



# TECHNISCHES REGLEMENT

**FSB/SBV  
II**

**Edizione - Edition  
Ausgabe  
01.01.2013**

## I – PRINZIP

### Art. 1 Prinzip des Bocciasports

Das Prinzip des Bocciasports besteht darin, dass am Ende eines Spielsatzes eine oder mehrere eigene Kugeln näher an der Zielkugel (nachfolgend Pallino genannt) sind als jene des Gegners; das kann erreicht werden durch:

- a) Punktspiel, d.h. indem man die Kugel auf dem Spielfeld rollen lässt;
- b) Würfe (nachfolgend Raffa- und Volowurf genannt), d.h. indem man, unter Berücksichtigung bestimmter Regeln, mit der eigenen Kugel eine andere oder den Pallino trifft.

## II - SPIELREGELN

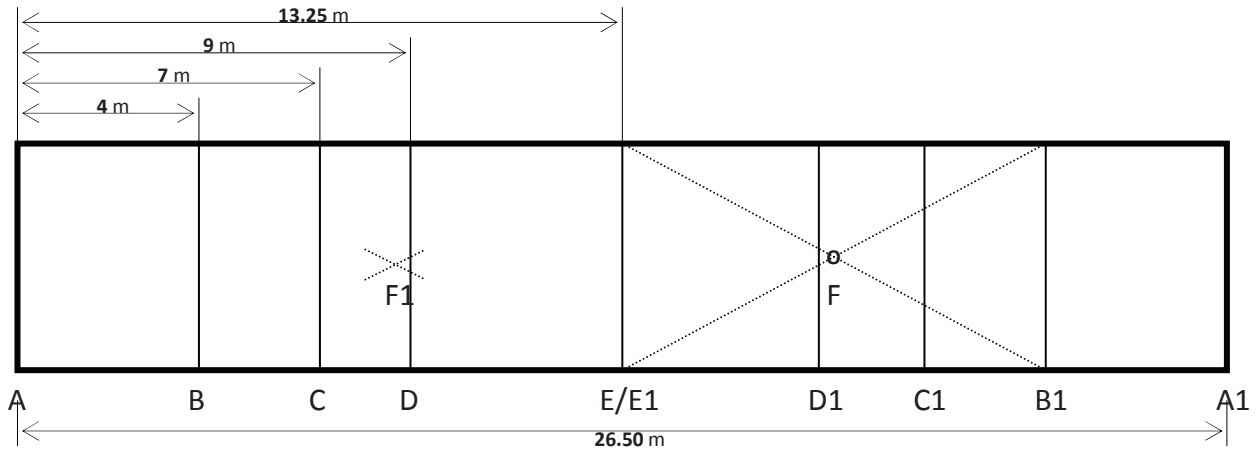
### Art. 2 Spielfeld (Material, Dimensionen, Umrandung, Homologierung)

- 2.1 Der Bocciasport muss auf einem gewalzten, sorgfältig ausgeebnetem Grund (Sandboden) oder auf besonderen synthetischen Flächen ausgeführt werden. Ausnahmen vom Grundmaterial können nur vom ZV bewilligt werden.
- 2.2 Das Spielfeld hat grundsätzlich eine Länge von 26.50 m und eine Breite von 4.00 m bis 4.50 m. Bei einer Überdachung muss die Lichthöhe mindestens 4.50 m betragen. Für Bahnen, die schon vor dem Inkrafttreten dieses Reglements bestanden, werden folgende Masse zugelassen:
  - a) Länge: minimal 22 m, maximal 28 m
  - b) Breite: minimal 3.50 m, maximal 5 m
  - c) Minimale Lichthöhe für die Überdachung, 3.50 mDie Benützung solcher Bahnen für offizielle Wettkämpfe bleibt vorbehalten.
- 2.3 Jedes Spielfeld muss mit Seitenbänden und beweglichen Rückwänden aus Holz oder mit anderem nicht metallischen Material, in einheitlicher Höhe und Stärke abgegrenzt sein. Die beweglichen Rückwände dürfen nicht mit den Seitenbänden oder dem Boden verbunden sein, um ein zu heftiges Abprallen der Kugel oder des Pallino zu verhindern. Die Minimalhöhe der Seitenbänden beträgt 20 cm, höchstens 50 cm; die Maximalstärke 15 cm. Die Minimalhöhe der beweglichen Rückwände wie die der Seitenabgrenzung der Zone A-B und A1-B1 (vorausgesetzt, dass alle vier Spielfeldecken gleich sind) beträgt 30 cm; die Maximalhöhe der nicht beweglichen Rückwand 150 cm.
- 2.4 Personen, Gegenstände oder anderes (Aufbauten, Stützen, Zäune, Lampen, usw.) die sich auf der Bahnumrandung befinden, gelten als Fremdkörper und sind demzufolge spielungültig.
- 2.5 Bei jedem Spielfeld müssen die Massangaben (Länge, Breite und Höhe) sowie die Gültigkeit der Bahnumrandung angegeben sein.
- 2.6 Jeder Kantonalverband kontrolliert, ob die Spielfelder in seinem Zuständigkeitsbereich den Anforderungen dieses Reglements entsprechen, bewilligt deren Benützung für die offiziellen Wettkämpfe und stellt alljährlich eine Liste der aktuellen Bewilligungen her.
- 2.7 Die NTSK behält sich das Recht der Spielfeldkontrolle vor, auf welchen die nationalen und internationalen Wettkämpfe stattfinden.

