



## **TECHNISCHE SPIELREGELN – mit Änderungen für den ÖBV**

Deutsche Sprachversion

(gültig ab 1. Januar 2019) **für Österreich ab 22.2.2020 gem. VS**

### **Art. 1 - SPIELFELDER**

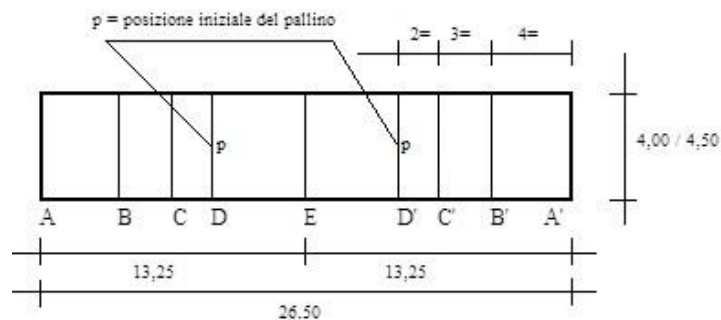
- a) Der Bocciaspiel muss auf ebenem (nivellierten) Untergrund ausgeübt werden, der in regelmäßigen Bahnen unterteilt ist, die durch Begrenzungsbretter aus Holz oder anderem nichtmetallischem Material mit einer einheitlichen Höhe von 25 cm begrenzt sind, mit einer Toleranz von mehr oder weniger als 2 cm.
- b) Die Bahnen müssen eine Länge von 26,5 m haben und eine Breite von 4,00 bis 4,50 m. Vorbehaltlich der zuständigen Genehmigung des C.T.I. Bahnen mit Längen zwischen 24.00 m und 28.00 m, einer Breite von mindestens 3,80 m.
- c) Die Stirnseiten der Bahnen müssen aus Schwingbrettern bestehen, die möglicherweise aus synthetischem Gummi bestehen und am oberen Teil der Seiten beweglich sind und am Boden streifen, damit sie schwingen können und ein mögliches Zurückrollen der Kugeln oder des Pallinos vermieden wird.
- d) Der Boden der Bahn kann aus Materialien bestehen, die direkt aus der Natur stammen, oder aus Verbundwerkstoffen mit synthetischen Eigenschaften, die die regelmäßige technische Ausübung des Spiels ermöglichen. Die Materialien dürfen in keinem Fall die Gesundheit von Spielern und Schiedsrichtern beeinträchtigen.
- e) Die Personen, die Armaturen, die Gegenstände oder andere (Lampen, Metallkabel, Abzweigungen, Decken, Wände, Sicherheitsnetze usw.), die sich auf der Umrandung und außerhalb davon befinden, einschließlich der tragenden Wände und Bretter werden im Sinne der Regelmäßigkeit des Spiels als Fremdkörper betrachtet.

## Art. 2 - BAHNMASSE

Die Bahnen müssen mit Querlinien markiert sein, die mit farbigem Material (Gips, Marmorstaub, Farbe oder anderem) gezeichnet sind, um die Glätte des Bodens nicht zu verändern. Auf den Seitenbretter müssen vertikale Bezugslinien entsprechend der Bodenmarkierung angebracht werden.

Die Linien müssen von den Köpfen entfernt sein (siehe Abb. 1) und auf allen Bahnen eingehalten werden.

Abbildung 1



- Die Zeilen A und A 'stimmen mit den Überschriften überein und geben das höchstmögliche Abfluglimit für die Spieler an.
- Die Linien B und B 'geben das maximale Limit an, das den Spielern für den Start des Pallinos, für das Punktspiel und das Gewinnspiel gestattet ist.
- Die gegenüberliegenden Linien B und B geben die maximale Grenze an, innerhalb derer der Spiel Pallino gestartet werden muss.
- Die Linien C und C 'geben das maximale Limit an, das Spielern für das Flugspiel gestattet ist.
- Die Linien D und D geben die Mindestentfernung an, ab der der erste Pallino auf dem Boden gespielt werden muss, und stellen die maximale Grenze dar, die ein aktiver Spieler erreichen kann, der eine Kugel bis zum Punkt gespielt hat.
- Die E-Linie (halbes Feld) gibt die Mindestentfernung an, über die der Pallino abgeworfen werden muss und stellt das maximale Limit dar, das ein aktiver Spieler spielen kann, der einen Raffa- oder Volowurf gespielt hat.
- Im Falle einer teilweisen oder vollständigen Löschung der Linien wird die Messung mit einer Schnur durchgeführt, die von der Mitte der Linien ausgeht, die auf der Seitenumrandung gezeichnet sind.
- Vor Spielbeginn muss der Schiedsrichter die Regelmäßigkeit der Bahnmarkierungen, der Messgeräte und des Pallinos sicherstellen.

## Art. 3 - SPIELGRUNDSATZ

Das Kugelspiel besteht aus:

- a) dem Punktspiel.
- b) dem Raffa- und Volowurf bei der Deklaration des zu treffenden Objektes (Pallino oder Kugel).
- c) spielen bis einer oder mehrere Punkte erreicht wurde.
- d) dem Versuch, die maximale Punktzahl zu erreichen während einer Spielkehre.

