

## Spielregeln für ein Boccia-Turnier mit 2 bzw. 4 Gruppen zu je 9 Mannschaften (= Moarschaften):

Eine **Mannschaft besteht aus 2 Personen (Spielern)**. Nach Beginn der Meisterschaft dürfen Spieler **nicht mehr getauscht oder ausgewechselt** werden.

### Spielmodus:

Jeder Spieler erhält 2 Kugeln und muss pro **Kehre (\*)** beide Kugeln spielen. Ziel des Spiels ist es so viel wie möglich eigene Kugeln am nächsten zum Zielball (kleine Kugel) zu haben. Erster und zweiter, jeder Gruppe, steigen ins Finale auf. Der Sieger wird in einer 6er Gruppe, jeder gegen jeden ermittelt. Im Finale werden ebenfalls 4 Kehren gespielt.

Eine **Kehre (\*)** ist ein Durchgang, in dem sowohl die eigene Mannschaft, als auch der Gegner alle Kugeln gespielt hat. Nach dem letzten Wurf (**einer Kehre**) wird die Punktezahl ermittelt.

In der Gruppenphase werden **4 Kehren** geworfen. Am Anfang einer Begegnung (**erste Kehre** der Begegnung) ist der Anwurf am **Spiegel (Protokoll)** angeführt. Danach wird abwechselnd in jeder **Kehre** angeworfen (z.B.: **It. Spiegel Anwurf Gegner: nächste Kehre hat die eigene Mannschaft Anwurf**).

Während des Spiels (nach dem Anwurf einer jeden Mannschaft) wirft die Mannschaft die vom Zielball **weiter weg (!!)** liegt, solange **bis eine eigene Kugel (!)** am nächsten zum Zielball liegt, dann ist die gegnerische Mannschaft am Zug.

## **Spiegel und Zählweise:**

In den **Spiegeln (Protokollen)** sind die jeweiligen Punkte pro **Kehre** sowie die Summe nach **4 Kehren** und die Gewinnpunkte zwingend einzutragen.

**(WICHTIG: unbedingt die eigenen Punkte UND die Punkte der Gegner eintragen)**

## **Zählweise:**

Die Kugel, die am nächsten bei der kleinen Zielkugel liegt, zählt 3 Punkte, jede weitere Kugel mit der gleichen Farbe zählt jeweils 2 Punkte – somit ergibt sich folgende Zählweise

**1 Kugel = 3 Punkte**

**2 Kugeln = 5 Punkte**

**3 Kugeln = 7 Punkte**

**4 Kugeln = 9 Punkte**

Liegen je eine eigene Kugel als auch eine gegnerische Kugel ziemlich gleich so sind diese mittels Maßstock/Maßband zu messen.

Sind Kugeln exakt gleich oder berühren beide Kugeln den Zielball - gilt die Regel: „Wer vorher gehabt hat, hat auch zum Schluss den Punkt“!

Ist die Summe der eigenen Punkte größer als die des Gegners hat man gewonnen (Sieger)!

Ist die Summe der eigenen Punkte kleiner als die des Gegners hat man verloren (Niederlage)!

Ist die Summe gleich, bedeutet dies ein Unentschieden (Remis).

## Gewinnpunkte:

**Sieg = 2 Punkte / Remis = 1 Punkt / Niederlage = 0 Punkte**

## Bahn:

Die Bahnen sind klar abgegrenzt. Kugeln die die Bahn seitlich verlassen zählen genau 1x (zur Bestimmung des Nachwurfes) danach zählen diese nicht mehr. **AUSNAHME:** Wenn Kugeln durch den letzten Wurf aus der Bahn rollen, zählt diese Kugel für die Punktebestimmung.

Nach hinten gibt es keine Beschränkung (die Kugel muss innerhalb der betonierten Begrenzung bleiben).

## Abwurflinie:

Es gibt eine ungefähre Orientierung, von wo geworfen wird. Diese ist von beiden Mannschaften bestmöglich einzuhalten (bitte miteinander klären, von wo exakt geworfen wird - Strich mit dem Fuß im Sand ziehen).

## Zielball (Daube):

Der Zielball liegt ca. 1m vor der Abwurflinie.

Der Zielball (Daube) ist vor jeder **Kehre** sichtbar einem Meter vor der gegenüberliegenden Abwurflinie zu platzieren.

## Bitte unbedingt beachten:

**Beim Wechseln auf eine andere Bahn die Kugeln (Bunte und auch Zielkugel/Daube) NICHT MITNEHMEN!!**

**Diese bitte gut sichtbar auf der Bahn hinterlassen, wo man gerade gespielt hat, am besten auf einem Fleck (alle 8 Eisenkugeln und die Zielkugel/Daube)**

### Nicht erlaubt ist:

- Geworfene Kugeln verschieben (gewollt oder ungewollt - Achtung beim Messen)
- Zielball (Daube) verschieben
- Geworfene Kugeln vom Sand befreien (um-, auf-, freigraben oder dergleichen)
- Zielball während des Spiels vom Sand befreien

Achtung vor Beginn einer **Kehre** (noch keine Kugel geworfen) ist die Kugel, sichtbar, einem Meter vor der Gegenüberliegenden Abwurflinie zu platzieren

### Sicherheit – Verhaltensregeln - Sonstiges:

- Es darf sich immer nur **1 Spieler einer Mannschaft (somit gesamt max. 2 Personen) im Zielbereich (bei der Zielkugel/Daube) aufhalten**. Diese 2 Personen entscheiden über die Situation bei den jeweiligen **Kehren**. (= wer ist näher/evtl. messen/nächsten Wurf bestimmen)
- Achtung: Auch auf die danebenliegenden Bahnen achten (hoch fliegende Kugeln, Spieler die gerade messen usw.)
- Es gibt einen Schiedsrichter; grundsätzlich sollten strittige Situationen aber unter den Mannschaften geregelt und einstimmig geklärt werden.
- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung bei Verletzungen oder Schäden.