### Art. 3 Spielfeldeinteilung und Spielfeldmarkierungen

Beginnend von der Innenseite der beweglichen Rückwände muss jede Unterteilung des Spielfeldes mit gut sichtbaren Querlinien (oder Bändern) von 1-2 cm Breite bezeichnet werden. Die Markierung muss so gezeichnet werden, dass der Lauf der Kugeln oder des Pallino nicht beeinträchtigt wird und den folgenden Massen entspricht (Fig. 1):

Fig. 1 Bahn 26.50 m (Standartbahn, Breite: 4.50 m)



- die Linien A-A1 entsprechen den beweglichen Rückwänden;
- die Linien B-B1 befinden sich 4 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linien C-C1 befinden sich 7 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linien D-D1 befinden sich 9 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linien E-E1 befinden sich 13.25 m vor den beweglichen Rückwänden und markieren die Mitte des Spielfeldes; generell werden aber bei Spielfeldern von 26 m und mehr die beiden Linien E-E1 durch eine einzige, andersfarbige Linie in der Mitte des Spielfeldes ersetzt, ausser wenn sie mit den Linien D-D1 bei Spielfeldern von 22.25 m Länge übereinstimmen;
- die Punkte F und F1 (Pallinoposition bei Spielbeginn oder beim Werfen auf Pallino) befinden sich in der Mitte des gültigen Pallino-Anspielbereiches.

Auf den Seitenbänden müssen mit obigen Spielfeldmarkierungen übereinstimmende Linien gezogen werden sowie solche, welche den maximal gültigen Anspielbereich des Pallino (nur bei den Bahnen unter 25 m, wo der Pallino die Linie B-B1 um max. 70 cm resp. 140 cm überrollen darf) markiert.