## Art. 4 - FORMATION

### A. Die Formationen können sein:

1. INDIVIDUAL: eins zu eins mit vier Kugeln pro Spieler;
2. PAARE: zwei gegen zwei, mit zwei Kugeln pro Spieler;
3. TERNA: drei gegen drei, mit zwei Kugeln pro Spieler.

Jede Formation kann einen offiziellen und notifizierten Technischen Kommissar (TC) haben.

### B. Rechte und Pflichten der Mannschaften:

- a) Spiele für Paare und das Dreier können nur beginnen, wenn die Formationen vollständig sind; Unvollständige Mannschaften werden vom Spiel/Turnier ausgeschlossen.
- b) Wettkämpfe müssen mit so vielen Kugeln beginnen, wie die Zuordnung pro Spieler ist (siehe oben zu A.).
- c) Die Formationen von Paaren oder Dreier müssen einen "Kapitänspieler" haben, der das Recht hat, mit dem Schiedsrichter zu sprechen und die Entscheidung seiner Formation mitzuteilen.
- d) Jeder Spieler muss innerhalb von 30 Sekunden eine Kugel spielen.
- e) Der Technische Kommissar einer Formation kann 1 Spielunterbrechung (Auszeit) von 1 Minute pro Spiel beantragen und sich in den ersten 30 Minuten (nur bei Zeitspiel) mit seinen Spielern beraten, d.h.: von der Unterbrechung bis zum Spiel der Kugel 1 Minute + 30 Sekunden.

Die Aufforderung zur Unterbrechung kann nur vorgezogen werden, wenn ein Spieler zum Spielzug bereit ist.

Der Verstoß gegen diese Regel beinhaltet zum ersten Mal eine Verwarnung der Formation und dann den Entzug einer Kugel, die bei jedem nachfolgenden Verstoß noch zu spielen ist. Der Kapitän gibt den Spieler an, wem die Kugel annulliert wird.

Die Warnung gilt für das gesamte Spiel.

Um dem Schiedsrichter die Kontrolle über diese Unterbrechung zu erleichtern, werden die Formationen mit **einer GRÜNEN** Karte ausgestattet.

- f) Im Einzel und im Zweier ist keine Auswechslung zulässig.

**Österreich: Einzel – keine Auswechslung, Zweier und Dreier eine Auswechslung erlaubt, jedoch nur im Vereinsbewerb, wie z.B. ÖBL, gilt jedoch als gespielte Partie.**

## C. Pflichten der Spieler

### a) Allgemeine Grundsätze:

**aa)** Die Spieler unterliegen den Pflichten, die in den allgemeinen Grundsätzen der Olympischen Charta und den Bestimmungen des Internationalen Olympischen Komitees festgelegt sind.

Die Spieler müssen insbesondere den Schiedsrichter und die Gegner unbedingt respektieren. In diesem Zusammenhang müssen sie vor, während und nach einem Spiel mit der größtmöglichen Spielfreude spielen.

**ab)** Die Verwendung von Anabolika gemäß den Bestimmungen des IOC ist verboten, ebenso die Verwendung von alkoholischen Substanzen. **In Österreich ist dies die NADA.** Der Spieler, der gegen diese Regel verstößt, wird disziplinarisch bestraft.

### b) Besondere Bestimmungen:

**ba)** Spieler, die nicht in Aktion sind, müssen auf der Startplattform A - B oder A ' - B' bleiben.

Die Spieler können die Linie B - B (vier Meter) überqueren:

- ohne vorherige Zustimmung des Schiedsrichters, den Boden zu ebnen, bevor er seine eigene Aktion startet (auch mit der Kugel in der Hand);

- nach dem Werfen der Kugel während seiner Spielaktion;

- mit der Zustimmung des Schiedsrichters, die Position der zu spielenden Kugeln genau zu beobachten;

all dies, ohne Gegenstände auf der Spielfläche zu hinterlassen oder Zeichen markieren, die den Weg anzeigen, dem eine Kugel folgen muss, und umgehend in den Aufenthaltsbereich zurückzukehren, bevor ein anderes Mitglied seiner Formation eine Kugel spielt.

Spieler, die die B - B - Linie außerhalb der oben angegebenen Gründe überschreiten, werden zum ersten Mal verwarnet und im Falle eines Wiederholungsfalles wird eine noch zu spielende Kugel annulliert.

Ein Athlet der Formation, der die Kugel spielen muss oder von der Vorteilsregel profitiert, kann den Schiedsrichter höchstens zweimal pro Spiel auffordern, die Position der bereits gespielten Kugeln genau zu beobachten. Der Schiedsrichter kann dieses Recht verweigern, wenn der Antrag einen eindeutigen Zweck der Behinderung hat. Vor dem Fortsetzen des Spiels muss der Athlet in die Zone A - B (A ' - B') zurückkehren. Wenn ein Partner vor diesem Wiedereintritt die Kugel spielt, ist der geworfene Kugel bis auf die Vorteilsregel ungültig. Um dem Schiedsrichter die Kontrolle über solche Unterbrechungen zu erleichtern, werden die Formationen mit **zwei GELBEN** Karten ausgestattet.

