

Wettbewerbsregeln

1. Das Spiel

a. Die Kugeln: Boccia wird mit 8 großen Kugeln und 1 kleineren Setzkugel, dem Pallino, gespielt. Jede Mannschaft spielt mit 4 Kugeln. Die Kugelfarbe der einen Mannschaft muss sich deutlich von der Kugelfarbe der anderen Mannschaft unterscheiden.

b. Der Pallino und die Wahl der Kugelfarbe: Der Schiedsrichter entscheidet durch einen Losentscheid oder Münzwurf, welche Mannschaft den Pallino wirft. Diese Mannschaft kann sich auch die Farbe ihrer Kugeln aussuchen. Steht kein Schiedsrichter zu Verfügung, lassen die beiden Teamkapitäne das Los entscheiden.

c. Drei-Versuche-Regel: Die Mannschaft, die den Losentscheid gewonnen hat, hat 3 Versuche, diesen in den Zielbereich zwischen Mittellinie und der gegenüberliegenden Foullinie zu spielen. Gelingt es der Mannschaft mit diesen 3 Versuchen nicht, erhält das gegnerische Team einen Versuch. Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, platziert der Schiedsrichter den Pallino mittig auf die gegenüberliegende Foullinie. Das Recht des ersten Kugelwurfs bleibt jedoch bei dem Team, das den Losentscheid gewonnen hat, unabhängig davon, ob die Platzierung des Pallinos erfolgreich war.

d. Spielablauf: Der Pallino wird von einem Spieler jener Mannschaft ins Spiel gerollt oder geworfen, die den Losentscheid für sich entschieden hat. Der Spieler, der den Pallino wirft, muss nach erfolgreicher Platzierung des Pallinos auch die erste Kugel werfen. Im Anschluss ist die gegnerische Mannschaft so lange am Zug, bis eine ihrer Kugeln näher am Pallino liegt als die des Gegners oder alle 4 Kugeln abgeworfen wurden. Diese Grundregel bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also eine Mannschaft eine Kugel näher an den Pallino heran spielt, tritt sie zur Seite und überlässt ihrem Gegner das Spiel.

e. Der erste Wurf: Jener Mannschaft, die den Pallino einwirft, obliegt zu jeder Zeit des Durchgangs das Recht auf den ersten Wurf. Beispiel: Team A wirft den Pallino und spielt die erste Kugel. Team B befördert im Anschluss die Kugel von Team A aus der Bahn, wobei auch die eigene Kugel aus der Bahn rollt. Es befindet sich nur noch der Pallino innerhalb der Bahn. In diesem Fall behält Team A weiter das Recht, die erste Kugel zu spielen.

f. Wurfarten: Die Mannschaften dürfen ihre Kugeln rollen, werfen, aufspringen lassen usw., sofern die jeweilige Kugel dabei nicht die Bahn verlässt oder der Spieler die Foullinie nicht übertritt. Ein Spieler darf auch jede im Spiel befindliche Kugel weg schießen, um einen Punkt zu erzielen oder die Punkte des gegnerischen Teams zu reduzieren. Der Spieler darf die Kugel in der Wurfbewegung sowohl von oben als auch von unten greifen, solange die Kugel unter Schulterhöhe die Hand verlässt.

1) Es liegt im Ermessen des Turnierleiters, bestimmte Änderungen des aktuellen Regelwerks auf Grund einer körperlichen Behinderung zu erlauben. Diese Auslegung muss vor Wettbewerbsbeginn angefragt und geregelt werden und darf keinen anderen Athleten benachteiligen. Die Auslegung der Abwurfaktion befasst sich mit der Bewegung der Extremitäten während des Werfens bzw. Rollens.

g. Anzahl der Würfe pro Spieler:

- 1) Einzel – der Spieler darf vier Kugeln spielen
- 2) Doppel – jeder Spieler darf zwei Kugeln spielen

h. Unterstützende Anleitung (Coaching):

- 1) Anleitungen für Athleten sind verboten, sobald die Athleten die Bahn betreten.
- 2) Falls ein Offizieller feststellt, dass ein Coach, Partner oder Zuschauer sich nicht an diese Regel hält, muss dieser die Regelverletzung ahnden.

Mögliche Sanktionen können eine mündliche Verwarnung oder der Ausschluss vom Wettbewerb sein.

i. Wertung: Nach jeder Runde, d.h. wenn beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben, werden die Punkte wie folgt vergeben: Punkte werden für die Kugeln einer Mannschaft vergeben, die dem Pallino näher liegen als die der gegnerischen Mannschaft. Wenn dies mit freiem Auge nicht klar ersichtlich ist, muss gemessen werden. Ein Spieler kann eine genaue Messung verlangen (gemessen wird immer von der Mitte der Kugel bis zur Mitte des Pallinos). Am Ende einer jeden Runde zeigt der Schiedsrichter die gewonnen Punkte sowie die Farbe des Gewinnerteams an. Bevor die Kugeln entfernt werden, holt sich der Schiedsrichter per Blickkontakt das Einverständnis der Spieler ab. Die Spieler haben das Recht, eine genaue Messung zu beantragen, sofern sie nicht mit der Entscheidung des Schiedsrichters einverstanden sind. Stimmen die Spieler mit der Punktvergabe des Schiedsrichters überein, können die Kugeln durch die Offiziellen entfernt und eine neue Runde kann begonnen werden. Jene Mannschaft, die die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die folgende Runde mit dem Einwurf des Pallinos. Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und im Spielbericht. Es ist Aufgabe der Teamkapitäne, jederzeit auf die Richtigkeit des angezeigten Spielstands zu achten.

j. Gleichstand während einer Runde: Sollte je 1 Kugel der beiden Mannschaften gleich weit vom Pallino entfernt liegen, spielt jene Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Beispiel: Team A spielt eine Kugel zum Pallino.

