



Österreichischer
Behindertensportverband

INDOOR-BOCCIA-REGELN

Sport für Menschen mit mentaler Beeinträchtigung

Stand: April 2018

erstellt von Judith Dallhammer, Martina Pacher und Irene L. Strobl
Überarbeitung: Liliane Paur/Martina Pacher/Doris Fritz

Präambel

Bei allen personenbezogenen Bezeichnungen gilt die gewählte Form für beide Geschlechter, für Frauen und für Männer.

Begriffserklärungen

Runde: Unter einer Runde versteht man jenen Spielabschnitt, in dessen Verlauf die 6 roten und 6 blauen Bälle vom Bereich hinter der Abwurflinie auf das Spielfeld gespielt und dafür Punkte vergeben werden.

Spiel: Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Das Spiel ist beendet, sobald eine vorher bestimmte Rundenanzahl gespielt wurde bzw. eine Mannschaft eine vorher bestimmte Punkteanzahl erreicht hat. Bei nationalen Wettkämpfen wird die Austragung von 6 Runden empfohlen, aus organisatorischen Gründen sind auch Kürzungen möglich, jedoch müssen mindestens 3 Runden gespielt werden.

Gültige/Ungültige Würfe

Gültiger Wurf: Darunter versteht man jeden Wurf, dessen Ball in das Spielfeld bewegt und nicht für ungültig erklärt wurde.

Ungültiger Wurf: Darunter versteht man jeden Wurf, dessen Ball für ungültig erklärt wird und/oder aus dem Spiel herausgenommen wird. Ein Wurf wird für ungültig erklärt:

- a. wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes landet („Out“: außerhalb oder auf der Markierungslinie).
- b. wenn der Ball mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb des Spielfeldes in Berührung kommt.
- c. als Folge des Übertretens der Abwurflinie beim Abspiel („Übertreten“: über oder auf der Abwurflinie).
- d. als Folge einer regelwidrigen Bewegung des Balles einer Mannschaft.

- e. als Folge einer Ablenkung eines sich bewegenden Balles durch ein Mitglied der eigenen Mannschaft (beispielsweise durch unbeabsichtigten Körperkontakt beim Abwurf).

Bocciabälle und Pallino

Unter Pallino versteht man jenen weißen Ball, der in diesem Spiel als Zielobjekt dient.

Unter Bocciabälle versteht man die farbigen Spielbälle in rot und blau.

Weitere Begriffe

Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, wofür eine Strafe verhängt wird.

A. Offizielle Bewerbe

Einzel

Einzelspieler: Ein Spieler spielt alle 6 Bälle.

Doppel

Doppelspiel: Jeder der beiden Spieler spielt 3 Bälle.

Mannschaftsbewerb

Mannschaft mit 3 Spielern: Jeder der drei Spieler spielt 2 Bälle.

B. Ausrüstung und Bocciaspielfeld

1. Bocciabälle

Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass ausreichend Spielbälle zur Verfügung stehen. Wenn Teilnehmer ihre eigenen Bälle verwenden wollen, ist deren Kontrolle durch die Wettkampfleitung bei internationalen Wettkämpfen verpflichtend, bei nationalen wird sie empfohlen. Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen Spielbällen und einem weißen Pallino. Alle Bälle haben die gleiche Größe.

Ball-Kriterien: Gewicht: 275 g +/- 12 g **Umfang:** 270 mm +/- 8 mm

- Die Bälle müssen eine klare rote, blaue oder weiße Farbe aufweisen, sie müssen in gutem Zustand sein ohne sichtbare Anzeichen einer etwaigen Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen. Bälle, die den Anschein haben manipuliert worden zu sein, werden nicht akzeptiert. Bälle mit unklarer Farbe werden nicht akzeptiert.
- Sollte die Beschädigung eines Balles oder des Pallinos im Laufe eines Spiels festgestellt werden, wird diese Runde wiederholt. Die Turnierleitung ist für den Austausch des beschädigten Balles oder des Pallinos verantwortlich.

2. Messgeräte (Maßband und Messzirkel)

Diese müssen bei jedem offiziellen Wettkampf zur Verfügung gestellt werden.