Die maximale Zeit, um die Position der bereits gespielten Kugeln genau zu beobachten, beträgt 45 Sekunden. In diesem Fall beträgt die maximale Zeit zum Spielen einer Kugel 1 Minute und 15 Sekunden.

**bb)** Der Spieler, der das Spielfeld aufgrund einer Schiedsentscheidung oder eines Streits mit Spielern auf dem Spielfeld oder mit der Öffentlichkeit verlässt, wird ausgeschlossen und das Spiel wird als verloren erklärt.

## **Art. 5 - SPIELE UND BERECHNUNG DER PUNKTE**

a) Alle Matches beginnen mit dem gleichen Kopfende, der vom C.T.I. definiert wurde.

b) Alle Spiele der Welt- und Kontinentalmeisterschaft dauern 45 Minuten oder 12 Punkte. Wenn nach der festgelegten Zeit die beiden Teams gleich viele Punkte erzielen, wird immer noch eine Kehre gespielt. Wenn eine Formation 12 Punkte vor dem Ende der geplanten Zeit erreicht, endet das Spiel. In direkten Ausscheidungsrunden (K.O.) beträgt das Zeitlimit 60 Minuten.

**Österreich: Die Spiele werden auf 10 Kehren gespielt, oder max. 12 Punkte.  
Bei Gleichstand nach 10 Kehren wird eine Zusatzkehre gespielt.  
Tritt bei einer Kehre der Pallino aus dem Spielfeld, wird die Kehre wiederholt.**

c) Es werden 4er-Gruppen gebildet, in der 1. Runde 1 gegen 2 und 3 gegen 4.

In der 2. Runde treffen die beiden Sieger und die beiden Verlierer der 1. Runde aufeinander. Mit zwei Siegen ist der erste Schritt in die nächste Phase erreicht. Mit zwei Niederlagen belegt der Spieler den 4. Platz.

In der 3. Runde belegen die beiden mit einem gewonnenen Match den 2. Platz.

Gleiches System gilt im 16. Finale. Ab den Quartalen wird es eine direkte Eliminierung geben.

**Österreich: Gruppenspiele, jeder gegen Jeden  
Wertung: Spielsiege, direkte Begegnung, Pallino schießen**

**Pallino schießen: 3 Pallino jeder Spieler/pro Formation, abwechselnd, auf Mitte der Linie D`/Anspielpunkt, C` und B` danach am Anspielpunkt, nur ein Spieler, je einen bis zur Entscheidung.**

d) Die Berechnung der Punkte erfolgt durch Zuweisung eines Punktes für jede eigene Kugel, die näher am Pallino liegt als diejenige, die der gegnerischen Mannschaft am nächsten liegt.

## **Art. 6 – Kugel und Pallino**

A. Allgemeine Merkmale

a) Kugeln und kleine Kugeln müssen kugelförmig sein und aus synthetischem Material bestehen, wobei jegliche Zusätze von Substanzen, die ihr Gleichgewicht verändern, ausgeschlossen sind.

**Pallino:**

Durchmesser von cm. 4 mit einer Toleranz von mehr oder weniger als mm. 1, Gewicht gr. 90 mit Toleranz von gr. 7 mehr oder weniger;

## **Kugeln:**

Bei Welt-, Kontinental- und Interkontinentalmeisterschaften, Weltcup- und nationalen Repräsentativwettbewerben müssen die Kugeln den gleichen Durchmesser, das gleiche Gewicht und die gleiche Farbe haben und die folgenden obligatorischen Merkmale aufweisen:

Alle Kategorien: Durchmesser von mm. 105 bis 108 mm, Gewicht von 890 bis 930 gr.

**Österreich: Obligatorisch 107 mm und 920 Gramm; U18 und Damen wie oben, gleiches designe**

Die Nationen/Vereine können ihre eigenen Kugeln für das Training und für die offiziellen Spiele mitbringen, die die oben genannten Eigenschaften erfüllen.

Die Wettkampfleitung prüft die Kugeln.

Sonst kann jede Nation die neuen Kugeln in der gleichen Farbe verwenden, die von den Organisatoren zur Verfügung gestellt werden.

b) Die Farbe der Kugeln muss für die Formation gleich sein, sich aber grundlegend von der der gegnerischen Kugeln unterscheiden.

c) Bei allen internationalen Ausschreibungen werden die Merkmale berücksichtigt, die von der Kommission zur entsprechenden Genehmigung vorgeschrieben sind.

## **B. Besondere Bestimmungen**

a) Vor Spielbeginn muss die Regelmäßigkeit der Kugeln und des Pallinos durch den Schiedsrichter auf den Bahnen überprüft werden.

Vor Spielbeginn müssen alle Kugeln auf die entsprechenden Kugelbehälter gestellt werden. Bei der ersten Verletzung dieser Regel wird der Spieler verwahrt. Eine zu spielende Kugel wird unten storniert.

b) Während des Spiels dürfen keine Kugeln ausgetauscht werden. Die Nichtbeachtung dieser Regel bedeutet "verlorenes Spiel".

Bei einer gebrochenen Kugel (oder Pallino), die vom Schiedsrichter auf der Bahn beobachtet wird, muss das größte in der Bahn verbleibende Stück markiert und durch eine neue Kugel (oder Pallino) ersetzt werden. Wenn andererseits das größte Stück die Bahn verlässt, muss das Reststück (oder der Punkt) als nichtig betrachtet werden.

