

Allgemeine Spielregeln

Gültig ab: 01.01.1999

Art. 1 Spielfelder

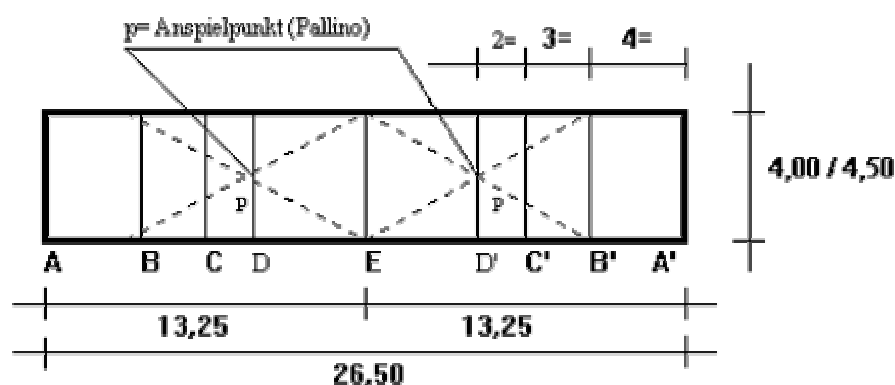
- a) Das Boccia-Spiel wird auf, ebenem und perfekt nivellierten Boden gespielt, eingeteilt in vorschriftsmäßigen Bahnen, abgegrenzt durch Umfassungsbretter aus Holz oder andere nicht metallische Materialien. Die Höhe beträgt 25 cm, mit einer Toleranzgrenze von +/- 2 cm.
- b) Die Bahnlänge beträgt **26,50 m** und die Breite **4,50 m**. Bestehende Anlagen können nach vorheriger Vereinbarung mit dem BBD auch mit einer Bahnlänge von 24,50 m bis 27,00 und einer Breite von 4,00 m bis 4.50 m für den Spielbetrieb zugelassen werden.
- c) Die Kopfleisten der Bahnen müssen aus schwingenden Brettern bestehen, möglichst aus synthetischem Gummi die auf der Oberkante der Seiten verbolzt sind. Sie dürfen weder an den Seiten noch auf dem Boden anliegen, um eine Schwingung zu ermöglichen und um ein Zurückrollen des Pallino oder der Kugeln zu vermeiden.
- d) Der Untergrund der Bahn kann aus Materialien zusammengesetzt sein, die direkt aus der Natur kommen oder aus mehrteiligen Materialien mit synthetischen Eigenschaften, um eine korrekte Spieldurchführung zu ermöglichen. Es sind Materialien zu verwenden, die Schiedsrichter und Spieler keinen gesundheitlichen Schaden zufügen.
- e) Personen, Einfassungen und Gegenstände, wie z. B Lampen, Metallkabel, Äste, Decken, Wände, Schutznetze usw., die auf den Umfassungsbrettern und außerhalb derselben sind, inklusive Tragemauer derselben Bretter, werden als Fremdkörper betrachtet und gehören nicht zum Spielfeld.

Art. 2 Spielfeldmarkierungen

Die einzelnen Spielfelder werden durch farbige Linien (Gips, Marmorpulver, Farbe oder anderes) gekennzeichnet, und zwar so, daß die Gleitfähigkeit des Bodens nicht verändert wird, auf der die Markierung angebracht wird.

Die Linien müssen von den Kopfleisten lt. Fig. 1 gemessen werden.

Figur 1



Sportordnung – Internationale Spielregeln
Boccia Bund Deutschland e.V.

- a) Die Linien A + A' decken sich mit den Kopfleisten und stellen somit das Ende der Bahnen dar.
- b) Die Linien B + B' bedeutet für den Wurf des Pallino maximal erlaubte Grenze, ebenfalls für Punktspiel und Raffa.
- c) Die gegenüber liegenden Linien B + B' bedeuten die äußerste Grenze innerhalb welcher der Pallino geworfen werden darf.
- d) Die Linien C + C' bedeuten die maximal erlaubte Grenze für den Volo-Wurf.
- e) Die Linien D + D' bedeutet die Mindestentfernung über welche beim Raffa-Wurf die Kugel geworfen werden muß, so daß der erste Aufschlag über dieser Linie erfolgen muß. Außerdem stellt sie die äußerste erreichbare Grenze, für einen auf Punktspiel in Aktion befindlichen Spieler dar.
- f) Linie E (Feldhälfte) bedeutet die Mindestentfernung über welche der Pallino geworfen werden muß, und stellt die äußerste erreichbare Grenze eines Spielers in Aktion dar, nach einem Raffa oder Volo-Wurf.
- g) Bei teilweiser oder vollständiger Löschung der Linien wird die Messung mit einer Schnur vorgenommen, ausgehend von der Mitte der auf den Seitenbrettern gezeichneten Markierung.
- h) Vor Beginn des Spieles muß der Schiedsrichter sich von der Richtigkeit der Bahnmarkierung, des Messgerätes, der Kugeln und des Pallino überzeugen.

Art. 3 Spielgrundsatz

Das Prinzip des Bocciasports besteht darin, daß am Ende eines Spielsatzes eine oder mehrere Kugeln näher am Pallino liegen als die des Gegners; dies kann auf folgende Arten erreicht werden:

- a) durch Punktspiel, d.h. durch Rollen der Kugel auf der Spielfläche
- b) durch Volo- oder Raffa-Würfe, d.h. Treffen einer sich im Spiel befindlichen anderen Kugel oder des Pallino durch reglementarisch festgelegte Würfe.