3. Anzeigetafel

Diese ist so anzubringen, dass sie von allen Spielern eingesehen werden kann.

4. **Lagerung für ungültige Bälle**

Ungültige Bälle sollten gut sichtbar aufbewahrt werden, damit alle Spieler sehen können, wie viele Bälle aus dem Spiel sind.

5. **Rot/Blau-Farbanzeiger**

Dieser kann von jeder gewünschten Bauart sein (z.B. Fähnchen, Tischtennisschläger). Die Spieler müssen immer deutlich sehen können, welche Mannschaft an der Reihe ist.

6. **Das Spielfeld**

- Der Boden muss flach, eben und sauber sein.
- Die Abmessungen betragen 10 m x 6 m (siehe die Skizze „Spielfeld“ Anhang B).
- Folgende **Markierungen** müssen auf dem Spielfeld deutlich sichtbar (mit Klebeband) angebracht sein:
 - a. Spielfeldbegrenzung: Alle Spielfeldmessungen erfolgen von Innenkante zu Innenkante der jeweiligen Linie
 - b. Abwurflinie
 - c. Die Seitenlinien werden 3m über die Abwurflinie hinaus markiert.
 - d. Die "V"- Linie: Zwischen dieser und der Abwurflinie ist der Pallino ungültig, falls er in diesem Bereich zu liegen kommt, wird geklebt
 - e. Pallino-Neuauflage: Das Kreuz (=Mittelpunkt) innerhalb des Spielfeldes markiert den Punkt, wo der Pallino neu aufgelegt wird.
 - f. Spielerzone: In diesem Bereich hinter der Abwurflinie dürfen sich nur die Spieler und allenfalls Sportlerassistenten, die vom Veranstalter bereit gestellt werden, aufhalten.

Alle Linien (die Außenlinien, die Abwurflinie, die V-Linie und das Kreuz - der Pallino-Neuauflegungspunkt) werden mit einem Klebeband der Stärke 4-7cm geklebt.

7. **Die Turnierleitung**

Die Endverantwortung hat bei jedem Turnier die Turnierleitung (und/oder der Oberschiedsrichter). Im Zweifelsfall können sich Betreuer, Trainer, Schiedsrichter und Sportler immer an diese wenden.

C. Das Spiel - Wettkampffregeln

Bocciabälle

Boccia wird mit 6 roten und 6 blauen Bällen und einem gleich großen, weißen Zielball, dem Pallino, gespielt. Jede Mannschaft spielt mit 6 Bällen einer Farbe.

Der Pallino und die Wahl der Ballfarbe

Der Schiedsrichter bestimmt durch Losentscheid (Münzwurf), welche Mannschaft sich die Ballfarbe aussuchen darf (die Spieler der Mannschaft mit den **roten** Bällen haben in der ersten Runde das Einwurfsrecht für den Pallino).

Werfen des Pallinos

Es kann der eigene Pallino beim Auswurf verwendet werden, sobald die im Absatz „Ballkriterien“ beschriebenen Richtlinien erfüllt werden.

Der Spieler, der den Pallino einwirft, versucht diesen in den gültigen Bereich zu spielen. Gelingt dies dem Spieler nicht, erhält das gegnerische Team das Einwurfsrecht für den Pallino. Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, legt der Schiedsrichter den Pallino auf das Kreuz („Pallino-Neuaufgabe“), hier beginnt das Team, das zu Beginn das Auswurfrecht hatte.

Beispiel: A spielt den Pallino, der rollt ins Out. B spielt den Pallino, rollt ebenso ins Out. Der Schiedsrichter legt den Pallino auf das Kreuz. A hat das Recht den ersten Ball zu spielen.

Am Beginn jedes Spieles wirft ein Spieler der Mannschaft mit den **roten** Bällen den Pallino ein. Im weiteren Verlauf wird der Pallino bis zum Ende des Spieles in den Runden abwechselnd ausgespielt.

Beispiel: es werden 4 Runden gespielt: 1. Runde rot, 2. Runde blau, 3. Runde rot, 4. Runde blau!

