeginn**

- 8.1 Wenn eine Mannschaft beim Beginn des Spieles nicht anwesend ist, gilt das Spiel als verloren. Dasselbe gilt für eine Mannschaft, wenn zur festgelegten Startzeit nicht alle Spieler anwesend sind.
- 8.2 Die Bocciabälle werden vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter geprüft. Er entscheidet, ob diese spieltauglich sind und ist berechtigt, diese auszutauschen.
- 8.3 Vor Spielbeginn werden die roten und blauen Spielbälle ausgelost. Die Mannschaft mit den roten Bällen beginnt das Spiel. Das Anwurfrecht wechselt nach jedem Satz zur nächsten Wurfbox.

### **IX. Spielablauf**

- 9.1 Die Spieler stellen sich in den für sie vorgesehenen Wurfboxen auf. Die jeweiligen Mannschaftsführer müssen aktive Spieler sein und sind mit einer Armbinde zu kennzeichnen. Den Mannschaften steht eine Einspielzeit von 2 Minuten zur Verfügung. Diese wird vom Turnierleiter bekannt gegeben.
- 9.2 Die Mannschaft, welche die roten Bälle spielt, beginnt das Spiel.
- 9.3 Der Schiedsrichter übergibt den Jack dem zum Wurf berechtigten Spieler. Der Spieler wirft den Jack in den gültigen Bereich des Spielfeldes.
- 9.4 Ein Regelverstoß liegt vor, wenn:
  - 9.4.1. der Jack die V-Linie nicht überschritten hat.
  - 9.4.2. der Jack aus dem Zielfeld geworfen wurde.
- 9.5 Wird beim Werfen des Jacks einer dieser Verstöße begangen, ist der Jack auf das Mittelkreuz zu setzen / legen.
- 9.6 Der Spieler der den Jack spielt, wirft auch den ersten farbigen Ball.
- 9.7 Wird ein Ball aus dem Spielfeld geworfen oder infolge eines Regelverstoßes herausgenommen, ist die betreffende Mannschaft verpflichtet, weitere Bälle zu spielen, bis ein Ball im gültigen Bereich des Spielfeldes landet oder alle Bälle dieser Mannschaft geworfen wurden. Jeder Spieler der verpflichteten Mannschaft kann, wenn er wufbbereit ist, auch den zweiten Ball ins Spielfeld werfen. Dies entscheidet der Mannschaftsführer.
- 9.8 Anschließend wirft die gegnerische Mannschaft.
- 9.9 Sollte danach eine Mannschaft noch Bälle zur Verfügung haben, ist diese berechtigt weiter zu spielen. Wenn beide Mannschaften noch wufbberechtigt sind, beginnt die Mannschaft, deren bester Ball am weitesten vom Jack entfernt ist. Der Satz wird fortgesetzt bis alle Bälle von beiden Seiten gespielt worden sind.
- 9.10 Jedes Spiel besteht aus 6 Sätzen. Jeder Satz aus 6 Würfungen für jede Mannschaft.