#### Vier Bahnvarianten mit verschiedenen Ausmassen und entsprechenden Querlinien

Fig.2 Bahn 26.00 m

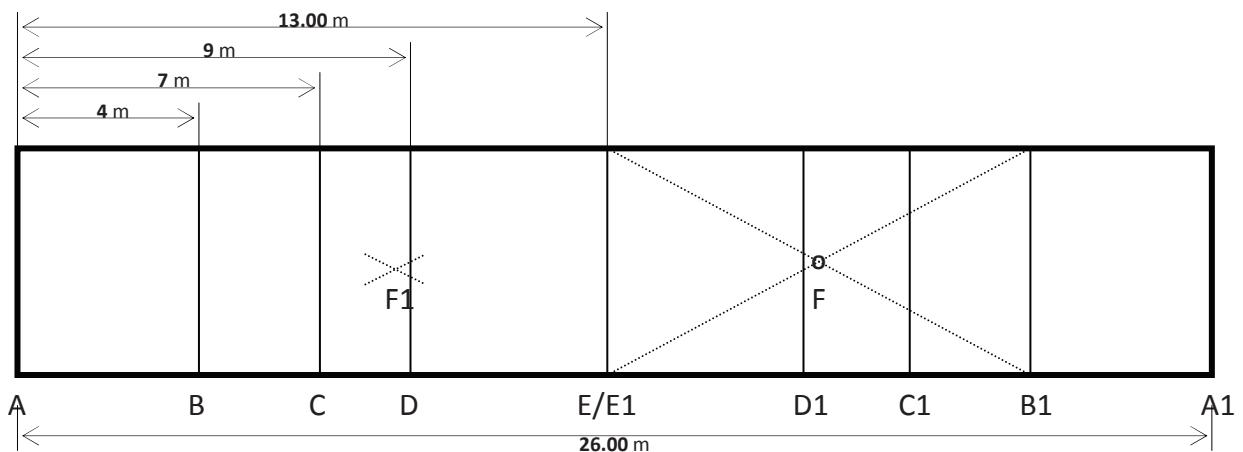


Fig. 3 Bahn 24.50 m

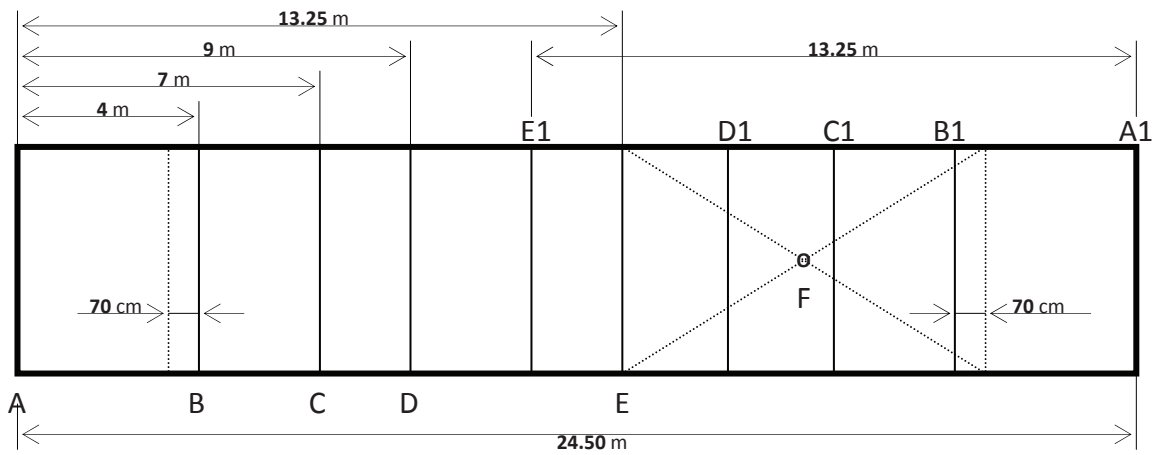


Fig. 4 Bahn 23.40 m

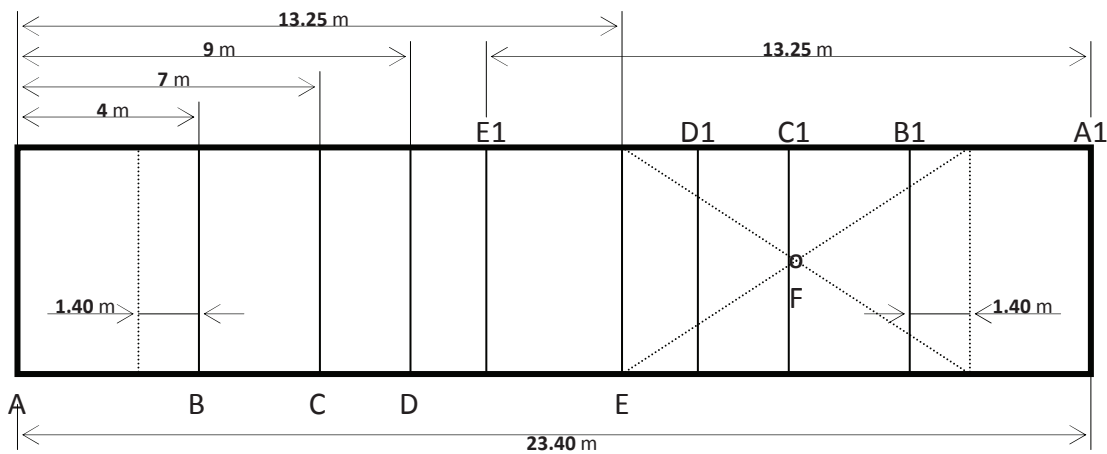
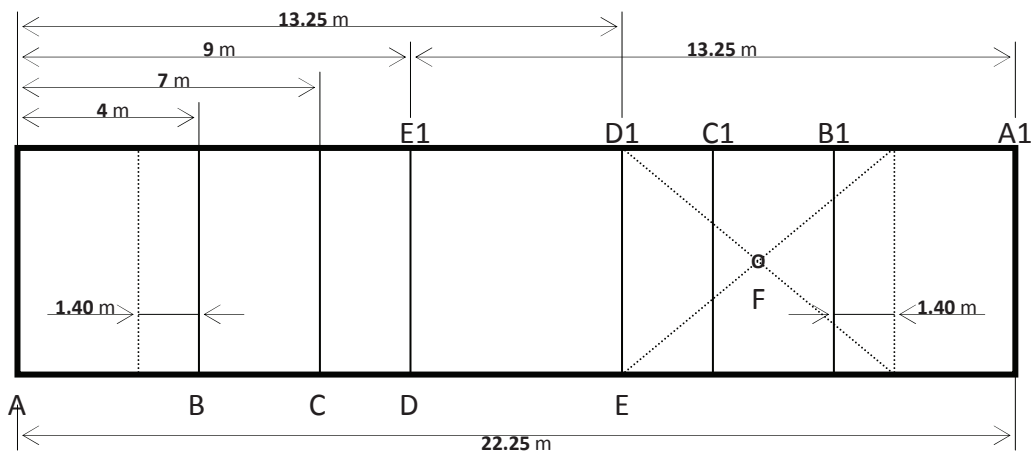


Fig. 5 Bahn 22.25 m



#### Art. 4 Spiel- und Wettkampftarten, Anwesenheit der Mannschaften

4.1 Die Partien, bzw. die Wettkämpfe, sind nach den folgenden Formeln auszutragen:

- Einer = Einer gegen Einen mit je vier Kugeln pro Spieler
- Zweier = Zwei gegen Zwei, mit je zwei Kugeln pro Spieler
- Dreier = Drei gegen Drei, mit je zwei Kugeln pro Spieler

Die zuständigen Instanzen können die Austragung von Wettkämpfen nach anderen Formeln gestatten.