Team B spielt ebenfalls eine Kugel zum Pallino. Der Schiedsrichter stellt fest, dass beide Kugeln genau 33 cm vom Pallino entfernt liegen. Team B muss dann solange spielen, bis es eine Kugel näher als 33 cm an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Team B und Team A schießt diese Kugel gleich wieder heraus, so dass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt dann Team A so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist.

k. Gleichstand am Ende einer Runde: Sollten die 2 dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln zwei verschiedenen Mannschaften gehören und beide gleich weit vom Pallino entfernt liegen, werden keine Punkte vergeben. Der Einwurf erfolgt in der nächsten Runde durch jene Mannschaft, die in dieser Runde den Pallino eingeworfen hat.

l. Notwendige Punktezahl zur Beendigung eines Spiels:

4 Spieler - 1 Kugel pro Spieler = 16 Punkte

2 Spieler - 2 Kugeln pro Spieler = 12 Punkte

1 Spieler - 4 Kugeln pro Spieler = 12 Punkte

Von dieser bei Turnieren und Wettbewerben übliche Punkteregelung kann abgewichen werden.

m. Ergebnisermittlung bei Wettbewerben: Die Spiele enden nach Ermessen der Wettbewerbsleitung entweder bei Erreichen der vorgegebenen Punktzahl oder der jeweiligen Spieldauer.

n. Spielbericht: Der Mannschaftskapitän ist dafür verantwortlich, den Spielbericht nach einem Spiel zu unterschreiben. Mit der Unterschrift wird die Richtigkeit des Ergebnisses anerkannt. Spielberichte von Spielen, in denen ein Protest eingebracht wird, sollten nicht vom Teamkapitän unterschrieben werden, wenn er mit dem Endstand oder dessen Gültigkeit nicht einverstanden ist.

2. Spieler

a. Mannschaftskapitän: Noch vor Beginn des Spiels muss jede Mannschaft einen Teamkapitän bestimmen und sein Name dem Veranstalter bekannt gegeben werden. Die Funktion des Teamkapitäns darf während eines Spiels nicht gewechselt werden. Sie kann aber im Verlauf des Turniers umbesetzt werden. Die Offiziellen des Wettbewerbs müssen aber vor dem folgenden Spiel davon in Kenntnis gesetzt werden.

b. Reihenfolge: Jede Mannschaft darf die Reihenfolge ihrer Spieler selbst bestimmen, in der sie zu werfen beabsichtigt. Einzige Voraussetzung ist, dass jener Spieler, der den Pallino einwirft, auch die erste Kugel wirft. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden. Kein Spieler darf aber öfter werfen, als ihm Kugeln pro Runde zustehen.

3. Spielerwechsel

a. Offizielle Meldung: Das Schiedsgericht muss noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass ein Austausch vorgenommen wird. Anderenfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.

b. Spielerwechsel:

1) Pro Spiel und Mannschaft ist nur die Auswechslung eines Spielers gestattet. Der Wechselspieler kann für einen beliebigen Spieler der Mannschaft eingewechselt werden. Er kann in verschiedenen Spielen gegen verschiedene Spieler seiner Mannschaft eingewechselt werden.

2) Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keiner anderen Mannschaft eingesetzt werden.

c. Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels (Notfälle): Nur im Falle eines medizinischen oder ähnlich begründeten Notfalls kann ein Spieler im Verlauf eines Spiels ausgetauscht werden. Solche Spielerwechsel aufgrund von Ausnahmesituationen dürfen nur am Ende einer Runde erfolgen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Runde abgebrochen. Sobald der Spielerwechsel erfolgt ist, muss der Ersatzspieler das Spiel auch zu Ende spielen.

1) Treten Mannschaften mit weniger Spielern als vorgeschrieben an, so wird dieses Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.

4. Auszeiten, Spielverzögerungen und Überprüfungen der Position der Kugeln

a. Auszeit: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn die vorgebrachte Begründung dafür berechtigt erscheint. Die Auszeit ist auf 10 Minuten beschränkt.

b. Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos oder unberechtigterweise verzögert wird, muss er eine Verwarnung aussprechen. Wenn das Spiel daraufhin nicht sofort aufgenommen wird, wird das Spiel für die verzögernde Mannschaft als verloren gewertet.

c. Spielunterbrechungen aufgrund von Witterung, höherer Gewalt, Unruhen oder anderer unvorhergesehener Ereignisse: In solchen Fällen liegt die letzte und endgültige Entscheidung bei den Turnier- oder Wettbewerbsverantwortlichen.

d. Überprüfung der Position der Kugeln: Der Spieler, der an der Reihe ist, läuft außerhalb der Bahn entlang zum Abwurfpunkt. Die Positionen der Kugeln sind ebenfalls von außerhalb der Bahn aus zu betrachten.