Versuchen, als Erster während eines Spiels, die maximale Punktzahl zu erreichen.

Art. 4 Aufstellungen

A Die Aufstellungen können sein:

- 1. EINZEL : Eins gegen Eins, mit vier Kugel pro Spieler;
- 2. ZWEIER : Zwei gegen Zwei mit zwei Kugel pro Spieler;
- 3. DREIER : Drei gegen Drei, mit zwei Kugel pro Spieler

Jede Formation kann einen offiziellen und angemeldeten Technischen Kommissar (C.T.) haben.

B Rechte und Pflichten der Mannschaften

- a) Die Wettkämpfe im Zweier und Dreier können nur dann beginnen, wenn die Mannschaften vollständig sind, andernfalls sind sie vom Wettkampf ausgeschlossen.
- b) Die Spiele können nur stattfinden mit der Anzahl der Kugel, die jedem Spieler ,siehe Punkt A, zustehen.
- c) Die Aufstellungen im Zweier und Dreier müssen einen Spielführer haben, welcher berechtigt ist, mit dem Schiedsrichter über die Entscheidungen seiner Formation zu sprechen.
- d) Ein Spieler einer Mannschaft hat maximal eine Minute Zeit, um eine Kugel zu spielen.
- e) Jede Mannschaft kann durch seinen C.T. eine Spielunterbrechung zur Beratung von maximal zwei Minuten verlangen und dies maximal dreimal pro Partie. Die Spielunterbrechung kann nur dann beantragt werden, wenn ein Spieler zu seiner Aktion schreitet. Das Zuwiderhandeln bewirkt beim ersten Mal ein Abmahnung an die Formation und jedem weiteren Zuwiderhandeln die Wegnahme einer Kugel. Der Kapitän zeigt an, bei welchem Spieler die Kugel annulliert wird. Die Abmahnung hat für das ganze Spiel Gültigkeit.
- f) In den Mannschaftsturnieren Zweier und Dreier ist die Auswechslung nur eines Spielers am Ende eines gespielten Spielsatzes (Kehre) erlaubt.

C Pflichten der Spieler

a) Allgemeine Prinzipien:

aa) Die Spieler unterliegen den Pflichten der allgemeinen Regeln, bestätigt durch die Olympische Charta und den Bestimmungen des Internationalen Olympischen Komitees. Im besonderen haben die Spieler gegenüber dem Schiedsrichter und den Gegnern Respekt zu bezeugen. In diesem Rahmen müssen sie vor, während und nach dem Spiel im Geiste des „FAIRPLAY“ handeln.

ab) Der Gebrauch von Anabolika und alkoholischen Substanzen ist verboten; ein Spieler der diese Norm verletzt, wird disziplinarischen Maßnahmen unterzogen.

b) Spezifische Anweisungen:

ba) Die Spieler, die sich nicht in Aktion befinden, müssen innerhalb des Startfeldes A – B oder A' -B' bleiben.

Der Spieler kann die Linie B-B' (4 Meter) überschreiten:

- Ohne vorherige Zustimmung durch den Schiedsrichter, um vor seiner Aktion den Boden zu ebenen (auch mit einer Kugel in der Hand).
- Nachdem er die Kugel gespielt hat (Grenzen).
- Mit Zustimmung des Schiedsrichters, um aus der Nähe die lagen der Spielsituation zu begutachten.

Dies alles, ohne Gegenstände auf dem Spielfeld zu hinterlassen, oder hinweisende Zeichen des Kugel-Verlaufes aufzuzeichnen.

Er muß auf das Startfeld zurückkehren bevor ein anderes Mannschaftsmitglied eine Kugel gespielt hat. Die Spieler, welche Linie B-B' außerhalb der o.a. Ausführungen überschreiten, werden zuerst abgemahnt und im Wiederholungsfalle wird eine noch zu spielende Kugel annulliert.

bb) Wenn ein Spieler aufgrund schiedsrichterlicher Entscheidung, oder Unstimmigkeiten mit den Spielern auf dem Spielfeld, oder mit dem Publikum das Spielfeld verläßt, wird er ausgeschossen und seiner Formation wird die Partie als verloren erklärt

Art. 5 Partien und Berechnung der Punkte

- a) Es gewinnt jene Mannschaft, die als erste 15 Punkte erreicht hat.
- b) Das BBD kann in verschiedenen Wettkämpfen eine Grenze von 12 oder 15 Punkten pro Partie festlegen. Er kann auch die Formation als Sieger bestimmen, welche über die Grenze der festgelegten Punkte hinaus, wenigstens ein Zwei-Punkte-Vorsprung gegenüber seinem Gegner hat.
- c) Die Errechnung der Punkte erfolgt durch zuteilen eines Punktes, für die dem Pallino am nächsten liegende Kugel(n) als die der gegnerischen Kugel.

Art. 6 Kugeln und Pallino

A Allgemeine Merkmale

- a) Kugel und Pallino müssen kugelförmig und aus synthetischem Material sein unter Ausschluß jeglicher Substanzen, die das Gleichgewicht verändern könnten.

Pallino: Durchmesser 4 cm mit Toleranz +/- 1 mm; Gewicht 60 g +/- Toleranz 5 g

Kugeln:

Senioren	Durchmesser 107 mm (max. 108), Gewicht 920 g (max.930 g)
Junioren u. Damen	Durchmesser 106 mm, Gewicht 900 g

Sportordnung – Internationale Spielregeln

Boccia Bund Deutschland e.V.