- 4.2 Alle Mannschaften müssen sich zur im Spielplan vorgesehenen Zeit der 1. Partie auf dem zugeteilten Spielfeld im Tenue/Dress bekleidet einfinden. Es gibt keine Toleranzen. Bei Abwesenheit einer Mannschaft wird sofort die nachfolgende Begegnung gestartet.
- 4.3 Für die Fortsetzung des Wettkampfes gelten die auf dem Spielplan vorgesehenen Zeiten. Es werden nur Verspätungen toleriert, die von der Verzögerung der vorhergehenden Partie oder vom Aufwand des Transfers auf andere Spielfelder verursacht wurden.
- 4.4 Jede Mannschaft kann verpflichtet werden, auch als Schiedsrichter eingesetzt zu werden.

#### **Art. 5 Ersetzen von Spielern bei Anmeldungen mit Spielernamen**

Vor Beginn jedes Zweier- oder Dreier-Wettkampfes ist der Ersatz eines Spielers mit einem nicht auf dem Spielplan figurierenden Spieler möglich.

Bei Wettkämpfen, die auf ein anderes Datum verschoben werden oder bei Spielen, die während der Woche ausgetragen werden, ist ebenfalls nur der Ersatz eines Spielers zu Beginn des jeweiligen Spieltages gestattet. Der ersetzte Spieler darf nicht mehr antreten. Bei Einzelspielen ist kein Ersatz gestattet.

#### **Art. 6 Partien und Zählung der Punkte**

- 6.1 Bei allen Wettkämpfen enden die Partien (Endspiel inbegriffen) bei 12 Punkten, Art. 4.1 vorbehalten.
- 6.2 Partien, die wegen höherer Gewalt unterbrochen wurden, werden mit der Punktzahl, die bei der Unterbrechung erreicht war, wieder aufgenommen, selbst wenn das eine Verlegung auf andere Bahnen oder Tage bedingt. Die Kompetenz für die Unterbrechung einer Partie liegt beim Schiedsrichter (SR), jede Entscheidung betreffend Verlegung auf eine andere Bahn hingegen, wird vom Turnierdirektor (TD) bestimmt.
- 6.3 Die Zählung der Punkte erfolgt bei Spielsatzende, indem für jede Kugel ein Punkt gutgeschrieben wird, die näher am Pallino liegt, als die beste Kugel des Gegners.  
Wenn am Spielsatzende die zwei nächsten gegnerischen Kugeln zum Pallino gleich weit von diesem entfernt sind, ist der Spielsatz ungültig und muss in der gleichen Richtung wiederholt werden.
- 6.4 Wenn bei regulärem Spiel nur der Pallino oder je eine Kugel beider Parteien gleich weit von ihm entfernt auf der Bahn verbleiben, muss die Mannschaft (Spieler), welche die letzte Kugel gespielt hat, eine weitere Kugel spielen. Wenn sich durch diese gespielte Kugel die Spiellage nicht verändert, wird abwechselungsweise weitergespielt, bis der Punkt zugesprochen werden kann.