Das Auswechseln der Kugeln ist stattdessen zulässig, wenn das Spiel vom Schiedsrichter wegen höherer Gewalt oder Fortsetzung auf einer anderen Bahn unterbrochen wird.

c) Ausnahmsweise und mit Zustimmung des Schiedsrichters ist es möglich, die Kugel nur mit Wasser zu befeuchten.

d) Wenn ein Spieler eine eigene zusätzliche Kugel spielt, gilt die Vorteilsregel:

- gültige Kugel;
- an den Berechtigten zurückgeben;
- ungültig.

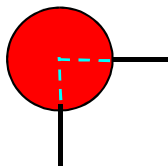
## Art. 7 – Markierung von Kugel und Pallino

Jede Kugel oder Pallino muss vom Schiedsrichter auf der Spielbahn auf, die eine oder andere Art und Weise markiert werden, und zwar auf folgt:

### Abbildung 2

1. Mannschaft, 2. Mannschaft, gespielte Richtung

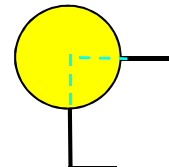
1. Spieler/Mannschaft



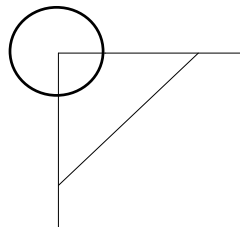
Spielrichtung



2. Spieler/Mannschaft



Der Pallino muss wie folgt gekennzeichnet sein:



## Art. 8 - VORTEILSREGEL

Die Vorteilsregel besteht darin, dass sowohl beim einem Raffawurf als auch beim einem Volowurf, bei einem Fehlwurf die gegnerische Formation entscheiden kann, ob dieser Wurf gültig oder ungültig ist.

## Art. 9 - SPIELBEGINN UND ANSPIEL DES PALLINOS

- a) Das Spiel beginnt mit dem Pallino in der Mitte der D-Linie (Punkt P). Dieses Zentrum muss auf dem Boden mit einem unauslöschlichen Punkt markiert sein.
- b) Das Recht, die erste Kugel zu spielen, wird vor Spielbeginn zwischen den Formationen gelöst.

c) Jene Formation, die das Spiel oder ein anderes nachfolgendes Spiel beginnen muss, muss, falls der Pallino annulliert wird, der Gegner den Pallino spielen, und so weiter, bis es ein gültiges Spiel beginnen kann.

d) Im Falle einer Stornierung einer Kehre muss diese von derselben Seite wiederholt werden.

Das Recht, den ersten Pallino zu spielen, gehört der Mannschaft, die ihn im vorherigen Spiel erworben hat.

e) Der Pallino wird von der Mannschaft geworfen, die im vorherigen Spiel die Punkte gemacht hat.

Nach einem unregelmäßigen Wurf geht der Pallino mit einem Wurf zur gegnerischen Formation über; Wenn sich dieser auch als unregelmäßig herausstellt, wird der Pallino vom Schiedsrichter auf Punkt "P" gelegt.

Die erste Kugel wird von der Formation gespielt, die die vorherige Kehre gewonnen hat. Der Pallino muss mit Zustimmung des Schiedsrichters geworfen werden.

f) Der Pallino ist gültig, wenn er aufgrund des Spieleffekts die E-Linie (die Hälfte des Feldes) verlässt, aber aufgrund seines eigenen Effekts oder weil er eine gültige Kugel vor der E-Linie getroffen hat, in die reguläre Zone zurückkehrt.

f1) Der Pallino oder Kugel ist ungültig, wenn:

- mit seiner Projektion die Linie E (halbes Feld) nicht überschreitet
- mit seiner Projektion die Frontlinie B – B berührt oder überschreitet
- dieser die Seitenbretter berührt oder einen Abstand von weniger als 13 cm aufweist.

f2) Der Pallino ist ungültig, wenn aufgrund des Effekts eines gültigen Spiels:

- sich in geringerem Abstand als die Linie E befindet oder mit ihrer Projektion in diese Linie eindringt;
- die Bahn verlässt;
- die Bahn verlässt und nach einem Aufprall auf Fremdkörper wieder in die reguläre Zone zurückkehrt;
- die E-Linie verlässt und mit dem Schiedsrichter oder einem der Spieler auf dieser Seite der Linie kollidiert, auch wenn er nach dem Aufprall in die reguläre Zone zurückkehrt;
- bleibt unter den Begrenzungsbrettern stecken, denn er muss immer mit dem gesamten Umfang frei sein.

Daher muss das aktuelle Spiel von derselben Seite wiederholt werden, aus der es gestartet wurde.

g) Wenn aufgrund des Effekts eines gültigen Spiels nur der Pallino in der Bahn verbleibt, muss die Formation, die das Verlassen der Kugeln verursacht hat, eine andere gültige Kugel spielen, um die Fortsetzung des Spiels zu ermöglichen.



h) Die Kugel, die sich von selbst oder durch äußeres Eingreifen bewegt:

- wird an seinen ursprünglichen Platz zurückgesetzt, falls zuvor markiert

- Wenn sie nicht markiert ist, wird sie zu der ungefähren Position zurückgebracht, die die Punkteverteilung von einer Formation zu einer anderen nicht ändert, andernfalls wird die Kehre für ungültig erklärt.