- b) Pro Formation müssen die Kugeln gleichfarbig sein und sich grundlegend farblich von jenen des Gegners unterscheiden.
- c) Für alle Internationalen Wettkämpfe sind die Bestimmungen maßgebend, die von der EBA oder CBI erlassen werden.

Besondere Bestimmungen:

- a) Vor Spielbeginn muß sich der Schiedsrichter von der Richtigkeit der Kugel und des Pallino überzeugen.
- b) Während der Spiels ist ein Ersetzen der Kugel oder des Pallino nicht erlaubt. Die Verletzung dieser Vorschrift bedeutet „verlorenes Spiel“. Sollte eine Kugel oder der Pallino zu Bruch gehen, so muß auf der Bahn, dort wo das größere Stück liegt fortgesetzt werden, nachdem das beschädigte Spielobjekt ausgetauscht wurde. Sollte das größere Stück jedoch außerhalb der Bahn zu liegen kommen, so ist die Kugel oder der Pallino als nichtig zu betrachten. Das Ersetzen der Kugel ist dann erlaubt, wenn der Schiedsrichter aufgrund höherer Gewalt das Spiel unterbricht, um es auf einer anderen Bahn fortführen zu lassen.
- c) In Ausnahmefällen und mit der Zustimmung des Schiedsrichters ist es erlaubt, die Kugel ausschließlich mit Wasser zu befeuchten.
- d) Wenn ein Spieler eine Kugel mehr spielt, als ihm zusteht, tritt eine Vorteils-Regel in kraft, d.h.:
 - gültig
 - geht zurück an den Berechtigten
 - annulliert
- e) Wenn ein Spieler aus Versehen eine Kugel des Gegners spielt, wird er bzw. die Mannschaft mit der Annullierung einer seiner Kugeln bestraft und die Kugel dem rechtmäßigen Spieler zurückgegeben.

Art. 7 Markierung der Kugeln und des Pallino

Jede Kugel muß auf der Spielbahn für jede Formation anders markiert werden und zwar wie folgt:

Figur 2



Art. 8 Vorteilregel

Die Vorteilregel besteht darin, daß sowohl beim Punktspiel, als auch beim Raffa- oder Volo-Wurf, die ungültigen Ausführungen, der gegnerischen Mannschaft, als gültig entschieden werden können.

Art. 9 Spielbeginn und Wurf des Pallino

- a) Die Partie beginnt mit dem Pallino auf Punkt „P“ in der Mitte der Zone der Bahn, gleichweit entfernt von den Seitenbrettern und den Linien B – E – B' – E. Dieses Anspielpunkt muß am Boden mit einem untilgbaren Punkt gekennzeichnet sein.
- b) Zwischen den Formationen wird vorher ausgelost, wer die erste Boccia spiel und somit das Spiel eröffnet.
- c) Die Formation, welche die Partie oder jedes beliebige nachfolgende Spiel (Spielsatz) beginnt muß, falls eine Kugel annulliert wird, eine anderer spielen und so weiter, bis sie ein gültige Kugel gespielt hat.
- d) Wenn eine Kehre annulliert wird, muß diese, vom selben Punkt ausgehend wiederholt werden. Das Recht, die erste Kugel zu spielen gehört jener Formation, die dieses Recht in der vorangegangenen Kehre erworben hat.
- e) In den nachfolgenden Spielkehren wird der Pallino von jener Formation geworfen, die in der vorangegangenen Kehre den Punkt geschrieben hat. Nach einem unregulären Wurf wechselt der Pallino zur gegnerischen Mannschaft. Sollte auch dieser Wurf ungültig sein, wird der Pallino auf den Punkt „P“ durch den Schiedsrichter gesetzt. Die erste Kugel wird von der Mannschaft gespielt, die vorher an der Reihe war. Der Wurf des Pallino darf mit Zustimmung des Schiedsrichters vorgenommen werden.
- f) Der Pallino ist gültig, wenn er durch Spieleinwirkung über die Linie „E“ tritt, jedoch aber durch eigene Wirkung oder nach Berührung einer Gültigen Kugel vor der Linie „E“, wieder in die reguläre Spielzone zurückkehrt.
- g) Der Wurf des Pallino ist ungültig, wenn er:
 - 1. mit seiner Projektion die Linie „E“ berührt oder diese Linie nicht überschreitet
 - 2. mit seiner Projektion die Linie B – B' berührt oder überschreitet
 - 3. wenn er an den Seitenbrettern liegt, oder wenn er sich auf gleicher oder geringerer Entfernung als 13 cm von denselben befindet.
- h) Der Pallino ist ungültig, wenn er als Folge eines gültigen Wurfes:
 - 1. sich in einer geringeren Entfernung zur Linie „E“ befindet oder seine Projektion die Linie „E“ berührt oder überschreitet
 - 2. die Bahn verlässt
 - 3. die Bahn verlässt und aufgrund von Berührung mit einem Fremdkörper(n) wieder in die Bahn zurückfällt
 - 4. die Linie „E“ verlässt und mit dem Schiedsrichter oder mit einem der Spieler, die sich auf der anderen Seite jener Linie befinden zusammenstößt, auch wenn der Pallino danach wieder in die reguläre Spielzone zurückkehrt
 - 5. wenn er unter die Umfassungsbretter zum liegen kommt, oder so eingeklemmt wird, daß der Pallino nicht mehr in seinem ganzen Umfang frei ist. Deswegen muß der laufende Spielsatz vom selben Punkt aus, an dem er angefangen hatte, wiederholt werden.
 - 6. wenn er unter dem festen Teil der Cabecera schlägt.
- i) Wenn als Folge des gültigen Spiels nur der Pallino auf der Bahn bleibt, dann muß die Formation, welche den Austritt der Kugel verursacht hat, eine andere, gültige Kugel spielen, um die Fortführung des Spiels zu ermöglichen.
- j) Wenn der Pallino sich selbst oder durch andere äußere Umstände bewegt,
 - 1. wird er auf den ursprünglich Platz, wenn markiert, zurückgestellt.
 - 2. nicht markiert. wird der Pallino in eine solche Lage gebracht, daß jene Formation die den zuerkannte Punkt hatte, wieder den Punkt hat, andernfalls wird die Kehre als ungültig erklärt.

