

Spielregeln für Hallenboccia - Mannschaftsmeisterschaften des DBS:

1.1 Spielgedanke

Gespielt wird auf einem 12,50 x 6,00 m großen 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.

1.2 Definition

"Jack"	ist der weiße Zielball
"Ball"	ist einer der roten oder blauen Bälle
"Seite"	umfasst die Wurfboxen 1, 3, und 5 für die roten Bälle, 2, 4, und 6 für die blauen Bälle
"Spielfeld"	ist die von den Grenzlinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfboxen
"Spiel"	ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, der in "6 Sätzen" ausgetragen wird
"Satz"	ist ein Abschnitt des Spiels, wenn der Jack und alle farbigen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden
"Hilfsgerät"	ist die Bezeichnung einer Rampe oder Rutsche, die von Spielern benutzt werden können, die nicht in der Lage sind, den Ball selbständig zu werfen, zu stoßen oder zu rollen
"Wurf"	ist das "ins Spiel bringen des Balles". Dies umfasst das Werfen, Rollen, Stoßen oder Auslassen eines Balles, wenn ein Hilfsgerät verwendet wird
"toter Ball"	ist ein Ball, der: <ul style="list-style-type: none">- nach dem Wurf das Spielfeld verlassen hat,- nach einem Verstoß vom Schiedsrichter aus dem Spielfeld entfernt wurde
"abgebrochener Satz"	erfolgt, wenn die Bälle im Zielfeld zufällig oder absichtlich ausserhalb der normalen Spielreihenfolge bewegt werden
"V- oder Jacklinie"	ist die Linie, die der Jack passieren muss, um als gültig gewertet zu werden

II. Mannschaftszusammensetzung


Mannschaftshandicapzahl (MHZ): gemäß gültiger DBS – Tabelle.

Mixed - Mannschaften sind erlaubt.

Zur Mannschaft gehören 3 Spieler.

Die Mannschaftshandicapzahl (MHZ) darf nicht unterschritten werden.

III. Spielfeld

- 3.1. Spielfeldzeichnung siehe Seite 11.
- 3.2. Das Spielfeld ist 12,50 m lang und 6,00 m breit. Die Linien gehören nicht zum Spielfeld. Der Boden soll glatt und eben sein.
- 3.3. Alle Spielfeldlinien sind zwischen 2 und 5 cm breit und müssen leicht erkennbar sein. Für die Aussenlinien, die Wurflinie und die V-Linie (Jack-Linie) wird ein 4-5 cm breites Band empfohlen, ein 2 cm breites Band für die Trennlinien der Wurfboxen und das Kreuz.
- 3.4. Die mit  gekennzeichnete Fläche markiert die Position, auf die der Jack aufgelegt wird, falls er wieder ins Spiel gebracht werden muss. Die festgelegte Größe des Kreuzes beträgt 25 cm.
- 3.5. Die Wurfzone wird in sechs Wurfboxen unterteilt.
- 3.6. Die V-Linie kennzeichnet den Bereich (grau gekennzeichnete Fläche), in dem der Jack als ungültig zu werten ist.
- 3.7. Alle Messungen der Außenlinien erfolgen zur Innenseite der jeweiligen Linie. Die Linien innerhalb des Spielfeldes werden jeweils mittig zu den Außenlinien markiert. Die vordere Wurflinie wird an der Außenseite der 2,50 m platziert.

IV. Spielgerät

- 4.1. Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen und einem weißen Jack. Die bei einem offiziellen Wettkampf verwendeten Bocciabälle müssen den vom Internationalen Boccia Komitee (IBC) aufgestellten Kriterien entsprechen.