## **Art. 10 – WURF DER KUGEL: PUNTO - RAFFA - VOLO**

a) Die Kugel kann auf Punkt, durch Raffa oder durch Volo gespielt werden.

Punktspiel- und Würfe sind gültig, wenn der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, welche Art von Schuss er machen möchte und welches Objekt er treffen möchte.

Wenn der Spieler die Art des Schusses oder das zu treffende Objekt ändern möchte, muss er die zuvor abgegebene Erklärung berichtigen, andernfalls ist die gespielte Kugel, mit Ausnahme der Vorteilsregel, ungültig.

b) Eine Kugel ist gültig gespielt:

- wenn sie auf Punkt gespielt wird, stillsteht und markiert ist;

- beim Raffa- oder Volowurf auf das Objekt (Pallino oder Kugel) welches deklariert und getroffen wurde

c) Während des Werfens des Pallinos kann der Spieler seinen Fuß nicht auf die Bretter setzen, sonst ist der Wurf ungültig, mit Ausnahme der Vorteilregel.

d) Während des Wurfs dürfen die Spieler die Wurflinie nicht mit dem am weitesten fortgeschrittenen Fuß und in Kontakt mit dem Boden überqueren, da sonst die geworfene Kugel oder der geworfene Pallino mit Ausnahme der Vorteilregel ungültig ist.

Der Spieler darf die Wurflinie erst verlassen, nachdem er den Pallino oder die Kugel geworfen hat oder wenn er es für notwendig hält, den Boden vor dem Wurf auszurichten.

e) Der Spieler in Aktion, der noch weitere Kugeln zu spielen hat, darf Folgendes nicht überschreiten:

- Linie E nach einer Raffa- oder Volowurf;

- Linie D - D 'nach einem Punktspiel;

Wenn er diese Linien überschreitet, wird dem Spieler eine noch zu spielende Kugel annulliert.

f) Die gespielten Kugeln, die vor dem Spielen auf die Begrenzungsbretter treffen, sind ungültig, sofern nicht die Vorteilsregel gilt.

g) Die gespielte Kugel kann von den Spielern nicht absichtlich gestoppt oder abgelenkt werden, wenn die gegnerische Mannschaft nicht die höchsten Punkte erhält.

Für maximale Punkte meinen wir die Summe der Kugeln, die gültig gespielt wurden und die noch zu spielenden.

h) Die Kugel, die sich von selbst oder durch äußeres Eingreifen bewegt:

- wird an seinen ursprünglichen Platz zurückgesetzt, falls zuvor markiert

- Wenn es nicht markiert ist, wird es zu einer Position zurückgebracht, die die Punkteverteilung von einer Formation zu einer anderen nicht ändert, andernfalls wird die Wette für ungültig erklärt.

## **Art. 11 – ALGEMEINE NORMEN FÜR KUGELN UND PALLINO**

a) Die Kugeln oder der Pallino, die aufgrund der Bewegung der Kopfteile bewegt werden, ohne von einem beweglichen Teil getroffen zu werden, müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht werden. Wenn diese Teile jedoch während ihrer Bewegung auf andere bewegliche Teile treffen oder auf sie stoßen, bleiben sie in der erfassten Position.

b) Die Kugeln oder der Pallino, die aufgrund der Spielwirkung auf die Begrenzungsbretter geraten und in die Bahn wieder zurück gelangen, ohne auf ein äußeres, seitliches oder frontales Hindernis gestoßen zu sein, sind gültig.

c) Die Kugeln oder der Pallino, die aufgrund eines gültigen Spielzuges die Bahn verlassen, sind ungültig, auch wenn sie nach dem Schlagen gegen ein äußeres Hindernis wieder eintreten.

Wenn das zurück in die Bahn kommende Objekt die Bewegung anderer stillstehender und regelmäßig markierter Stücke verursacht, müssen diese wieder an ihren ursprünglichen Platz gebracht werden.

Wenn andererseits eine Kugel in die Bahn gerät, auf die sie auf andere bewegliche Objekte auftrifft, müssen diese in der ermittelten Endposition belassen werden, während die Kugel, die den Aufprall verursacht hat, aus dem Spielgenommen werden muss.

d) Jeder Fremdkörper, der unwillkürlich das Spiel des geworfenen Pallinos oder einer Kugel blockiert, ablenkt, bevor der Spielzug beendet ist, verursacht eine Unregelmäßigkeit. Die Aktion muss wiederholt werden.

## **Art. 12 - BAHNBPROBE**

Vor dem Start eines jeden Spiels kann die Mannschaft die Probekehre machen, die aus einer Kehre Hin und zurück zur Startlinie (Linie A) bestehen.

**Österreich: Zu Beginn (erstes Spiel) eines Wettkampfes dürfen die doppelten Probekehren gespielt werden, 2 Hin und 2 Zurück, im Einzel aber nur mit jeweils 2 Kugeln, danach wie oben.**

### **Die Bahnprobe kann beginnen:**

- wenn beide Formationen in der Bahn anwesend sind;
- wenn das aufgrund höherer Gewalt unterbrochene Spiel auf einer anderen Bahn oder in einer anderen Sportanlage fortgesetzt wird.