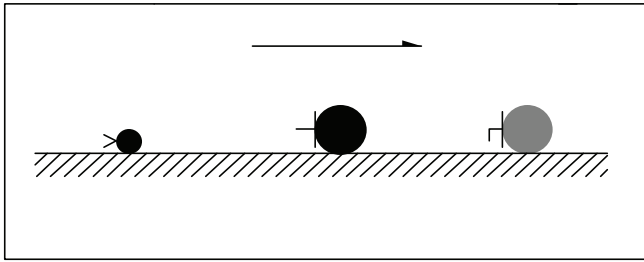
#### **Art. 7 Kugeln und Pallino**

- 7.1 Die Kugeln und der Pallino müssen rund und aus synthetischem Material sein, ohne Beigabe von Substanzen, die das Gleichgewicht verändern könnten.
- 7.2 Der Durchmesser des Pallino beträgt 4 cm (Toleranz +/- 3 mm) und das Gewicht 90 gr. (Toleranz +/- 5 gr.).
- 7.3 Der Durchmesser der Kugeln kann von 10 cm bis 11,5 cm variieren und das Gewicht zwischen 800 gr. und 1000 gr. Die zuständigen Instanzen können nur für Jugendwettkämpfe Ausnahmen bewilligen.
- 7.4 Spieler, die Kugeln verwenden, welche den obengenannten Vorschriften nicht entsprechen, werden bei Feststellung von Unregelmässigkeiten vom Wettkampf ausgeschlossen.
- 7.5 Vor Beginn eines Spiels vergewissert sich der SR, dass keine Verwechslungsmöglichkeit zwischen den Kugeln der gegnerischen Mannschaft besteht; ist das der Fall, hat die Mannschaft, die das Spiel beginnt, die eigenen Kugeln mit einem gut sichtbaren Merkmal zu versehen.
- 7.6 Während eines Spiels ist kein Auswechseln der Kugeln gestattet, ausser der SR stellt eine, durch den Spielverlauf erfolgte Beschädigung fest. Der betreffende Spieler kann dann alle Kugeln, mit denen er das Spiel begonnen hat, ersetzen. Eine unerlaubte Auswechslung von einer oder mehreren Kugeln bewirkt den automatischen Ausschluss vom Wettkampf.

#### **Art. 8 Arten zur Markierung von Pallino und Kugeln**

- 8.1 Der Pallino und alle Kugeln müssen vom SR auf dem Spielfeld auf folgende Art markiert werden:
  - a) Pallino: zwei Striche, pfeilartig, in Spielrichtung (Fig. 2);
  - b) Kugeln: ein Querstrich, ergänzt durch einen Strich, der den Mittelpunkt bezeichnet und durch ein Merkmal, das die Mannschaften unterscheidet (Fig. 3).

Fig. 2-3

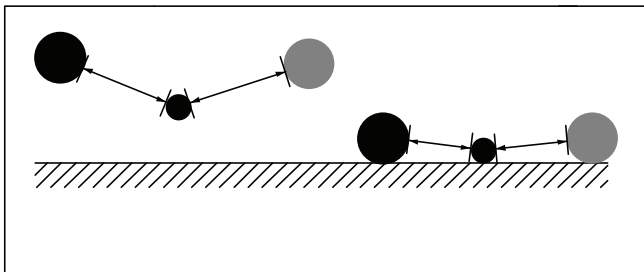


- 8.2 Nicht markierte Kugeln und Pallino, die auf der Bahn verschoben werden, müssen vom SR an den vermuteten, ursprünglichen Platz gesetzt werden. Der Entscheid des SR kann nicht angefochten werden.

### Art. 9 Messungen

- 9.1 Das Messen mit vom Organisator zur Verfügung gestellten Geräten, obliegt dem SR, der nur in Ausnahmefällen die Hilfe der beteiligten Spieler in Anspruch nehmen darf.
- 9.2 Das zu Spielbeginn benützte Gerät gilt für die ganze Dauer des Spiels und darf nicht ersetzt werden.
- 9.3 Die Distanz der Kugel zum Pallino, resp. zwischen Kugeln, wird nach deren Markierung gemäss Fig. 4a und 4b gemessen

Fig 4a-4b



- 9.4 Zerbricht eine Kugel oder der Pallino, gilt für die Distanzmessung das Grösste auf dem Spielfeld liegende Stück. Die defekte Kugel oder der defekte Pallino wird sofort durch eine andere Kugel resp. einen anderen Pallino ersetzt.
- 9.5 Wenn bei der Messung Kugeln/Pallino unbeabsichtigt verschoben werden, setzt sie der SR in die ursprüngliche Lage zurück. Sein Entscheid kann nicht angefochten werden.
- 9.6 Die Spieler dürfen in keiner Art den SR beim Messen behindern. Der Spieler darf nur eine Nachmessung verlangen. Wenn bei der Nachmessung einzelne Stücke verschoben werden, gilt der erste Entscheid des SR.
- 9.7 Sollte sich der SR bei der Zuweisung der Punkte geirrt haben, müssen alle Kugeln, die nach dem Fehlentscheid gespielt wurden, neu gespielt werden. Wenn es nicht mehr möglich ist, die genaue Stellung der betreffenden Kugeln zu bestimmen, wie sie vor der fehlerhaften Bewertung war, wird der Spielsatz annulliert und in der gleichen Richtung wiederholt.

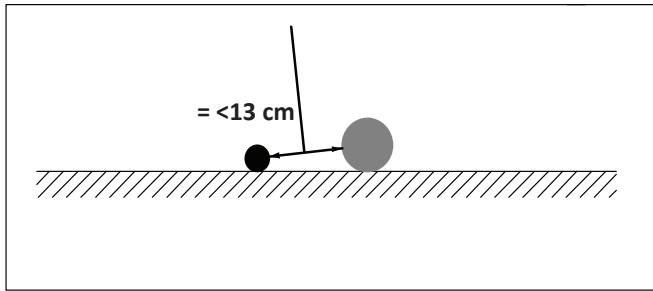
### Art. 10 Vorteilregel

- 10.1 Die Vorteilregel (VR) besteht im Recht des Gegners, einen regelwidrig ausgeführten und vom SR festgestellten Spielzug, mit allen Konsequenzen, die daraus entstehen, als gültig zu erklären.
- 10.2 Die Anwendung der VR kann vom Kapitän der Mannschaft - vor Spielbeginn bezeichnet - verlangt werden. Seine erste Aussage ist verbindlich.