Hallen-Boccia

- 4.2. **Ball-Kriterien:** Gewicht 275 Gramm + / - 12 Gramm; Umfang 270 mm + / - 8 mm.
- 4.3. Die Bälle müssen eine klare rote, blaue oder weiße Farbe aufweisen, in guter Verfassung sein und ohne sichtbare Anzeichen für etwaige Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen, ansonsten werden sie nicht zugelassen.
- 4.4. Messvorrichtung, Anzeigetafel, Behälter für ungültige Bälle und ein rot / blauer Farbanzeiger müssen vom Ausrichter zur Verfügung gestellt werden.
- 4.5. Jede Mannschaft bringt zum Turnier ein einwandfreies, komplettes Spiel mit. Mannschaften, die zum Turnier kein Spiel mitbringen, können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 4.6. Der Turnierleiter bestimmt aus den mitgebrachten Spielgeräten für jedes Spielfeld die zu benutzenden Spielbälle.
- 4.7. Die Anzeigetafel ist so aufzustellen, dass sie von allen Spielern eingesehen werden kann.
- 4.8. Die "toten Bälle" sollten sichtbar für alle Spieler farblich getrennt rechts (blau) und links (rot) neben der Anzeigetafel abgelegt werden.

V. Mannschaften

- 5.1. Jede Mannschaft muss mit drei Spielern 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 verloren.
- 5.2. Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 5.1. angegebenen Mannschaftsstärke. Sie müssen in dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt 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 können 2 Spieler ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 5.2. genannten Auswechselspielern gehören. Die beim Auswechseln veränderte MHZ ist auf dem Spielprotokoll und der Anzeigetafel entsprechend zu berichtigen, wenn sich durch die Auswechslung die MHZ verringert.

Hallen-Boccia

- 5.5. Der Spielerwechsel muss zwischen den Sätzen stattfinden. Er muss vor dem Auswechseln vom Schiedsrichter ins Spielprotokoll eingetragen werden. Regelwidriges Auswechseln führt zum Abbruch des Satzes (siehe 5.12).
- 5.6. Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen wird, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 5.7. Die Mannschaftshandicapzahl (MHZ) darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 5.8. Es ist den Spielern untersagt, während des Spieles die Wurfbox zu verlassen, die 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 für den laufenden Satz.
- 5.9. Sollte zur Punktevergabe eine Messung der Ballabstände durch den Schiedsrichter erforderlich sein, dürfen die Mannschaftsführer das Zielfeld betreten, um sich vom richtigen Ergebnis der Messung zu überzeugen. Hierbei darf das Bild im Zielfeld nicht verändert werden.
- 5.10. Die Bälle dürfen erst nach Freigabe der Bahn durch den Schiedsrichter vom Linienrichter oder den Mannschaftsführern zurückgeholt werden.
- 5.11. Verstöße gegen die Regel 5.1 bis 5.4 sowie 5.6 und 5.7 führen zum Verlust des ganzen Spiels.
- 5.12. Verstöße gegen die Regel 5.5 und 5.9 führen zum Verlust des Satzes.

VI. Spielbeginn

- 6.1. Wenn eine Mannschaft beim Beginn des Spieles nicht anwesend ist, gilt das Spiel 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.

Hallen-Boccia

- 6.3. Vor Spielbeginn werden die roten und blauen Spielbälle ausgelost. Die Mannschaft mit den roten Bällen beginnt das Spiel. Das Anwurfrecht wechselt nach jedem Satz zur nächsten Wurfbox.

VII. Spielablauf

- 7.1. Die Spieler stellen sich in den für sie vorgesehenen Wurfboxen auf. Den Mannschaften steht eine Einspielzeit von 2 Minuten zur Verfügung. Diese wird von der Turnierleitung bekannt gegeben. Die jeweiligen Mannschaftsführer haben sich in der 1. Wurfbox (rote Bälle) 2. Wurfbox (blaue Bälle) links in Spielrichtung zu placieren.
- 7.2. Die Mannschaft, welche die roten Bälle spielt, beginnt den Satz.
- 7.3. Der Schiedsrichter übergibt den Jack dem zum Wurf berechtigten Spieler. Der Spieler wirft den Jack in den gültigen Bereich des Spielfeldes.
- 7.4. Ein Regelverstoß liegt vor, wenn:
- 7.4.1. der Jack die V-Linie nicht überschritten hat.
- 7.4.2. der Jack aus dem Zielfeld geworfen wurde.
- 7.5. Wird beim Werfen des Jacks einer dieser Verstöße begangen, ist der Jack auf das Mittelkreuz zu setzen / legen.
- 7.6. Der Spieler der den Jack 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 weiter zu spielen. Wenn beide Mannschaften noch wurfberechtigt sind, beginnt die Mannschaft, deren bester Ball am weitesten vom Jack entfernt ist. Der Satz wird fortgesetzt bis alle Bälle von beiden Seiten gespielt worden sind.