Wer aufgrund der Abwesenheit, des Verzichts oder der Disqualifikation des Gegners gewinnt, ist nicht berechtigt eine Bahnprobe zu machen.

### **Die Bahnprobe vor dem Start eines jeden Spiels läuft wie folgt ab:**

a) In den Spielen der 1. Runde:

- Land A, Hin- und Zurück zur Startlinie (Linie A) in maximal 3 Minuten
- Land B, Hin- und Zurück zur Startlinie (Linie A) in maximal 3 Minuten
- Danach Formation A + B zusammen Hin und Retour zur Linie A-A'

b) In nachfolgenden Spielen:

- Mannschaft A + B zusammen, hin und zurück zur Startlinie (Linie A).

**Österreich: Bahnprobe immer zusammen mit dem Gegner, Hin- und Zurück**

### **Art. 13 - PUNKTSPIEL**

a) Das Punktspiel besteht darin, die Kugel in der Nähe eines Bezugspunkts auf der Spielbahn zu platzieren.

Im Punktspiel darf der Spieler in Aktion nicht mit dem weitesten Fuß und in Kontakt mit der Bodenlinie B - B 'passen; ansonsten ist die gespielte Kugel bis auf die Vorteilsregel ungültig.

b) Die gespielte Kugel, die die Linie D - D 'überschreitet, ist für alle Zwecke regulär.

c) Das Punktspiel kann nicht ohne die Zustimmung des Schiedsrichters erfolgen. ansonsten ist die gespielte Kugel bis auf die Vorteilsregel ungültig.

d) Wenn einer Formation die Kugeln ausgehen, ohne ein reguläres Spiel gemacht zu haben, erhält die gegnerische Mannschaft so viele Punkte, wie gültige und noch zu spielende Kugeln vorhanden sind.

e) Wenn der Schiedsrichter bei der Zuerkennung des Punktes irrt, müssen die nach der falschen Schiedsrichterbewertung gespielten Kugeln wiederholt werden.

f) Wenn der Schiedsrichter in seiner Funktion auf dem Spielfeld unbeabsichtigt eine Kugel von der Spielbahn entfernt, die die Begrenzungsbretter berührt hat, ohne die Vorteilsregel zu gewähren, ist die Kugel gleich ungültig.

g) Wenn zwei gegenüberstehende Kugeln gleich weit vom Punkt entfernt sind, muss jene Formation, die zuletzt gespielt hat und daher diese Äquidistanz verursacht hat, weitere Kugeln spielen, bis sie den Punkt erreicht hat oder keine Kugeln mehr besitzt.

Wenn am Ende des Spiels die Äquidistanz bestehen bleibt, ist die Kehre ungültig und muss von derselben Seite wiederholt werden.

Eine Kugel, die sich von selbst bewegt, muss an ihren ursprünglichen Platz zurückgebracht werden, wenn diese vorher markiert wurde. Sollte dies nicht der Fall sein, dann wird sie an den ungefähren Platz gestellt, ohne die tatsächliche Situation wesentlich zu verändern.

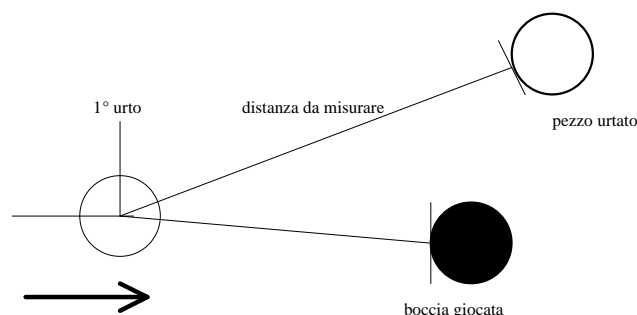
## Art. 14 – MERFACH UND KETTENVERSCHIEBUNG BEIM PUNKTSPIEL

Kugeln oder der Pallino müssen mit dem im Spiel verwendeten Werkzeug/Messstab gemessen werden. Für längere Distanzen und schwer einzuschätzende Situationen kann der Schiedsrichter den Doppelmeter oder das Maßband und seiner Meinung nach der Hilfe von Assistenten verwenden. Wenn vorhanden kann auch ein Laser benutzt werden. Die Messung muss durchgeführt werden, nachdem die Position der zu prüfenden Objekte auf dem Boden markiert wurde.