### Art. 11 Umschreibung des Bersaglio (Ziel)

- 11.1 Der Bersaglio besteht aus zwei oder mehr Kugeln oder mit dem Pallino, deren Distanz untereinander weniger als oder maximal 13 cm beträgt (Fig. 5).
- 11.2 Der SR hat unaufgefordert den Spielern alle auf der Bahn bestehenden Bersaglio zu melden. Im Unterlassungsfall werden keine Einsprüche angenommen.

Fig. 5



#### Art. 12 Bahnprobe

- 12.1 Alle Spieler können bei der ersten Partie eines jeden Spieltages, mit der im Art. 4 erlaubten Anzahl Kugeln, zwei Bahnproben ausführen (zweimal hin und zurück). Für die folgenden Partien ist eine einzige Bahnprobe erlaubt (einmal hin und zurück).
- 12.2 Eine Mannschaft darf auf der ihr zugeteilten Bahn eine Stunde vor Spielbeginn nicht spielen. Verstöße werden mit Ausschluss vom Wettkampf geahndet.
- 12.3 Werden bei der Bahnprobe mehr Kugeln als gestattet gespielt, beginnt der Gegner die Partie mit dem Anspielen des Pallinos. Zudem erhält er für jede zuviel gespielte Kugel einen Punkt gutgeschrieben.
- 12.4 Die Bahnprobe (einmal hin und zurück) ist bei unterbrochenen Spielen, die auf einer anderen Bahn wieder aufgenommen werden, erlaubt.
- 12.5 Die Bahnprobe ist für jene Mannschaft, die auf der gleichen Bahn weiterspielt, ohne dass inzwischen eine andere Partie ausgetragen wurde, oder das Spielfeld instand gestellt wurde, nicht erlaubt.
- 12.6 Nach der Spielfreigabe oder der Punktezuteilung durch den SR muss jeder Spielzug einer Mannschaft innerhalb einer Minute erfolgen. Während eines Spiels ist es zudem einmal gestattet, vom SR einen Spielunterbruch (Timeout) von höchstens zwei Minuten zu verlangen.

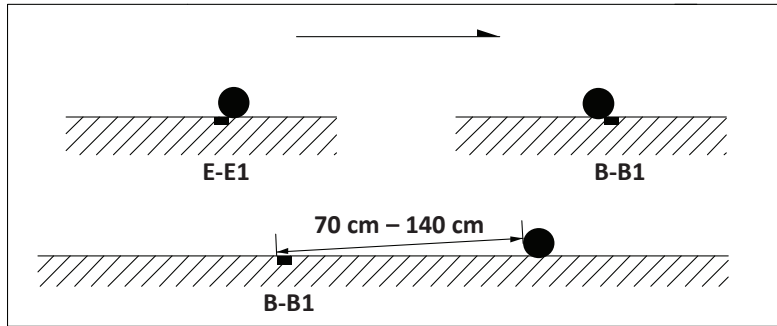
#### Art. 13 Standort der Spieler während des Spielsatzes

- 13.1 Bei Beginn des Spielsatzes haben sich alle Spieler in der Zone A-B (A1-B1) zu befinden; ein Spieler im Einsatz darf in keiner Weise gestört werden.
- 13.2 Nach ausgeführtem Spielzug muss der Spieler, der noch nicht alle Kugeln (nach Art. 4.1) gespielt hat, in die Zone A-B (A1-B1) zurückkehren. Einem Spieler, der ohne Bewilligung des SR diese Zone verlässt, wird eine noch zu spielende Kugel annulliert.
- 13.3 Ein Spieler der Mannschaft, der einen Spielzug ausführen oder die VR anwenden will, kann vom SR die Begutachtung der schon gespielten Kugeln aus der Nähe verlangen. Der SR kann das Begehren ablehnen, wenn es aus offensichtlicher Verzögerungstaktik oder Obstruktion geschieht. Bevor das Spiel fortgesetzt wird, muss der Spieler wieder in die Zone A-B (A1-B1) zurückkehren. Wenn ein Spieler vor der Rückkehr des Begutachters eine Kugel spielt, ist diese ungültig, VR vorbehalten.
- 13.4 Der Spieler, der alle ihm zur Verfügung stehenden Kugeln gespielt hat, kann dem Spiel am Rande des Spielfeldes beiwohnen und die Mannschaftskameraden beraten. Er muss aber darauf achten, dass er auf keine Art und Weise die Tätigkeit des SR oder der Gegner behindert. Es ist vor allem nicht erlaubt, Gegenstände auf der Bahn zu deponieren oder Markierungen anzufügen, die den Verlauf oder das Ziel der zu spielenden Kugel bezeichnet. Andernfalls ist die gespielte Kugel ungültig, VR vorbehalten.
- 13.5 Ein Spieler kann, bevor er eine Kugel spielt, auch mit einer Kugel in der Hand, bis zur Linie D-D1 gehen, um das Spielfeld auszuebnen oder Fremdkörper zu entfernen.