Art. 10 Wurf der Kugel: Punto – Raffa – Volo

- a) Die Kugel kann auf Punkt (Punto) gespielt werden, als Raffa- oder Volo-Wurf. Die Würfe Raffa und Volo sind nur dann gültig, wenn der Spieler den Wurfartyp sowie das zu treffende Objekt dem Schiedsrichter meldet. Eine Ausführungsänderung muß dem Schiedsrichter gemeldet werden, ansonsten ist die gespielte Kugel ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel !!!
- b) Eine Kugel ist gespielt:
 - 1. wenn sie auf Punkt gespielt, still liegt und markiert ist
 - 2. wenn sie als Raffa- oder Volo-Wurf ausgeführt ist, das erklärte Ziel getroffen hat, still liegt und markiert ist..

Sportordnung – Internationale Spielregeln **Boccia Bund Deutschland e.V.**

- c) Während der Abgabe der Kugel, darf der Spieler seinen Fuß nicht auf Spielfeldumrandung stützen, andernfalls ist der Wurf ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!!!
- d) Während des Wurfes ist es den Spielern nicht erlaubt, mit dem am Boden stehenden vorderen Fuß (Abwurf) die Wurflinien zu überschreiten, andernfalls wird die geworfene Kugel oder Pallino als ungültig erklärt. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!!! Der Spieler darf die Wurflinie erst nach Abgabe der Kugel überschreiten, oder wenn er vor dem Wurf den Boden ebenen möchte.

- e) Der in Aktion befindliche Spieler, der noch andere Kugeln zu spielen hat, darf folgende Linien nicht überschreiten:
 - 1. die Linie E – E' nach Raffa- oder Volo-Wurf
 - 2. die Linie D – D' nach einem PunktspielWenn der Spieler diese Linien überschreitet, wird eine noch zu spielende Kugel annulliert.

- f) Wenn die gespielte Kugel eine der Umfassungsbretter berührt, bevor sie zum Stillstand kommt, ist sie ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- g) Die gespielte Kugel darf von den Spielern nicht absichtlich angehalten oder umgeleitet werden; zur Strafe erhält die gegnerische Mannschaft das maximale der Punkte. Unter maximaler Punkte versteht man die schon gespielten gültigen Kugeln und die noch zu spielenden Kugeln.
- h) Wenn eine aus einer angrenzenden Bahn überspringende Kugel, still liegende und regulär markierte Kugeln so berührt, dass diese aus der Aktionszone einer gespielten Kugel verschoben werden, bevor sie das Spiel gemacht hat, oder wenn sie eine geworfene Kugel so berührt bevor sie das Spiel gemacht hat, muss die Kugel wieder gespielt werden.

Art. 11 Allgemeine Normen für Kugel und Pallino

- a) Wenn Kugel oder Pallino aufgrund von Bewegungen der Kopfleiste verschoben werden ohne ein anderes sich in Bewegung befindliches Stück zu berühren, müssen diese auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden; wenn diese Stücke während ihrer Verschiebung jedoch von anderen gültigen in Bewegung befindlichen Stücke berührt werden oder diese berühren, bleiben sie in ihrer neuen Position.
- b) Wenn Kugel oder Pallino aus der Spielfolge heraus auf die Umfassungsbretter treffen und auf die Bahn zurückkehren ohne ein äußeres, seitliches oder gegenüber liegendes Hindernis angestoßen zu haben, sind diese gültig.
- c) Wenn Kugel oder Pallino infolge eines regulären Spiels aus der Bahn treten, sind sie ungültig, auch wenn diese gegen ein äußeres Hindernis gestoßen sind und wieder auf die Bahn zurückkehren. Wenn das Stück beim Zurückkehren in die Bahn das Verschieben anderer still liegender und regulär gekennzeichnete Objekte verursacht, müssen diese auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden. Wenn dagegen eine Kugel beim Zurückkehren auf die Bahn andere in Bewegung befindliche Objekte anstößt, so müssen diese in der am Schluß befindlichen Position gelassen werden, während die Kugel die die Verschiebung verursacht hat, annulliert wird.

- d) Jeglicher Fremdkörper, der unbeabsichtigt den Weg des geworfenen Pallinos oder der Kugel behindert deren Spiel noch nicht beendet ist, verursacht eine Unregelmäßigkeit, deshalb muß die Aktion nochmals gespielt werden.

Art. 12 Bahnprobe

Vor Beginn eines jeden Spiels kann die Formation Probezüge durchführen; diese bestehen aus einem Hin und Rückspiel zur Startlinie A.

Die Probekugeln können gespielt werden:

- wenn beide Formationen auf der Bahn anwesend sind,
- wenn eine aufgrund höherer Gewalt unterbrochene Partie auf einer anderen Bahn der gleichen Anlage oder in einer anderen Sportanlage fortgeführt wird.

Wenn eine Formation durch Abwesenheit, Verzicht oder Disqualifikation des Gegners gewinnt, hat sie kein Recht auf Probezüge.