Sonderfall: Wird der Pallino durch einen Ball ins Out gerollt, wird dieser vom Schiedsrichter auf das Kreuz gelegt. An der Reihe ist jene Mannschaft, die jetzt näher am Pallino liegt oder die noch Bälle zu spielen hat.

Beispiel: A wirft den Pallino sehr nahe an die Outlinie und wirft einen Ball nach. B ist an der Reihe und schießt mit seinem Ball den Pallino ins Out. Der Schiedsrichter legt den Pallino auf das Kreuz und schaut, wer jetzt näher am Pallino liegt und somit an der Reihe ist.

Der erste Ball

Jener Spieler einer Mannschaft, der den Pallino einwirft, spielt auch den ersten Ball. Sollte dieser erste Ball ungültig sein, kann jeder beliebige Spieler dieser Mannschaft weiter spielen.

Sonderfall: Team A wirft den Pallino und spielt den ersten Ball, Team B schießt, den Ball von Team A weg. Dabei rollen beide Bälle von A und B aus dem Spielfeld, sodass sich nur noch der Pallino innerhalb des Spielfeldes befindet. In diesem Fall erhält Team A weiter das Recht, den ersten Ball zu spielen.

Spielablauf

Nachdem der Pallino und der erste Ball gespielt wurden, wirft die gegnerische Mannschaft solange, bis sie einen ihrer Bälle näher an den Pallino herangespielt hat oder ihre 6 Versuche erfolglos geblieben sind. Diese Grundregel bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also eine Mannschaft einen Ball näher an den Pallino heranspielt oder alle ihre Bälle verspielt hat, tritt sie zur Seite und macht die Abwurflinie frei für die gegnerische Mannschaft, damit diese ungehindert spielen kann.

Wurfarten

Ein Spieler darf von einem frei gewählten Platz hinter der Abwurflinie innerhalb der Spielerzone (ohne Behinderungen durch andere Spieler) in jeder beliebigen Körperposition (z.B. auch auf einem Stuhl sitzend) seine Bälle rollen, werfen, aufspringen lassen, mit einem Drall spielen usw.. Man darf auch jeden im Spiel befindlichen Ball wegschießen, um selbst einen Punkt zu erzielen oder um die Punkte des gegnerischen Teams zu reduzieren. Der jeweilige Ball ist jedoch nur dann gültig, wenn er weder das Spielfeld verlässt noch die Begrenzungslinie berührt. Auch darf der Spieler weder die Abwurflinie noch die Seitenlinien be- oder übertreten. Beim Abspiel darf/dürfen die Handfläche(n) der Spieler auf dem oder unterhalb des Balles ruhen. Alle Würfe müssen aber mit einer Armbewegung unter der Schulter ausgeführt werden.

Spieler

Reihenfolge: Jede Mannschaft darf die Reihenfolge ihrer Spieler selbst bestimmen, in der diese zu werfen beabsichtigen. Einzige Voraussetzung ist, dass jener Spieler, der das Recht hat, den Pallino einzuwerfen, auch den ersten Ball wirft. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden. Kein Spieler darf aber öfters werfen, als ihm Bälle pro Runde zustehen.

Behelfsgeräte

Behelfsgeräte (Rampe, Rinne) können bei besonderen körperlichen Beeinträchtigungen zur Verwendung kommen, Diese Geräte dürfen die Abwurflinie nicht überragen, wenn der Ball losgelassen wird. Nach jedem Wurf muss das Behelfsgerät des Spielers deutlich aus der horizontalen Ebene des vorangegangenen Wurfs bewegt werden (20cm nach rechts, 20 cm nach links).

Ein Sportassistent, der beispielsweise den Spieler dabei unterstützt, das Behelfsgerät einzurichten, darf nicht auf das Spielfeld sehen, um den Spieler nicht zu beeinflussen (sitzt auf einem Schemel o.ä. mit dem Rücken zum Spielgeschehen).