- 7.10 Jedes Spiel besteht aus 6 Sätzen, jeder Satz aus 6 Würfeln für jede Mannschaft.

VIII. Wurf

- 8.1. Kein Jack oder farbiger Ball darf geworfen werden, bevor der Schiedsrichter den Wurf frei gegeben hat. Verändert ein nicht freigegebener Wurf das Spiel, ist der Satz abzubrechen, ansonsten wird nur der Ball entfernt.
- 8.2. Beim Werfen dürfen die Spieler weder die Markierungen noch die Oberfläche des Spielfeldes, die nicht zur Wurfbox des Spielers gehört, berühren. Dies gilt auch für den Sportassistent und eingesetzte Hilfsmittel. Der Sportassistent muss während des gesamten Satzes mit dem Rücken zum Spielfeld stehen / sitzen und darf den Kopf nicht zum Spielfeld wenden.
- 8.2.1 Nach jedem Wurf muss das Behelfsgerät des Spielers durch den Sportassistenten deutlich aus der horizontalen Ebene des vorangegangenen Wurfs bewegt werden.
- 8.2.2. Der Sportassistent darf ohne Aufforderung durch den Spieler weder das Hilfsgerät bewegen noch den Ball rollen.
- 8.3. Ein Ball, der die Begrenzungslinien berührt oder 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 Satz 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. Beim 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 Satz abgebrochen.

- 8.7.1. bei einem ungültigen Wurf wird grundsätzlich wie folgt entschieden:
- a) wird das Zielfeld nicht verändert, ist der ungültig geworfene Ball zu entfernen,
 - b) wird durch den ungültig geworfenen Ball das Zielfeld verändert, ist der Satz abzubrechen und nach Regel 10.4 zu werten.

IX. Der Jack

- 9.1. Wird der Jack während des Spiels aus dem Zielfeld geworfen, ist er auf die Kreuzmarkierung zurück zu legen.
- 9.2. Befindet sich schon ein Ball auf dem Kreuz, wird der Jack 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. Ist ein geworfener Ball nicht sichtbar näher am Jack, muss die Mannschaft, die diesen Ball geworfen hat, auch den nächsten Ball werfen 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.
 - 9.4.3. Nach der Neupositionierung des Jacks wird die werfende Seite nach der Regel 9.3 neu bestimmt.
 - 9.4.4. Wenn nach der Neupositionierung des Jacks keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld sind, spielt die Mannschaft, die den Jack hinaus gestoßen hat.

X. Wertung

- 10.1. Die MHZ beider Mannschaften müssen vor Spielbeginn ins Spielprotokoll eingetragen und auf der Anzeigetafel angezeigt werden, da die niedrigste MHZ dem Spielergebnis (Wurfpunkte) hinzugerechnet wird (Regel 10.6).
- 10.2. Jeder Ball, der näher beim Jack liegt als der nächste Ball der Gegenseite, erhält einen Punkt.

Hallen-Boccia

- 10.3. 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
- 10.4. Bei Abbruch eines Satzes erhält die verursachende Mannschaft keinen, die Gegenmannschaft 6 Wurfpunkte.
- 10.5. Bei Abbruch eines ganzen Spieles erhält die verursachende Mannschaft 0:10 Wurf und 0:2 Spielpunkte. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spieles.
- 10.6. Nach Spielende werden die Wurfpunkte der 6 Sätze und die in diesem Spiel niedrigste Mannschaftshandicapzahl zusammengezählt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl. Sie erhält 2:0 Spielpunkte. Der Verlierer erhält 0:2 Spielpunkte. Bei gleicher Punktzahl erhalten beide Mannschaften je einen Spielpunkt (1: 1).

