

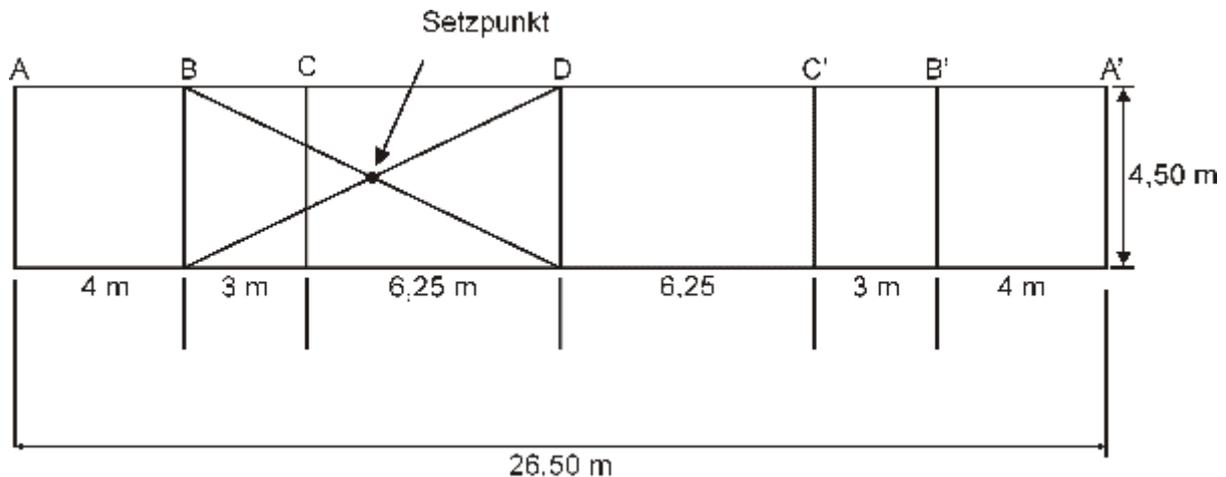
Gespielt wird auf ebenen und hart gewalzten Sandbahnen.

Die Spielflächen haben folgende Maße:

Länge: 26,50 m (mind. 24m)

Breite: 4,50 m (mind. 3,80m)

1. Boccia-Bahn



2. Ausrüstung

a) Kugeln

Am besten sind die aus synthetischem Material.

Die Spielkugel (Boccia):

Durchmesser: 100 mm – 120 mm

Gewicht: 800 g – 1100 g

Die Setzkugel (Pallino):

Durchmesser: 37mm – 43 mm

Gewicht: 50 g – 70 g

b) Die Schuhe

Benutzt werden Sportschuhe glatter Sohle, ohne Profil (wie Hallentennisschuhe, o.ä.)

c) Das Messgerät

Damit die Lage der Kugeln gekennzeichnet und die Entfernungen gemessen werden können, verwendet man einen Messstab. 80 cm lang und eine Spitze für die Kreide sollte er haben. Zwischen 40 cm und 70 cm sollten Einkerbungen sein. Eine feste und eine verschiebbare Querschiene von 13 cm Länge sollte ebenfalls angebracht sein.

3. Die Spielidee

Die Spielidee ist, die eigenen Kugeln näher an der Setzkugel zu platzieren, als die gegnerische Partei. Solange die gegnerische Kugel besser liegt, ist man am Zug (setzen oder schießen). Für jede Kugel, die nach einem Durchgang näher am Pallino liegt, als die beste Kugel des Gegners, wird jeweils ein Punkt gewertet. Ein Durchgang ist vorbei, wenn beide Parteien alle Kugeln gespielt haben. Anschließend spielt man von der anderen Bahnseite. Das Spiel ist zu Ende, sobald man 15 Punkte erreicht. Man kann jedoch auch bis zu elf oder zwölf Punkte spielen.

4. Die Mannschaften

Es spielen zwei Parteien gegeneinander:

- Einzel/ individuale: 4 Kugeln pro Spieler
- Doppel/ coppia: 2 Kugeln pro Spieler (4 Kugeln je Mannschaft)
- Dreier/ terna: 2 Kugeln pro Spieler (6 Kugeln je Mannschaft).

5. Das Spiel

a) Einwurf des Pallino

Am Anfang des Spiels wird der Pallino auf den Punkt P (P') gelegt. Im Verlauf des Spiels wirft die Partei den Pallino ein, die den letzten Punkt gemacht hat.

- Anlauf bis zur Linie B (B')
- Der Pallino muss beim Einwurf im Bereich der Linien D – B' bzw. D – B ohne vorherige Bodenberührung zum Liegen kommen.
- Der Mindestabstand zur Seitenbande beträgt 13 cm

b) Setzen

- beim Setzen versucht man die eigene Kugel so nah wie möglich an den Pallino heranzurollen.
 - Anlauf bis zur Linie B (B')
 - Der Schuss ist ungültig, wenn eine Kugel oder der vom Pallino um mehr als 70 cm vorgeschoben wird, gemessen vom Kugelvorsatzpunkt.
- Die ungültige Kugel kommt aus dem Spiel, der Spieler muss nochmals setzen.

c) Schuss

Vor jedem Schuss muss man dem Schiedsrichter mitteilen, mit welcher Schussvariante (Raffa oder Volo) man welche Kugel schießen will.

- Raffa

Anlauf bis zur Linie B (B')
Die geworfene Kugel darf erst hinter der Linie (blau) aufsetzen.

- Volo

Die geworfene Kugel darf nicht weiter als 40 cm vor der Zielkugel aufschlagen (Schiedsrichter muss erst markieren).

d) Bandenberührung

Wenn die Kugel die Bande berührt, ohne vorher eine andere Kugel getroffen zu haben, ist der Wurf ungültig.

e) Vorteilsregel

Die Vorteilsregel ist das Recht einer Mannschaft, einen nicht regulären Wurf des Gegners unter Einbeziehung aller daraus ergebender Folgen für gültig zu erklären. Bevor der Schiedsrichter eine Kugel entfernt, muss das gegnerische Team gefragt werden, ob Sie den Vorteil nutzen und damit der Wurf gezählt wird.

f) Bersaglio

Ist der Abstand zweier Kugeln geringer als 13 cm, so sind diese „bersaglio“ und werden somit also zusammengehöriges Ziel betrachtet. (Wichtig beim Schießen).

6. Schiedsrichter

Leiter des Spiels, er hat die Aufgabe, die Positionen der Kugeln auf dem Spielfeld zu markieren und Abstandsmessungen durchzuführen. Er hat bei ungültigen Würfen die geworfene Kugel zu annullieren und die verschobenen Kugeln zurück auf ihren ursprünglichen Platz zu stellen, sofern die Vorteilsregel nicht in Anspruch genommen wird.