Verbot von Traineranweisungen

Es dürfen keine Anweisungen (Coaching) von außerhalb des Spielfeldes, d.h. von Trainern oder Zuschauern, gegeben werden. Die Kommunikation zwischen Spieler und Trainer oder Ersatzspieler während eines Spieles ist nicht gestattet. Die Ausnahme ist, wenn ein Spieler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. Verändern der Position des Rollstuhls, Bewegen des Behelfsgerätes, Rollen des Balls oder den Ball dem Spieler geben.

Ersatzspieler und Trainer

Trainer und Ersatzspieler haben sich außerhalb des Spielfeldes aufzuhalten, sie dürfen die Spielerzone nicht betreten. Der Zuschauer- und der Spielerbereich wird klar von der Turnierleitung definiert.

Wertung

Nach jeder Runde, d.h. nachdem beide Mannschaften alle Bälle gespielt haben, werden die Punkte (pro Ball ein Punkt) wie folgt vergeben und im Spielbericht (Anhang A) eingetragen: Punkte werden für jene Bälle einer Mannschaft vergeben, die näher am Pallino liegen als der dem Pallino am nächsten liegende Ball der Gegner. Wenn dies mit freiem Auge nicht klar ersichtlich ist, muss vom Schiedsrichter gemessen werden. Jeder Spieler kann eine genaue Messung verlangen.

Am Ende einer Runde, wenn der Schiedsrichter die Punkte vergibt und der Spieler bzw. die Mannschaft das Ergebnis akzeptiert, weist der Schiedsrichter die Spieler an, ihre Bälle zu holen, und es beginnt die nächste Runde.

Ein Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und im **Spielbericht** (Anhang A) und bestätigt das mit seiner Unterschrift.

Gleichstand während einer Runde

Sollten die dem Pallino am nächsten liegenden gleich weit entfernten Bälle von zwei verschiedenen Mannschaften sein, spielt jene Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, danach die andere Mannschaft. Im Anschluss daran schaut der Schiedsrichter, ob es mittlerweile zu einer Veränderung der Lage der Bälle gekommen ist. Herrscht noch immer Gleichstand wird die Wurfreihenfolge mit jeweils einem Ball wiederholt, so lange, bis eine Mannschaft keine Bälle mehr hat oder der Gleichstand aufgehoben wurde.

Beispiel: Team A spielt einen Ball zum Pallino, Team B spielt ebenfalls einen Ball zum Pallino. Der Schiedsrichter stellt fest, dass beide Bälle gleich weit vom Pallino entfernt liegen. Team B spielt den ersten Ball, danach A. Der Schiedsrichter schaut, erst **NACHDEM** beide Bälle gespielt wurden, ob es zu einer Veränderung der Lage der Bälle gekommen ist. Ist noch immer Gleichstand, spielt wieder B, dann A, der Schiedsrichter kontrolliert. Dieses Prozedere wird so lange wiederholt, bis eines der Teams keine Bälle mehr hat oder der Gleichstand aufgehoben wurde.

Gleichstand am Ende einer Runde

Sollten die dem Pallino am nächsten liegenden gleich weit entfernten Bälle von zwei verschiedenen Mannschaften sein, werden für jeden gleichweiten Ball je ein Punkt vergeben. Der Einwurf des Pallinos erfolgt in der nächsten Runde durch jene Mannschaft, die in dieser Runde nicht den Pallino eingeworfen hat.

Beispiel: A wirft den Pallino aus, die Runde wird gespielt, am Ende steht es 1:1 für beide Mannschaften. B hat in der nächsten Runde den Pallinoauswurf.

Gleichstand am Ende eines Spiels

Bei Punkte-Gleichstand am Ende eines Spiels werden eine oder wenn wegen wiederholtem Gleichstand erforderlich mehrere Entscheidungsrunden (Tie Break) gespielt, deren Ausgang den Sieger ermittelt, aber nicht die Punktezahl im Endergebnis ändert (die erreichten Punkte aus dem/n Tie Break/s werden nicht hinzugezählt).