#### Art. 14 Beginn des Spiels und Pallinoanspiel

- 14.1 Zu Beginn des Spiels setzt der SR den Pallino auf den Punkt F-F1, lost die Mannschaft aus, die das Spiel beginnen darf und verlangt die Bezeichnung der Kapitäne.
- 14.2 In den folgenden Spielsätzen wird der Pallino von der Mannschaft gespielt, die im vorhergehenden Spielsatz gepunktet hat.
- 14.3 Wird einer Mannschaft die erstgespielte Kugel annulliert, muss diese solange Kugeln spielen, bis eine gültig ist.
- 14.4 Der angespielte Pallino ist ungültig wenn er:
  - die Seitenbanden berührt oder auf eine Distanz von weniger als 13 cm von derselben zu liegen kommt;
  - die Linie E-E1 (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
  - die Linie B-B1 (Fig. 7) berührt oder überrollt, mit Ausnahme für Bahnen mit einer Länge bis 23.50 m, wo der Anspielbereich um 1.40 m und für Bahnen mit einer Länge zwischen 23.50 m und 25.00 m um 0.70 m verlängert wird (Fig. 8).

Fig. 6-7-8



- 14.5 Nach einem ungültigen Anspiel hat die gegnerische Mannschaft einen Versuch, den Pallino zu setzen. Sollte auch dieser Versuch ungültig sein, wird der Pallino durch den SR auf den Punkt F-F1 gesetzt. Die erste Kugel spielt in jedem Fall diejenige Mannschaft, die das Anrecht auf den Spielbeginn hatte.

#### Art. 15 Annullierung des Spielsatzes

- 15.1 Der Spielsatz ist ungültig und wird in der gleichen Richtung wiederholt, wenn nach gültigem Spiel der Pallino:
- zerbricht;
  - das Spielfeld verlässt, oder die Spielfläche nicht mehr berührt;
  - das Spielfeld verlässt und nach Berühren eines Fremdkörpers darauf zurück gelangt;
  - so unter der Bahnumrandung festklemmt, dass die grösste, sich im Spiel befindende Kugel, diesen nicht mehr zu berühren vermag;
  - in der Zone A-E (A1-E1) liegen bleibt.
- 15.2 Der Spielsatz ist auch dann ungültig, wenn nach dem Spiel sämtlicher Kugeln, zwei gegnerische Kugeln, die für die Zuteilung des ersten Punktes in Betracht kommen, gleich weit vom Pallino entfernt sind.