### Direkte Verschiebung

a) Die Kugel, die gegen eine andere Kugel oder den Pallino stößt, und diese bewegen Sie weiter als 70 cm ist ungültig und das bewegte Objekt muss an seinen vorherigen Platz zurückgebracht werden, es sei denn, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

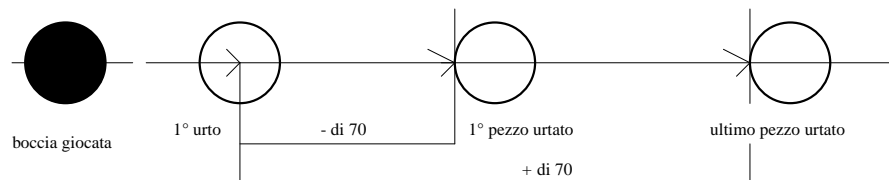
Abbildung 3



### Kettenverschiebung:

b) Die gespielte Kugel, die gegen eine andere Kugel stößt und gegen weitere Kugeln oder dem Pallino, sodass die Strecke von der ersten Verschiebung bis zur letzten, im direkten Messabstand, mehr als 70 cm ist, ist ungültig und die verschobenen Objekte müssen an ihren vorherigen Platz zurückgesetzt werden, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

Abbildung 4

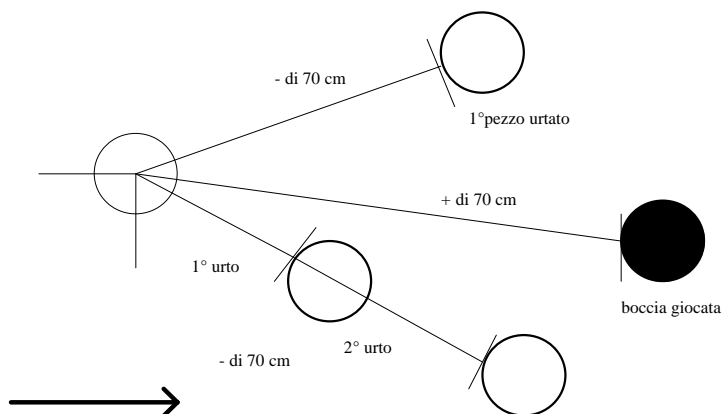


### Mehrfachverschiebung:

c) Die gespielte Kugel, die ein oder mehrere Objekte bewegt, ohne in die beiden vorhergehenden Situationen zu fallen, diese aber nicht mehr als 70 cm von der Anzeichnung verschiebt, selbst aber über 70 cm bewegt, bleibt in der angenommenen Position, aber was verschoben wurde, muss in die Ausgangsposition zurückgebracht werden, Vorteilsregel vorbehalten.

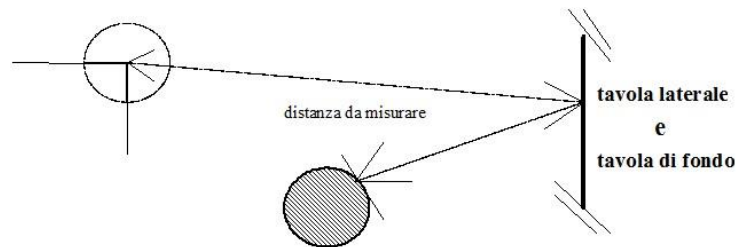
Bei allen Verschiebungen sind die zu messenden Abstände die tatsächlichen Abstände von der Anzeichnung bis zum Objekt (Abb. 5 / a), oder von der Markierung bis zur Wand und von der Wand zum Objekt (Abb. 5 / b).

Abbildung 5 / a



2. Stück bestoßen

**Abbildung 5 / b**



### **Österreich:**

#### **Das Punktspiel an die Rückwand:**

- a) Eine gespielte Bocciakugel, die während ihres Laufes Verschiebungen verursacht (unabhängig von ihrem Ausmaß) - die Rückwand berührt, ist ungültig, VR vorbehalten.
- b) Eine gespielte Bocciakugel, die direkt oder indirekt eine andere Bocciakugel/Pallino gegen die Rückwand stößt, ist ungültig, VR vorbehalten.
- c) Eine gespielte Bocciakugel, die an eine die Rückwand berührende Bocciakugel oder Pallino stößt, ist ungültig, VR vorbehalten.

#### **Art. 15 – RAFFA--indirekter Wurf**

a) Das Raffa-Spiel besteht darin, mit oder ohne Zuhilfenahme des Bodens eine bestimmte Kugel oder sogar eine eigene Kugel oder den kleinen Pallino zu treffen, der zuvor dem Schiedsrichter gemeldet wurde.

b) Damit der Raffawurf gültig ist, muss der Spieler das Objekt, welches er treffen möchte, innerhalb der Linie B - B 'deklarieren, d.h.:

- "Pallino"
- "Punktkugel"
- "zweite Punkt" usw.

und muss auf die Erlaubnis des Schiedsrichters warten, um den Wurf auszuführen zu können, andernfalls ist der geworfene Raffawurf ungültig und alle möglicherweise entfernten Objekte müssen an ihren vorherigen Platz zurückgebracht werden, es sei denn, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

c) Der aktive Spieler darf die Linie B - B 'nur überschreiten, wenn die Kugel geworfen wurde, auch wenn sie den Boden noch nicht berührt hat. Wenn der Spieler die Linie B - B 'überschreitet, bevor er den Pallino geworfen hat, wird er annulliert, es sei denn, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

d) Die Objekte, die innerhalb 13 cm platziert sind, müssen angegeben werden ob sie ein "Ziel" sind.