Entscheidungsrunde: Der Pallino wird vom Schiedsrichter auf das Kreuz platziert, danach wird per Münzentscheid bestimmt, welche Mannschaft beginnt. Wenn auch diese Runde unentschieden endet, dann wird so lange eine weitere Entscheidungsrunde gespielt, bis der Gleichstand aufgehoben ist (Pallino wird vom Schiedsrichter auf das Kreuz platziert; in der zweiten Entscheidungsrunde beginnt die gegnerische Mannschaft, usw.).

Spielerwechsel

Offizielle Meldung

Der Veranstalter muss noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass ein Ersatzspieler anwesend ist und eventuell eingewechselt wird. Andernfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet (2 Punkte pro Runde, z.B. bei einem Spielmodus von 6 Runden 0:12).

Wechsel

Spielerwechsel: Pro Runde ist die Auswechslung eines einzigen Spielers gestattet. Der Wechselspieler kann für einen beliebigen Spieler der Mannschaft eingewechselt werden.

Einschränkung: Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keine andere Mannschaft eingewechselt werden.

Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels

Ausnahmesituationen: Nur im Falle eines medizinischen oder ähnlich begründeten Notfalls kann ein Spieler im Verlauf eines Spiels (auf Antrag des Sportlers oder Betreuers mit Einverständnis des Schiedsrichters) ausgetauscht werden. Solche Spielerwechsel auf Grund von Ausnahmesituationen dürfen nur am Ende einer Runde erfolgen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Runde abgebrochen. Sobald der Spielerwechsel erfolgt ist (wird gegebenenfalls die abgebrochene Runde wiederholt) muss der Ersatzspieler das Spiel zu Ende spielen.

Gibt es keinen Ersatzspieler, wird das Spiel nur mit dem/den beiden verbliebenen Spieler/n der Mannschaft fortgesetzt, jedoch nur mit dessen/deren eigenen Bällen.

Auszeit, Spielverzögerung und Überprüfung der Position der Bälle

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

Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos 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 (2 Punkte pro Runde, z.B. bei einem Spielmodus von 6 Runden 0:12).

Spielunterbrechung: Kommt es auf Grund von Unruhen, höherer Gewalt oder anderer unvorhergesehener Ereignisse zu Verzögerungen, treffen die Turnier- oder Meisterschaftsverantwortlichen die letztendliche Entscheidung.

Überprüfung der Lage der Bälle: Jeder Spieler einer Mannschaft darf vor seinem Wurf zur Überprüfung der Lage der Bälle außerhalb der Seitenlinien nach vor gehen, allerdings erst nach einholen der Erlaubnis des Schiedsrichters.

Strafen

Feststellung eines Regelverstoßes: Unmittelbar nach Feststellung eines vorliegenden Regelverstoßes muss der Schiedsrichter die Spieler beider Mannschaften davon in Kenntnis setzen und sie über die von ihm verhängte Strafe informieren. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist unumstößlich, sofern die folgenden Regeln nichts Gegenteiliges besagen.

Unvorhergesehene Situationen: Bei Situationen, die nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Bestimmungen geregelt werden, liegt die letztendliche Entscheidung beim Schiedsgericht.

Proteste: Jeder Protest gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder der Turnierleitung muss von einem Trainer oder Betreuer sofort mündlich nach Beendigung des Spiels der Turnierleitung mitgeteilt werden. Innerhalb von 15 Minuten muss der mündliche Protest mittels Protestformular (mit Protestgebühr lt. ÖBSV-Gebührenordnung) nachgereicht werden. Andernfalls gilt die Entscheidung als akzeptiert.

Protest gegen Disqualifikation: Wenn eine Mannschaft disqualifiziert werden muss, weil sie nicht rechtzeitig zu einem Spiel angetreten ist oder weil sie eine der folgenden Regelverstöße begangen hat, wird kein offizieller Protest zugelassen. Bei Protesten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird auf Grund der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.