Art. 13 Punktspiel

- a) Das Spiel auf Punkt besteht darin, die Kugel einem Bezugspunkt auf dem Spielfeld zu nähern. Bei dem Spiel auf Punkt darf der in Aktion befindliche Spieler mit dem vorderen, den Boden berührenden Fuß, die Linie B – B' nicht überschreiten; sollte dies der Fall sein ist die gespielte Kugel ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- b) Die gespielte Boccia, welche die Linie C – C' überschreitet, ist in jedem Fall gültig.
- c) Ohne die Zustimmung des Schiedsrichters kann das Spiel auf Punkt nicht erfolgen; im gegenteiligen Fall ist die gespielte Kugel ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- d) Wenn eine Formation alle Kugeln gespielt hat, ohne eine gültige platziert zu haben, bekommt der Gegner so viele Punkte zuerkannt, wie die schon gültigen gespielten Kugeln und die noch zu spielenden.
- e) Wenn sich der Schiedsrichter beim Zuteilen des oder der Punkte irrt, dann werden die, nach falscher Bewertung des Schiedsrichters gespielten Kugeln wiederholt
- f) Wenn eine Kugel, welche die Umrandung berührt hat, versehentlich vom Schiedsrichter von der Bahn genommen wird, ohne die Vorteilregel gewährt zu haben, ist diese ungültig.
- g) Wenn zwei gegnerische Kugeln gleich weit vom Pallino entfernt liegen, dann muß die Mannschaft die zuletzt gespielt und diesen Zustand herbeigeführt hat, weitere Kugeln spielen bis sie den Punkt gemacht hat oder die gesamten zu spielenden Kugeln gespielt hat. Sollte sich am Ende des Spielsatzes an der Situation nichts geändert haben, dann muß vom selben Ausgangspunkt der Spielsatz wiederholt werden.
- h) Wenn sich eine Kugel von alleine bewegt, so muß sie auf den ursprünglichen markierten Platz zurückgelegt werden, sollte sie nicht markiert gewesen sein so ist sie auf den ungefähren Platz zurückzulegen.

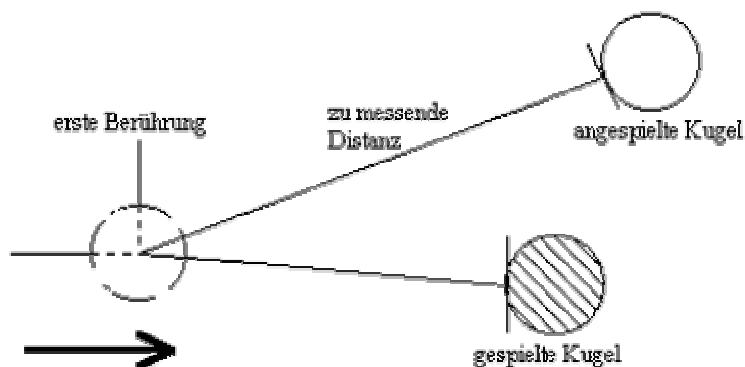
Art. 14 Verschiebung von Kugeln und Pallino beim Punktspiel

Die Verschiebungen der Kugeln oder des Pallinos müssen mit einem Messgerät gemessen werden; bei größeren und schwer schätzbaren Entfernungen kann der Schiedsrichter ein Meterstab oder ein Meterband heranziehen, je nach seinem Gutdünken und unter Zuhilfenahme eines Assistenten. Die Messung wird nach Markierung der Position der Kugeln oder des Pallinos vorgenommen.

a) Direkte Verschiebung

Wenn die gespielte Kugel gegen irgend eine andere Kugel oder gegen den Pallino stößt und dabei eines der Objekte um über 70 cm verschiebt, so ist die gespielte Kugel ungültig und das Objekt kommt wieder an die markierte Stelle zurück, es sei denn, es gilt die Vorteilsregel.

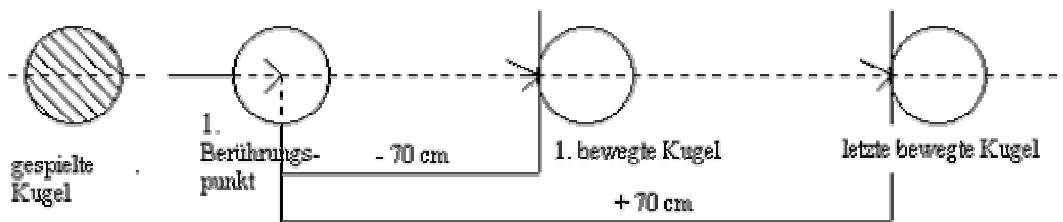
Figur 3



b) Kettenverschiebung

Eine gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie so gegen andere Kugeln oder den Pallino stößt (in direkter Reihenfolge), dass sich diese untereinander verschieben und die Distanz irgend einer Kugel (Pallino) vom 1. Berührungspunkt an gemessen, mehr als 70 cm beträgt. Die verschobenen Objekte müssen auf ihren markierten Platz zurückgelegt werden. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!