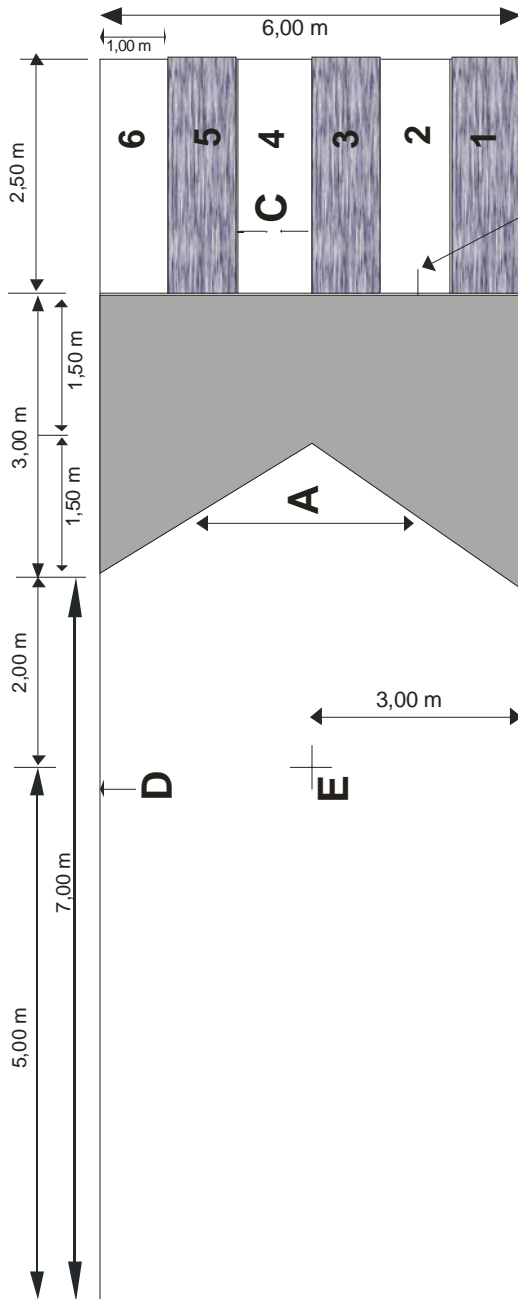
XI. Spielrichter

- 11.1. Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.
- 11.2. Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand der Spielfelder, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 11.3. Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels oder ungehörigem Benehmens zu warnen, einen Ball wegzunehmen oder vom Spiel auszuschließen. (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 11.4. Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel und hat das Recht, es zu unter- oder abzubrechen.

Hallen-Boccia

- 11.5 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen 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 Satz stellt er das Ergebnis fest. Wenn erforderlich bedient er sich beim Messen der Entfernung eines Maßstabes. Beim Messvorgang kann er sich vom Linienrichter unterstützen lassen. Erst wenn das Ergebnis zweifelsfrei feststeht, gibt er es bekannt, trägt es ins Spielprotokoll ein, aktualisiert die Anzeigetafel und gibt durch heben des Armes oder Zuruf das Spielfeld für den nächsten Satz frei.
- 11.8 Nach Beendigung des Spiels addiert er die Wurfpunkte und niedrigste MHZ, vergibt die Spielpunkte und nennt den Sieger. Die Mannschaftsführer und der Schiedsrichter bestätigen die Richtigkeit des Spielprotokolls mit ihrer Unterschrift.
- 11.9 Der Linienrichter und der Helfer werden durch den Turnierleiter oder Schiedsrichter benannt. Sie stehen an der Abwurfline des Spielfeldes und unterrichten den Schiedsrichter durch Zeichen oder Zuruf vom Berühren oder Übertreten der Abwurfline durch einen Spieler während des Wurfes.

Spielefeld für Hallenboccia



Hallen-Boccia

Mitte des Wurfstandes für Spieler, die Hilfsvorrichtungen benutzen

ungünstiger Bereich für den Jack

- A: Linie für den ersten Wurf
- B: Wurflinie
- C: Hilfslinien
- D: Begrenzungslinien
- E: Mittelkreuz