Der Schiedsrichter muss vor der Genehmigung des Schusses angeben, welche Teile in einem Abstand von 13 cm platziert sind oder weniger, des vom Spieler angegebenen Objektes und erklärtes "Ziel".

e) Die innerhalb der Linie B - B 'geworfene Kugel muss über die Linie D - D' aufschlagen. Die Kugel, die auf dieser Linie oder vorher aufschlägt, wird annulliert, es sei denn, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

f) Die geworfene Kugel, die das deklarierte Objekt nicht oder unregelmäßig trifft, ist ungültig – es gilt die Vorteilsregel.

g) Raffawurf ist auf den Pallino und auf die Kugeln erlaubt, die mit dem Pallino in jeder Position der gültigen Spielbahn ein Ziel bilden, und nur auf die Kugeln, die hinter der vorderen D - D'-Linie platziert sind.

## **Art. 16 – VOLO-direkter Wurf**

a) Der Volowurf besteht darin, direkt oder mit Hilfe eines bestimmten Teils des Bodens ein deklariertes Objekt oder einen zuvor dem Schiedsrichter erklärten Kugel oder Pallino zu schlagen.

b) Damit der Wurf gültig ist, muss der Spieler in der Linie B - B 'das Stück deklarieren, das er treffen möchte und das ist:

- "Pallino"

- "Punktkugel"

- "zweite Punktkugel" usw.,

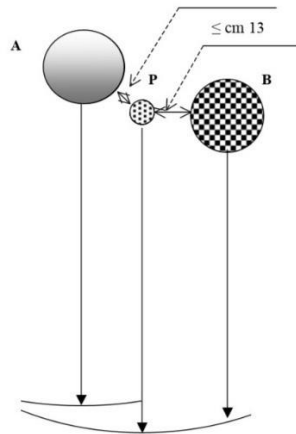
und muss warten, bis der Schiedsrichter einen Kreisbogens (siehe Abbildung) von 40 cm vor dem deklarierten Objekt zeichnet und die Genehmigung für den Schuss freigibt, sonst ist die gespielte Kugel ungültig und die möglicherweise entfernten Stücke müssen an ihren vorherigen Platz zurückgebracht werden, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

c) Der aktive Spieler kann die Linie C - C 'nur überschreiten, wenn der Kugel geworfen wurde, selbst wenn die Kugel den Boden noch nicht berührt hat. Wenn der Spieler die Linie C - C 'überschreitet, bevor er die Kugel geworfen hat, wird sie annulliert und alle möglicherweise verschobenen Objekte müssen an ihren vorherigen Platz zurückgelegt werden, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

(d) Beim Volowurf können alle Objekte, die in einem Abstand von 13 cm oder weniger von der deklarierten (Ziel-)Objekt platziert sind, getroffen werden, sofern der Abstand zwischen der deklarierten Figur und dem Bodenaufschlag weniger als 40 cm beträgt.

Schlägt die Kugel innerhalb des Kreisbogens von 40 cm von der erklärten Objekt auf ist der Wurf gültig, trifft er das Objekt des Ziels, das in einem Abstand von 40 cm oder mehr von der geschlagenen Figur entfernt ist, ist sie ungültig und das was bewegt wurde, muss wieder an seinen Platz zurückgelegt werden, mit Ausnahme der Vorteilsregel.

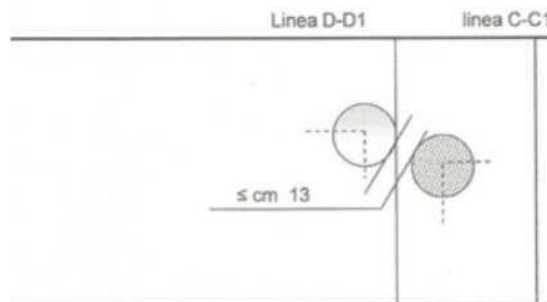
**Abbildung 6**



e) Die Zielkugel in der neutralen Zone D - D' darf nur mit dem Volowurf getroffen werden.

Der Raffa-Wurf auf eine Kugel, die sich jenseits der D-D-Linie befindet, ist ungültig, wenn diese zuerst auf die andere Kugel auftrifft.

**Abbildung 7**



## **Art. 17 – UNTERBRECHUNG VOM WETTKAMPFES UND DES SPIELS**

a) Die Spiele können wegen schlechten Wetters oder aus anderen Gründen höherer Gewalt unterbrochen werden und müssen mit demselben Ergebnis fortgesetzt werden, das zum Zeitpunkt der Unterbrechung erzielt wurde.

Punkte, die für die nicht abgeschlossene Kehre gesammelt wurden, werden nicht berücksichtigt.

b) Es ist allein Sache des Schiedsrichters, das Spiel abubrechen oder auf andere Weise zu entscheiden, das aktuelle Spiel zu beenden.

Wenn eine der Mannschaften das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt, wird das Spiel als verloren gewertet.



## **Art. 18 - SPIELERKATEGORIEN**

Alle Spieler, die das 18. Lebensjahr (Kalenderjahr) noch nicht vollendet haben, gehören zur Kategorie Junioren.

Alle Spieler über 18 Jahre (Kalenderjahr) gehören zur Kategorie Senioren.

-----  
Internationales technisches Reglement, gültig ab 01.01.2019 © Copyright C.B.I.

Folgende Artikel wurden auf den 08.05.2019 aktualisiert:

2 Abbildung 1, 6 A a) Boccia

**Übersetzt, überarbeitet und angepasst für den ÖBV, Günther ILL, 22.2.2020, gem. VS**