Figur 4

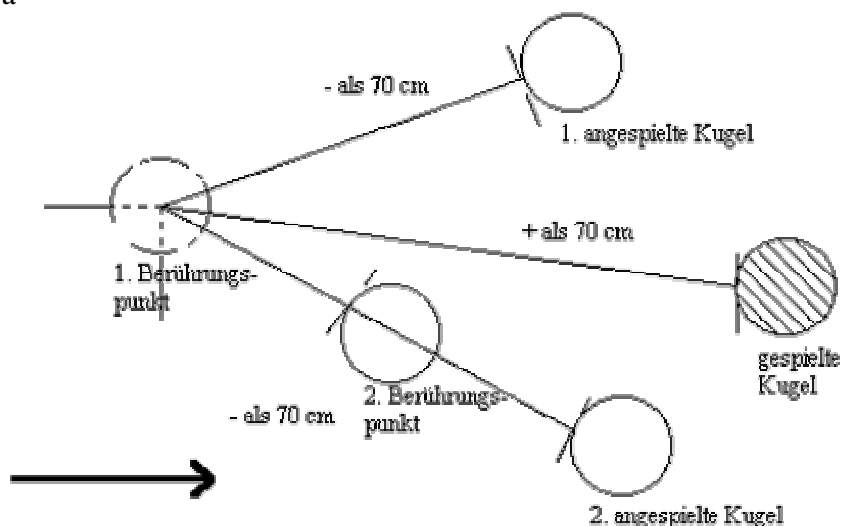


c) Mehrfachverschiebung

Stößt eine Kugel eine oder mehrere Kugeln oder den Pallino, ohne daß sich irgend eine um mehr als 70 cm verschiebt, die Distanz irgend eines Berührungspunktes bis zum Stillstand der gespielten Kugel aber mehr als 70 cm beträgt, kann der Gegner das Zurückstellen aller Kugeln (Pallino) an Ihren ursprünglichen Platz (sofern dies möglich ist) verlangen, die gespielte Kugel bleibt in jedem Falle an der eingenommenen Stelle. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!

Bei allen Verschiebungen müssen die zu messenden Entfernungen wirklich die von Markierung zum Objekt (Fig.5a), von Markierung zum Brett und vom Brett zum Objekt sein (Fig. 5b)

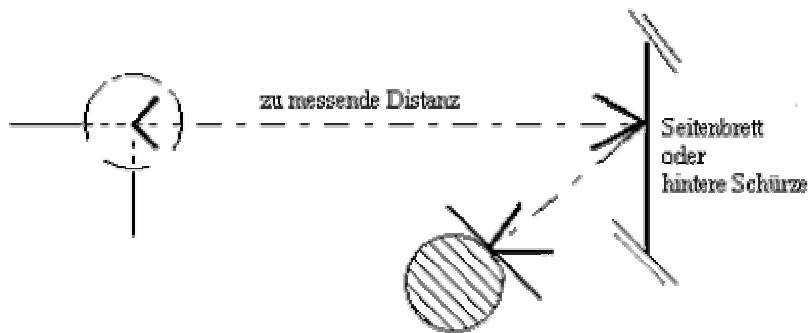
Figur 5a



d) Verschiebung mit Bandenberührung

Bei Verschiebungen mit Bandenberührung, muss von dem alten Ort des Spielobjekts senkrecht zur Spielfeldbegrenzung und von dort aus zum neuen Standort des Spielobjektes gemessen werden.

Figur 5b



Art. 15 Raffa-Wurf

- a) Der Raffa-Wurf besteht darin, mit oder ohne Hilfe des Bodens eine bestimmte Kugel (auch die Eigene) oder den Pallino zu treffen, bei vorheriger Ankündigung an den Schiedsrichter.
- b) Damit die gespielte Kugel gültig ist, muß der Spieler innerhalb der Linie B – B' erklären, welches Objekt er treffen will, d.h.:
 - Pallino
 - Punktkugel
 - Zweite Punktkugel u.s.w.
- c) Der in Aktion befindliche Spieler kann die Linie B – B' nur dann überschreiten, wenn die Kugel geworfen wurde, auch wenn diese den Boden noch nicht berührt hat; wenn der Spieler die Linie B – B' vorher überschreitet ist der Wurf ungültig, vorbehaltlich der Vorteilsregel.
- d) Die Objekte, welche 13 cm oder weniger vom angesagten Objekt entfernt liegen gelten als ein Ziel (bersaglio). Der Wurf ist gültig, wenn das angesagte Objekt bewegt wurde. Vor Ausführung des Wurfes muß der Schiedsrichter anzeigen, welche Objekte getroffen werden können.
- e) Die innerhalb der Linie B – B' abgeworfene Kugel muß außerhalb der Linie D – D' auftreffen, trifft die Kugel vor der besagte Linie auf oder berührt sie diese, ist sie ungültig Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- f) Sollte die geworfene Kugel das angesagte Objekt nicht oder auf irregulärer Weise treffen, ist sie ungültig. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- g) Es ist nicht gestattet eine eigene Kugeln vor der Linie E zu treffen, wenn sich der Pallino über der Linie B' gegenüber befindet, außer, wenn sich diese Kugel in einem **Bersaglio** mit einem anderen Spielobjekt jenseits der Linie E befindet.
- h) Wenn sich der Pallino vor der Linie C' befindet, ist jede durch Raffawurf regulär getroffene Kugel, die nach dem Aufschlagen an der Rückwand über diese Linie zurückrollt, neben die Rückwand an die Stelle des Aufschlags zu legen. Wenn das zurückrollende Spielobjekt, das geworfene ist, oder der Platz des Aufschlags besetzt ist, bleibt es dort, wo es stillsteht.
- i) Der Raffa-Wurf ist nur auf den Pallino (-Pallino „bersaglio“) und nur auf die Kugel über der Linie D und der gegenüber liegenden D' gültig.