Regelverstöße

Übertreten der Abwurfmarkierung: Beim Spielen der Bälle darf die Abwurflinie mit keinem Teil des Fußes oder eines vom Spieler benutzten Hilfsmittels (Rollstuhl, Stock etc.) betreten und/oder übertreten werden. Der Schiedsrichter darf einen Regelverstoß nur dann anzeigen, wenn er ihn selbst beobachtet hat. Die Strafe für einen solchen Verstoß besteht darin, diesen Wurf für ungültig zu erklären. Der Schiedsrichter versucht, diesen Ball zu stoppen und entfernt ihn vom Spielfeld. Wenn dieser Ball jedoch andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der Schiedsrichter diese Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Wenn ein Mannschaftsspieler mehr als die zulässige Anzahl von Würfeln spielt, wird besagter Wurf für ungültig erklärt. Der Schiedsrichter versucht, diesen Ball zu stoppen und entfernt ihn vom Spielfeld. Wenn dieser Ball andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der Schiedsrichter diese Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Regelwidrige Veränderung der Lage eines Balles der eigenen Mannschaft: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position eines oder mehrerer Bälle seiner eigenen Mannschaft, werden diese Bälle aus dem Spielfeld entfernt und nicht gewertet. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Regelwidrige Veränderung der Lage eines Balles der gegnerischen Mannschaft: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position eines oder mehrerer Bälle des Gegners, nachdem alle 12 Bälle gespielt wurden, erhält die gegnerische Mannschaft für jeden dieser Bälle jeweils einen Punkt. Dann wird das Spiel fortgesetzt. Wenn ein Spieler einen oder mehrere Bälle der gegnerischen Mannschaft berührt und noch Bälle zu spielen sind, legt der Schiedsrichter die berührten Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch einen Spieler: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position des Pallinos, erhält die gegnerische Mannschaft so viele Punkte, wie „umstrittene“ Bälle auf dem Spielfeld sind plus einen zusätzlichen Punkt für jeden Ball, den die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, in dieser Runde noch nicht gespielt hat. Wenn die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, vorher keine zu wertenden Punkte hatte und ihr keine Versuche mehr geblieben sind, wird die Runde vom Schiedsrichter für beendet erklärt und wiederholt.

Betreten des Spielfeldes durch den Spieler: Betritt ein Spieler - ohne vorherige Aufforderung des Schiedsrichters bzw. vor Bekanntgabe des Ergebnisses – das Spielfeld, spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus. Bei wiederholtem Betreten erhält die gegnerische Mannschaft einen zusätzlichen Spielball für die Runde, in der dieser Regelverstoß begangen wurde.

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos durch den Schiedsrichter

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos im Verlauf einer Runde, wenn noch nicht alle Bälle gespielt wurden: Wenn ein Schiedsrichter - z.B. während des Messens - die Lage eines „umstrittenen“ Balles oder des Pallinos verändert, wird die Runde für ungültig erklärt und wiederholt.

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos durch den Schiedsrichter, nachdem alle Bälle bereits gespielt wurden: Wenn die Punkte nach Meinung des Schiedsrichters eindeutig waren, so werden sie auch vergeben. Wenn sie nicht eindeutig waren, wird die Runde für ungültig erklärt und wiederholt.

Veränderungen der Bahn eines sich bewegenden Balles

Durch die werfende Mannschaft: Verändert ein Spieler die Bahn eines Balles der eigenen Mannschaft (z.B. durch unbeabsichtigte Körperberührung oder durch fast gleichzeitiges Werfen zweier Spieler), muss der Schiedsrichter den Wurf für ungültig und zum toten Ball erklären, sofern der Regelverstoß von ihm direkt festgestellt wurde. Der ungültige Ball wird aus dem Spielfeld entfernt. Nach Feststellung eines Regelverstoßes sollte der Schiedsrichter versuchen, den Ball noch in Bewegung aufzuhalten, damit keine anderen sich im Spielfeld befindlichen Bälle berührt werden. Sollte der Schiedsrichter die Bälle nicht stoppen können, wartet er, bis der Ball zum Stillstand gekommen ist und entfernt dann den Ball vom Spielfeld. Wenn der Ball andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und diese ihre Lage verändert haben, legt der Schiedsrichter diese Bälle wieder so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Durch die gegnerische Mannschaft: Wenn ein Spieler die Bahn eines Balles der gegnerischen Mannschaft verändert, hat die gegnerische Mannschaft folgende Möglichkeiten:

- a. Sie kann den Wurf wiederholen.
- b. Sie kann die Runde für ungültig erklären lassen.
- c. Sie kann auf eine Strafe für den Gegner verzichten, die Position des (der) berührten Balles (Bälle) anerkennen und das Spiel dann fortsetzen.