## **X. Wurf**

- 10.1 Kein farbiger Ball darf geworfen werden, bevor der Schiedsrichter den Wurf freigegeben hat (ungültiger Wurf).
- 10.1.1 Bei einem ungültigen Wurf wird grundsätzlich wie folgt entschieden:
- a) wird das Zielbild nicht verändert, ist der ungültig geworfene Ball zu entfernen,
  - b) wird durch den ungültig geworfenen Ball das Zielbild verändert, wird die Mannschaft durch Wegnahme des geworfenen Balles und Wegnahme eines zusätzlichen, noch nicht geworfenen Balles bestraft. Ist dies nicht mehr möglich, erhält die Gegenmannschaft einen zusätzlichen Ball.
- 10.2 Beim Werfen dürfen die Spieler weder die Markierungen noch die Fläche des Spielfeldes, die nicht zur Wurfbox des Spielers gehört, berühren. Dies gilt auch für den Sportassistenten und die eingesetzten Hilfsmittel. Der Sportassistent muss während des gesamten Satzes mit dem Rücken zum Spielfeld stehen / sitzen und darf den Kopf nicht zum Spielfeld wenden.
- 10.2.1 Nach jedem Wurf muss das Behelfsgerät des Spielers deutlich aus der horizontalen Ebene des vorrangegangenen Wurfs bewegt werden.
- 10.3 Ein Ball, der die Begrenzungslinien berührt oder überschreitet, befindet sich im Aus, auch wenn er anschließend wieder im Spielfeld landet. Maßgebend für das Berühren der Linie ist der Aufsatzpunkt des Balles. Der Ball ist somit ungültig zu werten. Weiteres regelt 10.7.1 a) und b).
- 10.4 Ein Ball, der geworfen wird und nicht im Spielfeld landet, wird aus dem Satz genommen.
- 10.5 Wenn mehr als ein Ball einer wurfberechtigten Mannschaft (derselben Farbe) gleichzeitig geworfen wird, gelten diese Bälle als gespielt. Die zuviel geworfenen Bälle gelten als unberechtigt und werden durch den Schiedsrichter in Absprache mit dem Mannschaftsführer aus dem Spielfeld genommen.
- 10.6 Lässt ein Spieler einen Ball unabsichtlich in den für den Jack ungültigen Bereich (in der Spielfeldzeichnung grau eingefärbt) des Zielfeldes fallen, kann der Schiedsrichter diesem gestatten, den Ball aufzunehmen und neu zu werfen.
- 10.7. Beim Übertreten oder Berühren der Abwurflinie zum Zeitpunkt des Ballwurfs durch einen Spieler, versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen, bevor andere Bälle in ihrer Lage verändert werden (ungültiger Wurf).
- 10.7.1 bei einem ungültigen Wurf wird grundsätzlich wie folgt entschieden:
- a) wird das Zielfeld nicht verändert, ist der ungültig geworfene Ball zu entfernen,
  - b) wird durch den ungültig geworfenen Ball das Zielfeld verändert, wird die Mannschaft durch Wegnahme des geworfenen Balles und Wegnahme eines zusätzlichen, noch nicht geworfenen Balles bestraft. Ist dies nicht möglich, erhält die Gegenmannschaft einen zusätzlichen Ball.

## **XI. Jackball**

- 11.1 Wird der Jack während des Spiels aus dem Zielfeld geworfen, ist er auf die Kreuz-Markierung zurück zu legen.
- 11.2 Befindet sich schon ein Ball auf dem Kreuz, wird der Jack so nahe wie möglich vor das Kreuz (in Richtung Abwurfline) gelegt.
- 11.3 Die Mannschaft, deren Ball am nächsten am Jack liegt, ist nicht am Wurf.
  
- 11.4 Wenn zwei oder mehr verschiedenfarbige Bälle gleichweit vom Jackball entfernt sind und kein anderer Ball sichtbar näher liegt, muss die Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, erneut werfen. Anschließend wird abwechselnd geworfen, solange bis ein Ball sichtbar näher ist oder eine Mannschaft alle ihre Bälle geworfen hat. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.
  - 11.4.1 Nach der Neupositionierung des Jacks wird die werfende Seite nach der Regel 11.3 neu bestimmt.
  - 11.4.2 Wenn nach der Neupositionierung des Jacks keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld sind, spielt die Mannschaft, die den Jack hinausgestoßen hat.
- 11.5 Während eines Satzes ist vom Schiedsrichter auf Sicht zu entscheiden; es darf während des Satzes nicht gemessen werden.

## **XII. Wertung**

- 12.1 Die „Wettkampfpunkte“ beider Mannschaften müssen vor Spielbeginn ins Spielprotokoll eingetragen und auf der Anzeigetafel angezeigt werden, da die niedrigsten „Wettkampfpunkte“ dem Spielergebnis (Wurfpunkte) hinzugerechnet werden (Regel 12.6).
- 12.2 Jeder Ball, der näher beim Jack liegt als der nächste Ball der Gegenseite, erhält einen Punkt.
- 12.3 Wenn zwei oder mehr Bälle von unterschiedlicher Farbe vom Jack gleich weit entfernt liegen, wobei weniger als 5 mm als gleichweit entfernt gelten, und keine anderen Bälle näher liegen, erhält jeder einen Punkt pro Ball.
  - z.B.: - 1 roter und 1 blauer Ball sind gleich weit vom Jack entfernt = 1:1
  - 3 rote und 1 blauer Ball sind gleich weit vom Jack entfernt = 3:1
  - 1 roter 4 cm vom Jack entfernt, 1 roter und 1 blauer 5 cm vom Jack entfernt = 1:0
  - 1 roter und 1 blauer 4 cm vom Jack entfernt, 1 roter und 1 blauer 5 cm vom Jack entfernt = 1:1
- 12.4 Bei Abbruch eines Satzes erhält die verursachende Mannschaft keinen, die Gegenmannschaft 6 Wurfpunkte.
- 12.5 Bei Abbruch eines ganzen Spieles erhält die verursachende Mannschaft 0:10 Wurf und 0 Spielpunkte. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 12.6 Nach Spielende werden die Wurfpunkte der 6 Sätze und die in diesem Spiel niedrigsten „Wettkampfpunkte“ zusammengezählt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl. Sie erhält 2 Spielpunkte. Der Verlierer erhält keine Spielpunkte. Bei gleicher Punktzahl erhalten beide Mannschaften je einen Spielpunkt (1:1).