Art. 16 Volo-Wurf

- a) Der Volo-Wurf besteht darin, unter vorheriger Ansage an den Schiedsrichter, direkt oder mit Hilfe eines begrenzten Teils des Bodens eine bestimmte gegnerische oder eigene Kugel, oder den Pallino, egal wo sie auf dem Spielfeld liegt, zu treffen.
- b) Damit der Volo-Wurf gültig ist, muß der Spieler innerhalb der Linie B – B' stehend erklären, welches Objekt er treffen will, d.h.:
 - Pallino
 - Punktkugel
 - Zweite Punktkugel u.s.w.

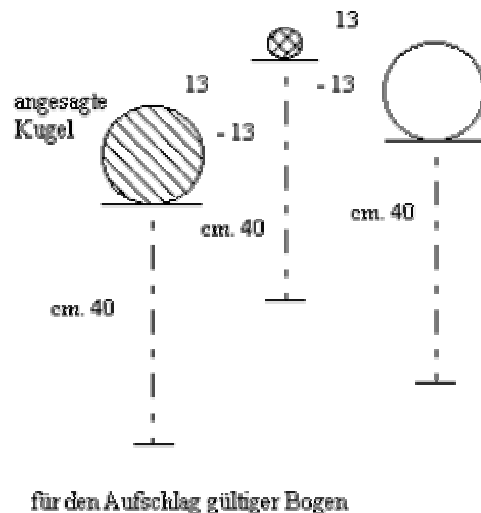
Sportordnung – Internationale Spielregeln
Boccia Bund Deutschland e.V.

und er muß warten, bis der Schiedsrichter einen Rundbogen von 40 cm mit Tangensmitte vor dem erklärten Objekt zieht und die Freigabe zum Wurf erteilt, andernfalls ist die Kugel ungültig und die bewegten Objekte müssen auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!

- c) Der in Aktion befindliche Spieler darf die Linie C – C' nur nach dem Abwurf der Kugel überschreiten, auch dann wenn die Kugel den Boden noch nicht berührt hat. Wenn der Spieler vor dem Abwurf die Linie C – C' überschreitet ist der Wurf ungültig, alle evtl. bewegte Objekte müssen an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!
- d) Beim Volo-Wurf dürfen alle Objekte getroffen werden, wenn sie in einer gleichen Entfernung oder weniger als 13 cm vom erklärten Objekt liegen, vorausgesetzt zwischen dem erklärten Ziel und der Bodenberührung besteht eine Distanz von weniger als 40 cm (Berühren oder Aufschlagen auf der Linie ungültig) und unter der Bedingung, dass das erklärte Objekt sich bewegt. Falls die Kugel, auch wenn sie innerhalb des Rundbogens von 40 cm aufschlägt ein Objekt trifft welches auf gleicher Distanz oder mehr als 40 cm vom Aufschlag liegt, ist sie ungültig und die bewegten Objekte müssen auf den ursprünglichen Standort zurückgelegt werden. Vorbehaltlich der Vorteilsregel!

Der Spieler darf nach einem **Volo-** oder **Raffawurf** die **Linie E nicht überschreiten**. Er muss hinter der Abspiellinie (**Pedana**) zurückkehren, außer, wenn er alle seine Kugeln gespielt hat.

Figur 6



für den Aufschlag gültiger Bogen

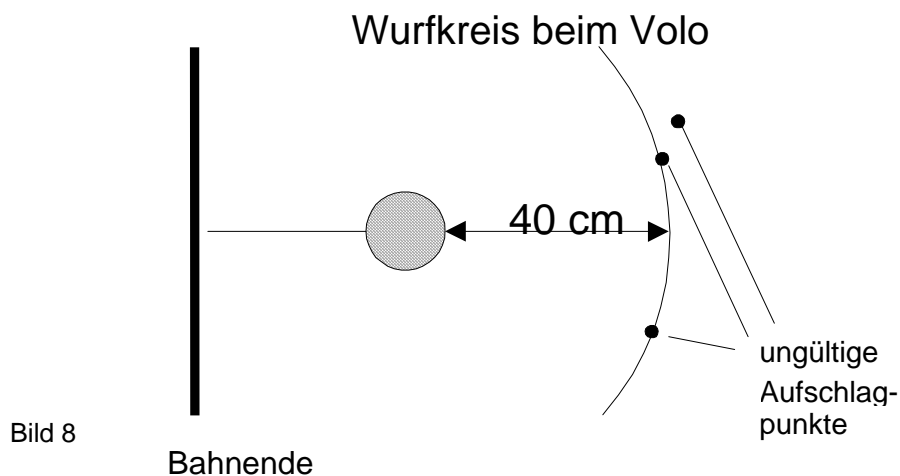


Bild 8

- e) Es ist nicht gestattet eine eigene Kugeln **vor der Linie E** zu treffen, wenn sich der **Pallino** während des Spielgeschehens **über der Linie B** gegenüber befindet, außer, wenn sich diese Kugel in einem **Bersaglio** mit einem anderen Spielobjekt jenseits der Linie E befindet.

Sportordnung – Internationale Spielregeln
Boccia Bund Deutschland e.V.

- f) Wenn sich der Pallino vor der Linie **D** befindet, ist jede durch Volo- oder Raffawurf regulär getroffene Kugel, die nach dem Aufschlagen an der Rückwand über diese Linie **zurückrollt**, neben die Rückwand an die Stelle des Aufschlagens zu legen. Wenn die zurückrollende Kugel, die geworfene ist oder der Platz des Aufschlags besetzt ist bleibt sie dort, wo sie stillsteht.
- g) Die Kugel, die **nicht das angesagte Spielobjekt oder Bersaglio trifft**, ist ungültig, Vorteilregel vorbehalten.