Ohne Veränderung der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn des Balles verändert, ohne dass der Ball andere im Spiel befindliche Bälle berührt, muss der jeweilige Spieler diesen Wurf wiederholen.

Mit Veränderung der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn des Balles verändert und dieser einen anderen im Spiel befindlichen „umstrittenen“ Ball berührt, wird die Runde wiederholt.

Sonstige Veränderungen: Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der beiden dem Pallino am nächsten liegenden Bälle der beiden Mannschaften führt zur Wiederholung der Runde. Sollten jedoch andere Bälle als der Pallino oder der beiden jeweils nächstliegenden Bälle berührt werden, dürfen sie vom Schiedsrichter so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Solche Veränderungen der Position können beispielsweise durch einen ungültigen Wurf von einem anderen Spielfeld verursacht werden, durch fremde Gegenstände, durch Zuschauer oder Tiere, die das Spielfeld betreten und die Lage der im Spiel befindlichen Bälle verändern.

Wurf mit andersfarbigem Ball: Wirft ein Spieler einen andersfarbigen Ball, so darf dieser Ball weder von einem anderen Spieler noch vom Schiedsrichter gestoppt werden. Der Ball muss erst zum Stillstand kommen und wird dann gegen den richtigen Ball ausgetauscht.

Falsche Wurfabfolge

Erster Wurf: Wenn die falsche Mannschaft den Pallino und den ersten Ball spielt, holt der Schiedsrichter Ball und Pallino zurück und lässt die Runde erneut beginnen.

Folgende Würfe mit Bällen der richtigen Farbe in falscher Reihenfolge: Wenn ein Spieler seinen Ball spielt, obwohl ein Ball seiner Mannschaft dem Pallino am nächsten liegt und die Gegner noch nicht alle Bälle gespielt haben, versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen und als toten Ball aus dem Spiel zu nehmen. Wenn ihm das nicht gelingt, versucht er die eventuell verschobenen Bälle so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Falsche Farbanzeige durch den Schiedsrichter: Zeigt der Schiedsrichter die falsche Farbe an und die falsche Mannschaft wirft einen Ball, versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen. Wenn ihm das nicht gelingt, versucht er die Bälle so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen. Der gespielte Ball ist kein toter Ball, sondern der Wurf wird zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Schiedsrichter

Einwände gegen einen Schiedsrichter: Jede Mannschaft und deren Trainer hat vor Beginn des Spiels das Recht, Einspruch - aus welchem Grund auch immer - gegen einen zugeteilten Schiedsrichter zu erheben. Dieser Einspruch wird von der Turnierleitung behandelt und entschieden.

Schiedsrichterwechsel

Im Verlauf eines Spiels: Ein Schiedsrichterwechsel darf während eines Spiels in begründeten Fällen erfolgen.

Schiedsrichterwechsel auf Wunsch der Mannschaften: Die Schiedsrichter können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn beide Mannschaften vor der Turnierleitung überzeugende Begründungen dafür vorbringen.

Schiedsrichterkennzeichnung: Die Schiedsrichter müssen deutlich erkennbar sein.

Die Position des Schiedsrichters: Der Schiedsrichter kann innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes stehen, keinesfalls aber darf er das Spiel behindern.

Ehrenkodex der Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter

- a. hat die derzeit gültigen Spielregeln genau zu kennen.
- b. muss fair und unparteiisch in seinen Entscheidungen sein und diese ungeachtet des Spielstands treffen.
- c. muss bestimmend sein, aber nicht anmaßend; höflich, aber nicht schmeichlerisch und anbiedernd; offen, aber niemals verletzend; distanziert, aber nicht arrogant; unauffällig, aber immer aufmerksam.
- d. muss psychisch und physisch der Aufgabe der Spielleitung gewachsen sein.