## Boccia (Halle)

- 12.7 Die Spieldauer eines Spieles beträgt höchstens 45 Minuten. Bei begründeter Bedarft kann der Turnierleiter die Spieldauer reduzieren. Ist es nach dieser Zeit noch nicht beendet, wird es vom Turnierleiter abgebrochen und der aktuelle Spielstand als Endergebnis gewertet.
- 12.8 Sollte es bei einer Verlängerung nach 2 Durchgängen wieder unentschieden stehen, kommt der "ÖSI-Wurf" zum Einsatz. Dieser Wurf bedeutet: Der Jack wird auf das Kreuz gelegt (kein weiterer Ball ist im Spielfeld), ein Spieler der Farbe rot wirft einen Ball zum Jack (egal aus welcher seiner Wurfboxen), danach wird vom Schiedsrichter gemessen. Der Ball wird aus dem Spiel genommen und ein Spieler der Farbe blau wirft den Ball (ebenso egal aus welcher seiner Wurfboxen) zum Jack. Auch hier wird vom Schiedsrichter der Abstand gemessen. Der Schiedsrichter gibt dann den Sieger bekannt, der am nächsten am Jack war und bekommt einen zusätzlichen Wurfpunkt.

### **XIII. Spielrichter**

- 13.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.
- 13.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand der Spielfelder, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 13.3 Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels, oder ungehörigem Benehmens zu warnen, einen Ball wegzunehmen, oder vom Spiel auszuschließen (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 13.4 Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel und hat das Recht, es zu unter- oder abubrechen.
- 13.5 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 13.6 Der Schiedsrichter steht im Zielfeld und lost mit den Mannschaftsführern die Ballfarbe aus. Nach erfolgtem Wurf entfernt nur er die Bälle aus ungültigen Würfen.
- 13.7 Nach jedem Satz stellt er das Ergebnis fest. Wenn erforderlich bedient er sich beim Messen der Entfernung eines Messgerätes. Beim Messvorgang kann er sich vom Linienrichter unterstützen lassen. Erst wenn das Ergebnis zweifelsfrei feststeht, gibt er es bekannt, trägt es ins Spielprotokoll ein, aktualisiert die Anzeigetafel und gibt durch Heben des Armes oder Zuruf das Spielfeld für den nächsten Satz frei. Der Schiedsrichter kann die Mannschaftsführer nach Satzende nach vorne kommen lassen, wenn eine Messung erforderlich ist oder es eine enge Entscheidung gibt.
- 13.8 Nach Beendigung des Spiels addiert er die „Wurfpunkte“ und „niedrigsten Wettkampfpunkte“, vergibt die Spielpunkte und nennt den Sieger. Die Mannschaftsführer und der Schiedsrichter bestätigen die Richtigkeit des Spielprotokolls mit ihrer Unterschrift.

- 13.9 Der Linienrichter und der Helfer werden durch den Turnierleiter oder Schiedsrichter benannt. Sie stehen an der Abwurflinie des Spielfeldes und unterrichten den Schiedsrichter durch Zeichen oder Zuruf vom Berühren oder Übertreten der Abwurflinie durch einen Spieler während des Wurfes.

#### **XIV. Hilfsmittel**

- 14.1 Hilfsgeräte (Rinnen, Rampen, Rutschen etc.) sind grundsätzlich zugelassen. Sie dürfen nur auf einer Stelle frei beweglich auf dem Boden aufliegen. Des Weiteren darf das Hilfsgerät nur vom Spieler oder seinen Sportassistenten frei gehalten, nicht aber durch technische Hilfsmittel aufgelegt und bewegt werden. Dies bedeutet, dass das Hilfsgerät nicht fest fixiert werden darf und vom Spieler oder Sportassistent frei gehalten werden muss.

# Spielfeld für Hallenboccia