Art. 17 Einstellen von Spielen und Wettkämpfen

- a) Die Spiele können wegen schlechtem Wetter oder höherer Gewalt unterbrochen und dem erworbenen Punktestand (bei Unterbrechung) wieder aufgenommen werden. Die beim nicht abgeschlossenen Spiel (Kehre) erreichten Punkte werden nicht gerechnet.
- b) Es bleibt ausschließlich dem Schiedsrichter überlassen, zu entscheiden ob das laufende Spiel abgebrochen wird oder die Möglichkeit besteht das Spiel zu Ende zu führen. Wenn eine der Formation ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlässt, gilt dieses Spiel als verloren.
- c) Bei Unterbrechung der Partie wegen **höherer Gewalt** ist es gestattet, die **Mannschaft auszuwechseln**, auch im Einzel, und die Partie mit der Punktwertung weiter zu führen, wie sie beim Abbruch des Spiels bestand. Sind die Spieler ausgewechselt, ist keine weitere Auswechslung mehr erlaubt.

Art. 18 Rechten und Pflichten des Spielers

- a) Die Spieler, die nicht an der Reihe sind, müssen in der **Zone** (Pedana) **A - B** bleiben. Die Spieler können die Linie **B** bis zur Linie **C** ohne Ermächtigung des Schiedsrichters überschreiten, wenn auf der **Bahn** durch einen Spielzug **Unebenheiten** entstanden sind, um diese zu **beseitigen** (auch mit der Kugel in der Hand); ebenso nach dem Wurf einer Kugel - mit Ermächtigung des Schiedsrichters -, um aus der Nähe die Lage Kugeln sehen zu können, ohne Gegenstände auf dem Spielfeld zurückzulassen oder Zeichen zu setzen, die darauf hinweisen, welche Richtung die Kugel zu nehmen hat. Nimmt ein Spieler dabei Kugeln mit, darf er diese nicht mehr spielen. Es gilt, sofort wieder hinter die **Abspiellinie zurückzukehren**, bevor ein Mitspieler einen Spielzug macht, sonst ist der Spielzug ungültig und die gespielte Kugel wird aberkannt, Vorteilregel vorbehalten. Wenn ein Spieler nach einem Wurf eine verbotene Linie im Weiterlaufen überschreitet, ist ihm eine Kugel zu annullieren. Überschreitet er die Linie nachdem sein Auslaufen abgeschlossen war - außer in vorgenannten Fällen -, so ist der Spieler beim ersten mal zu verwarnen. Diese Regelung gilt auch beim Setzen. **Spieler ohne Kugeln** dürfen die Bahn verlassen. Sie müssen sich in unmittelbarer **Nähe der Bahn** aufhalten. Die **Spieler** müssen Vorsorge treffen, daß sie **von ausrollenden Kugeln nicht berührt** werden. Hält sich ein Spieler nicht an diese Weisung, so ist ihm **Absicht zu unterstellen** (siehe 8.12.).
- b) Wenn ein Spieler **zum Betrachten der Kugeln nach vorne** kommt, muss der Spieler den Spielzug innerhalb von **2 min** durchführen. Überschreitet er diese Zeit, wird die Mannschaft zum ersten Mal verwarnet, nachher wird bei jeder Zeitüberschreitung eine noch zu spielende Kugel aberkannt. Der **Mannschaftsführer** nennt den Spieler, dem die Kugel aberkannt wird. Die Verwarnung gilt für die ganze Partie.
- c) Der Spieler, der das **Spielfeld** wegen eines Schiedsrichterentscheides oder nach einem Wortwechsel mit Spielern im Spielfeld oder mit dem Publikum verlässt, wird ausgeschlossen und seine Mannschaft verliert die Partie. Die Mannschaften müssen sich im Sportdreß auf dem Spielfeld präsentieren. Der Sportdreß setzt sich aus Sporthemd und/oder Sportjacke in den Landesfarben mit Schrift oder Abzeichen, aus gleichen, langen Hosen und gleichen Schuhen (Farbe frei wählbar) zusammen.

Art. 19 Spielkategorien

- Kategorie Junioren: alle Spieler/innen, die zum 1.1. des Jahres das 18. Lebensjahr **noch nicht** vollendet haben.
- Kategorie Senioren: alle Spieler/innen, die zum 1.1. des Jahres das 18. Lebensjahr vollendet haben.

Verzeichnis

Art. 1	Spielfelder	Seite	1
Art. 2	Spielfeldmarkierungen	Seite	1
Art. 3	Spielgrundsatz	Seite	2
Art. 4	Aufstellungen	Seite	2
Art. 5	Partien und Berechnung der Punkte	Seite	3
Art. 6	Kugeln und Pallino	Seite	4
Art. 7	Markierung der Kugeln und Pallino	Seite	4
Art. 8	Vorteilsregel	Seite	5
Art. 9	Spielbeginn und Wurf des Pallino	Seite	5
Art. 10	Wurf der Kugel, Punto-Raffa-Volo	Seite	6
Art. 11	Allgemeine Normen-Kugel-Pallino	Seite	6
Art. 12	Bahnprobe	Seite	7
Art. 13	Punktspiel	Seite	7
Art. 14	Verschiebung von Kugeln und Pallino	Seite	7
Art. 15	Raffa-Wurf	Seite	9
Art. 16	Volo-Wurf	Seite	10
Art. 17	Einstellen von Spielen und Wettkämpfen	Seite	10
Art. 18	Rechten und Pflichten des Spielers	Seite	11
Art. 19	Spielkategorien	Seite	12