

Hallen-Boccia

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Sport-Thieme Produkt entschieden haben!

Damit Sie viel Freude an diesem Produkt haben und die Sicherheit gewährleistet ist, sollten Sie diese Gebrauchsanleitung vor dem Gebrauch zunächst vollständig durchlesen. Bewahren Sie die Anleitung gut auf. Für Fragen und Wünsche stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

1. Spielgedanke:

Gespielt wird auf einem 12,5 x 6,00 m großem Spielfeld mit sechs Boxen (siehe Spielfeldzeichnung). Die Spieler versuchen dabei, einen Bocciaball so nah als möglich an den weißen Jackball, welcher das Ziel markiert, zu werfen.

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

2. Mannschaftszusammensetzung

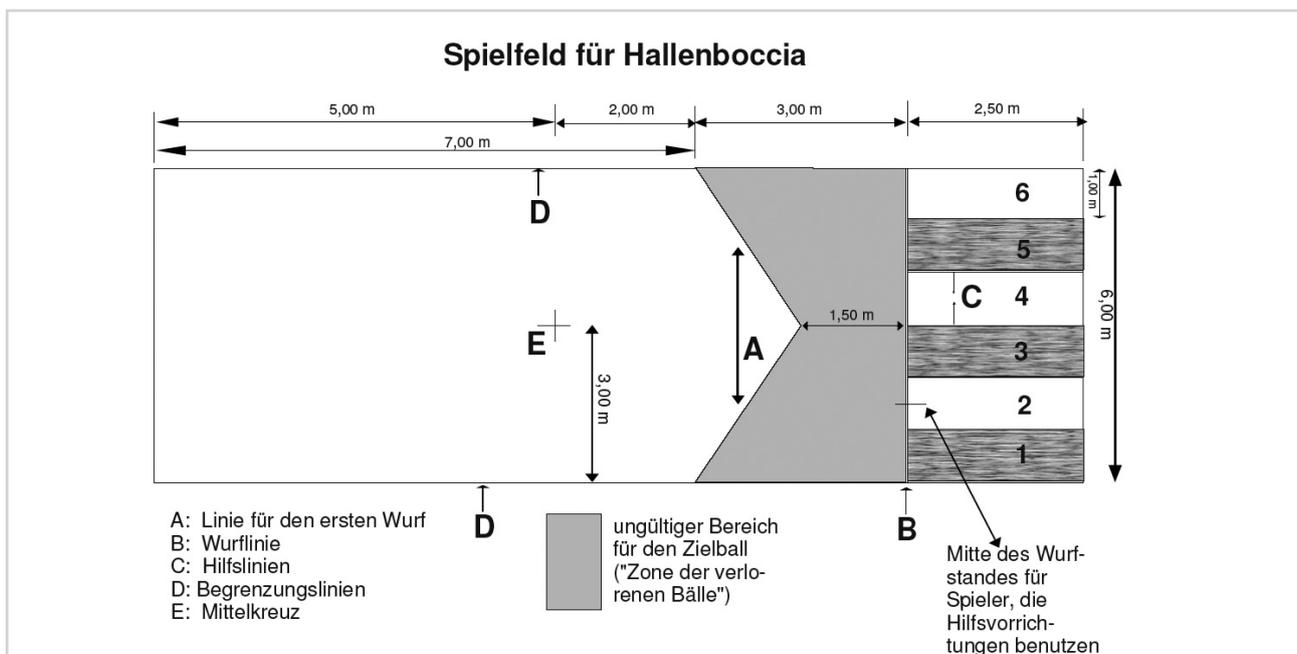
Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß gültiger DBS-Tabelle. Zur Mannschaft gehören 3 Spieler. Mixed-Mannschaften sind erlaubt. Die Summe der Punktezahlen der Mannschaften darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten.

3. Spielregel

- 3.1. Spielfeldzeichnung siehe Seite 3.
- 3.2. Das Spielfeld ist 12,5 m lang und 6 m breit. Die Linien gehören zum Spielfeld. Der Boden soll glatt und eben sein.
- 3.3. Alle Spielfeldmarkierungen müssen zwei bis 4 cm breit sein.
- 3.4. Der Wurfbereich wird in sechs Wurfböden aufgeteilt.
- 3.5. Die mit + gekennzeichnete Fläche markiert die Position, wo der Jackball aufgelegt wird, falls er wieder ins Spiel gebracht werden muss.
- 3.6. Die grau gekennzeichnete Fläche markiert die Fläche, wo der Wurf ungültig ist, falls der Zielball darin liegen bleibt.