- e. darf keine Information weitergeben, die einem Team einen Vorteil gegenüber einem anderen verschaffen würde.
- f. kommuniziert das Ergebnis jeder Runde laut und verständlich.

Sportlerassistenten

Sind vom Veranstalter bereit gestellte Personen, welche die Sportler und Mannschaften bei der Handhabung von Bällen, Rollstuhl, Rinne, Platzwahl usw. unterstützen. Kann der Veranstalter niemanden zur Verfügung stellen, wird gemeinsam mit der Turnierleitung ein Betreuer oder Trainer des betroffenen Sportlers nominiert. Die Assistenten dürfen sich während des gesamten Spielverlaufs in der Spielerzone aufhalten, allerdings KEINE Anweisungen geben.

Spielerverhalten

Freies Agieren des an die Reihe kommenden Spielers

Wenn ein Spieler zum Werfen an der Reihe ist, müssen die anderen Spieler zurücktreten. Die Spieler müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen.

Unsportliches Verhalten

Bei Verhalten, das als unsportliches Verhalten ausgelegt werden könnte, wie z.B. Gebrauch beleidigender Ausdrücke oder Gesten, Akte der Böswilligkeit etc., kann der Schiedsrichter entweder

- den betroffenen Spieler verwarnen.
- der gegnerischen Mannschaft 2 zusätzliche Bälle spielen lassen. (Nach Beendigung der Runde erhält die Mannschaft diese beiden Bälle entweder aus dem Fundus der „ungültigen“ Bälle oder, wenn es keine solchen gibt, können zwei Bälle der eigenen Mannschaft, die vom Pallino am weitesten entfernt sind, gespielt werden. Danach erst wird das Ergebnis bekannt gegeben.)
- den Spieler für das gegenwärtige Spiel ausschließen. Ein Ersatzspieler – soweit vorhanden – kann an seiner Stelle weiterspielen; ist kein Ersatzspieler vorhanden, wird das Spiel nur mit den beiden verbliebenen Spielern der Mannschaft fortgesetzt, jedoch nur mit deren eigenen Bällen, z.B. 2 Spieler haben gemeinsam 4 Bälle zur Verfügung.
- Bei extremem Fehlverhalten kann dieser Spieler, in Absprache mit dem Wettkampfgericht, auch für den gesamten Bewerb ausgeschlossen werden. Ein Ersatzspieler – soweit vorhanden – kann an seiner Stelle weiterspielen; ist kein Ersatzspieler vorhanden, kann die Mannschaft mit den verbleibenden Spielern und Bällen weiterspielen.

Spielerbekleidung

Angemessene Bekleidung: Die Spieler haben sich so zu kleiden, dass es ihrem Ansehen und dem Ansehen des Bocciasports förderlich ist.

Schuhe: die Spieler dürfen keine Schuhe tragen, die den Boden der Sporthalle beschädigen oder beschmutzen könnten.

Unpassende Kleidung: Spieler, die eine unpassende oder unschickliche Kleidung tragen, können von der Teilnahme am Bewerb ausgeschlossen werden.

Sonstiges

1. Die Teams sollten nach erfolgter Wahl der Ballfarbe rote bzw. blaue Farbbänder anlegen.
2. Bereitstellung von Namenskarten für jeden Spieler durch die Turnierleitung wird empfohlen.
3. Sollten andere als die namentlich nominierten Teamspieler den Wettkampf bestreiten, erfolgt die Disqualifikation des betreffenden Teams vom gesamten Turnier.
4. Es ist nicht auszuschließen, dass Situationen auftreten können, die in diesem Regelwerk nicht aufgeführt sind. Diese Situationen werden unter Einbeziehung des Kampfgerichtes entschieden.

Muster „Spielbericht“

	Gr.	
ROT		BLAU
Mannschaft _____		Mannschaft _____
1. Runde:	_____ :	_____
2. Runde:	_____ :	_____
3. Runde:	_____ :	_____
4. Runde:	_____ :	_____
5. Runde:	_____ :	_____
6. Runde:	_____ :	_____
ENDERGEBNIS:	_____ :	_____
		_____ (Schiedsrichter)

Skizze „Spielfeld“