4. Spielgerät

- 4.1. 1 Satz Boccia-Lederbälle (6 rote und 6 blaue Bälle, 1 weißer Jack)
- 4.2. Messvorrichtung, Anzeigetafel, Zeitnahmegerät, Behälter für ungültige Bälle, ein rot/blauer Farbanzeiger.
- 4.3. Jede Mannschaft bringt zum Turnier ein einwandfreies, komplettes Spiel mit. Mannschaften, die zum Turnier kein Spiel mitbringen, können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 4.4. Der Turnierleiter bestimmt aus den mitgebrachten Spielgeräten für jeden Spielfeld die zu benutzenden Spielbälle.



5. Mannschaften

- 5.1. Jede Mannschaft muss mit drei Spieler antreten. 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 verlor
- 5.2. Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 5.1. angegebenen Mannschaftenstärke. Sie müssen in dem Spielprotokoll aufgeführt werden.
- 5.3. Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll einzutragen.
- 5.4. In jedem Spiel kann ein Spieler ausgewechselt werden. Er muss zu den unter 5.2. genannten Auswechselspielern gehören.
- 5.5. Ein Auswechseln ist nur bei eigenem Wurf oder nach Ende eines Durchgangs möglich. Ein wiederholter Wechsel kann nur zwischen Spielern und dem bereits ausgewechseltem Spieler stattfinden. Es darf keine Neugestaltung der Mannschaft damit verbunden sein.
- 5.6. Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 5.7. Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Schiedsrichter angeschrieben wurde. Regelwidriges Auswechseln führt zum Abbruch des Durchganges.
- 5.8. Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 5.9. Es ist den Spielern untersagt, während des Spieles die Wurfbox zu verlassen oder dessen 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.
- 5.10. Sollte zur Punktevergabe eine Messung der Ballabstände 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.
- 5.11. Die Bälle dürfen erst nach Freigabe der Bahn durch den Schiedsrichter vom Zielfeld durch den Mannschaftsführer oder den Helfer zurückgeholt werden.
- 5.12. Verstöße gegen die Regel 5.1 bis 5.4 sowie 5.6 und 5.8. führen zum Verlust des ganzen Spiels.
- 5.13. Verstöße gegen die Regel 5.5 und 5.7 führen zum Verlust des Durchganges.

6. Spielzeit

- 6.1. 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.
- 6.2. Die Bocciabälle 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.
- 6.3. Vor Spielbeginn werden Heim und Gastseite ausgelost. Die roten Bälle beginnen das Spiel. Das Angaberecht wechselt nach jedem Durchgang.

7. Spielablauf

- 7.1. Die Spieler stellen sich in den für sie vorgesehenen Boxen auf. Jeder Spieler darf innerhalb von zwei Minuten zwei Probewürfe werfen.
- 7.2. Die Mannschaft, welche die roten Bälle spielt, beginnt den Durchgang.
- 7.3. Der Schiedsrichter übergibt den Jackball dem zum Wurf berechtigten Spieler. Der Spieler wirft den Jackball in den gültigen Bereich des Spielfeldes.
- 7.4. Ein Regelverstoß liegt vor, wenn
 - 7.4.1. der Jackball die Zielballlinie nicht überschritten hat.
 - 7.4.2. der Jackball aus dem Zielfeld geworfen wurde.
- 7.5. Wenn beim Werfen des Jackballes einer dieser Verstöße begangen wird, wird der Jackball auf das Mittelkreuz gesetzt.
- 7.6. Der Spieler der den Jackball spielt, wirft auch den ersten farbigen Ball.
- 7.7. 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 wurfbereit ist, auch den zweiten Ball ins Spielfeld werfen. Dies entscheidet der Mannschaftsführer.
- 7.8. Anschließend wirft die gegnerische Mannschaft.
- 7.9. Sollte danach eine Mannschaft noch Bälle zur Verfügung haben, ist diese berechtigt, danach zu spielen. Wenn beide Mannschaften noch wurfberechtigt sind, beginnt die Mannschaft, deren bester Ball am weitesten vom Jackball entfernt ist. Das Spiel wird fortgesetzt bis alle Bälle von beiden Seiten geworfen sind.
- 7.10. Jedes Spiel besteht aus 6 Durchgängen, jeder Durchgang aus 6 Würfen für jede Mannschaft.

8. Wurf

- 8.1. Kein Jackball oder farbiger Ball 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 Wurfbox des Spielers gehört, berühren. Dies betrifft auch Betreuer und Hilfsmittel. Der Betreuer muss während des Spielvorganges mit dem Rücken zum Spielfeld stehen.
- 8.3. Ein Ball, der die Begrenzungslinien überschreitet, befindet sich im Aus, auch wenn er anschließend wieder im Spielfeld landet.
- 8.4. Ein Ball der geworfen wird und nicht im Spielfeld landet, wird aus dem Durchgang genommen.
- 8.5. Wenn mehr als ein Ball gleichzeitig von einer Mannschaft, welche wurfberechtigt ist, geworfen wird, gelten diese Bälle als gespielt und bleiben im Spielfeld.
- 8.6. Lässt ein Spieler einen Ball unabsichtlich in den ungültigen Bereich (in der Spielfeldzeichnung grau eingefärbt) des Zielfeldes fallen, kann der Schiedsrichter diesem gestatten, den Ball aufzunehmen und neu zu werfen.
- 8.7. Bei Übertreten oder Berühren der Abwurflinie durch einen Spieler versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen, bevor andere Bälle in ihrer Lage verändert werden. Gelingt dies dem Schiedsrichter nicht, wird der Durchgang abgebrochen.

9. Der Jackball

- 9.1. Wird der Jackball während des Spiels aus dem Zielfeld geworfen, wird er auf die Kreuzmarkierung zurück gelegt.
- 9.2. Befindet sich schon ein Ball auf dem Kreuz, wird der Jackball so nahe wie möglich vor das Kreuz gelegt.
- 9.3. Die Mannschaft, deren Ball am Nächsten am Jack liegt, ist nicht am Wurf.
- 9.4. Liegen mehrere Bälle gleich weit vom Jackball entfernt, muss die Mannschaft, die als letzte geworfen hat, den nächsten Ball werfen. Danach wird abwechselnd geworfen bis
 - 9.4.1 ein Ball näher beim Jack liegt, oder
 - 9.4.2 eine Seite alle ihre Bälle geworfen hat. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

10. Wertung

- 10.1. Jeder Ball, der näher beim Jack liegt als der nächste Ball der Gegenseite, erhält einen Punkt.
- 10.2. 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
- 10.3. Bei Abbruch eines Durchganges erhält die verursachende Mannschaft keinen, die Gegenmannschaft 4 Wurfpunkte.
- 10.4. Bei Abbruch eines ganzen Spieles erhält die verursachende Mannschaft 10:20 Wurf und 0:2 Spielpunkte. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 10.5. Nach Spielende werden die Wurfpunkte der 6 Durchgänge zusammen gezählt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Wurfpunktzahl. Sie erhält 2 Plusspielpunkte.
- 10.6. Bei gleicher Wurfpunktzahl erhalten beide Mannschaften einen Spielpunkt.

11. Spielrichter

- 11.1. Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.
- 11.2. Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels oder ungehörigem Benehmens zu verwarnen oder vom Spiel auszuschließen. (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 11.3. Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand der Spielfelder, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 11.4. Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel durch Anpfeiff und hat das Recht, es zu unter- oder abbrechen.
- 11.5. Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regeltscheidungen sind unanfechtbar.
- 11.6. Der Schiedsrichter steht im Zielfeld und lost mit den Mannschaftsführern die Ballfarbe aus. Nach erfolgtem Wurf entfernt nur er die Bälle aus ungültigen Würfen.
- 11.7. Nach jedem Durchgang stellt er das Ergebnis fest. Wenn erforderlich bedient er sich beim Messen der Entfernung eines Maßstabes. 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, vergibt die Spielpunkte, nennt den Sieger. Die Mannschaftsführer und der Schiedsrichter bestätigen die Richtigkeit des Spielprotokolls mit ihren Unterschriften.
- 11.9. Die Linienrichter und der Helfer werden durch den Turnierleiter oder Schiedsrichter benannt. Sie stehen an der Abwurflinie des Spielfeldes und unterrichten den Schiedsrichter durch Zuruf vom Berühren oder Übertreten der Abwurflinie durch einen Spieler während des Wurfes.