#### Art. 16 Spielarten (Punktspiel und Würfe)

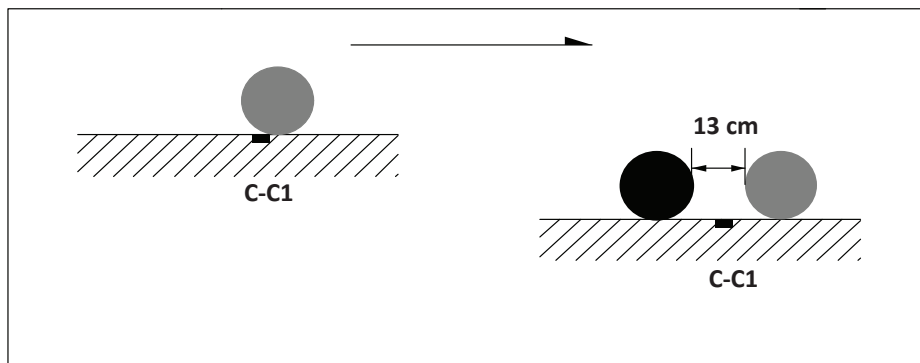
- 16.1 Die Kugel kann durch Punktspiel gesetzt oder als Raffa oder Volo geworfen werden. Das Setzen besteht darin, eine Kugel auf dem Spielfeld rollen zu lassen und bedingt keine vorherige Meldung. Vor dem Setzen muss die Zuteilung des Punktes durch den SR abgewartet werden; andernfalls ist die gespielte Kugel ungültig, VR vorbehalten.
- 16.2 Vor jedem Wurf benötigt man die Zustimmung des SR; andernfalls ist der Wurf ungültig, VR vorbehalten. Nach Anerkennung des Punktes seitens des SR muss das Spiel zügig weitergehen (innert 1 Minute). Die Mannschaften, welche den Spielablauf über die gesetzte Limite hinauszögern, werden vom SR zu rascherem Vorgehen ermahnt. Bei einer Wiederholung kann diese Mannschaft durch den TD vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 16.3 Eine Mannschaft kann die Wurfart oder das deklarierte Ziel innerhalb der Zone A-B (A1-B1) ändern. Sie muss aber die vorherige Wurfmeldung korrigieren, andernfalls ist der Wurf ungültig, VR vorbehalten.
- 16.4 Beim Pallinoanspiel, Setzen und beim Raffa-Wurf darf der Spieler die Linie B-B1 und beim Volo-Wurf die Linie C-C1 vor der Abgabe nicht übertreten. Wenn er das trotzdem tut, wird das Pallinoanspiel ungültig (Art. 14.5) oder die gespielte Kugel annulliert, VR vorbehalten.
- 16.5 Der in Aktion stehende Spieler darf nach ausgeführtem Raffa- oder Volo-Wurf die Linie E-E1 nicht überschreiten, solange er noch andere Kugeln zu spielen hat, andernfalls ihm eine derselben annulliert wird. Nach dem Pallinoanspiel und dem Setzen darf die Linie C-C1 nicht überschritten werden, ansonsten das Pallinoanspiel ungültig (Art. 14.5) ist oder eine noch zu spielende Kugel annulliert wird.
- 16.6 Eine Kugel wird annulliert, VR vorbehalten, wenn sie:
- die Seitenbande berührt, bevor sie andere Kugeln oder den Pallino touchiert;
  - nach Art. 21 regelwidrige Verschiebungen bewirkt;
  - in nicht vorgeschriebener Art gespielt wurde;
  - das Ziel bei Raffa- oder Volo-Wurf indirekt trifft (z.B. vorher die Bahnumrandung berührt, oder andere nicht gemeldete Kugeln oder den Pallino streift) oder verfehlt;
  - beim Volo-Wurf ausserhalb einer Distanz von 40 cm aufschlägt;
  - beim Raffa-Wurf vor oder auf der Linie D-D1 aufschlägt.
- 16.7 Eine Kugel ist ungültig, keine Anwendung der VR, wenn sie:
- in die Zone A-C (A1-C1) zu liegen kommt;
  - das Spielfeld verlässt und nach Berühren eines Fremdkörpers darauf zurück gelangt;
  - so unter der Bahnumrandung festklemmt, dass die grösste sich im Spiel befindende Kugel sie nicht mehr zu berühren vermag.

- 16.8 Werden Kugeln oder Pallino durch die Rückwand bewegt, müssen sie an ihren ursprünglichen Standort gestellt werden. Wenn sie von anderen, sich in Bewegung befindenden Kugeln berührt wurden, verbleiben sie in der neuen Position.
- 16.9 Wenn eine das Spielfeld verlassene Kugel beim Wiedereintritt auf die Bahn die Verschiebung stillstehender Kugeln/Pallino verursacht, müssen diese in ihre ursprüngliche Position gestellt werden. Werden rollende Kugeln/Pallino getroffen, verbleiben diese in der neuen Position.

**Art. 17 Wurfmeldungen**

- 17.1 Es muss dem SR klar und eindeutig die Art des Wurfes, Raffa oder Volo, gemeldet werden. Für Letzteren ist die Meldung "al volo" besonders nötig. Alle Meldungen müssen von einem beliebigen Mannschaftsmitglied innerhalb der Zone A-B (A1-B1) gemacht werden.
- 17.2 Bei der Raffa wie auch beim Volo darf als Ziel auch eine eigene Kugel gemeldet werden. Wenn der Pallino durch das Spielgeschehen jenseits des gültigen Anspielbereiches (Linie B-B1 resp. Art. 14.4) zu stehen kommt, darf auf jede zuvor gespielte Kugel, die sich an beliebiger Stelle auf der Bahn befindet, geworfen werden. Die eigenen Kugeln, welche - nachdem der Pallino den Anspielbereich (Linie B-B1 resp. Art. 14.4) verlassen hat - gespielt worden sind, können nur gemeldet und geworfen werden, wenn sie die Linie C-C1 überrollt haben.

Fig. 9-10



- 17.3 Es ist zudem möglich, wenn der Pallino den Anspielbereich (Linie B-B1 resp. Art.14.4) verlassen hat, auf eine eigene Kugel zu werfen, welche die Linie C-C1 nicht überrollt hat, vorausgesetzt, sie bilde Bersaglio mit einer jenseits der Linie C-C1 liegenden Kugel.
- 17.4 Der SR muss die Wurfmeldung bestätigen und den Wurf erlauben, indem er auf das erklärte Ziel hinweist.
- 17.5 Die Unterlassung einer Wurfmeldung oder ein zu früh erfolgter Wurf bewirken die Annullierung der geworfenen Kugel, VR vorbehalten.

**Art. 18 Raffa-Wurf**

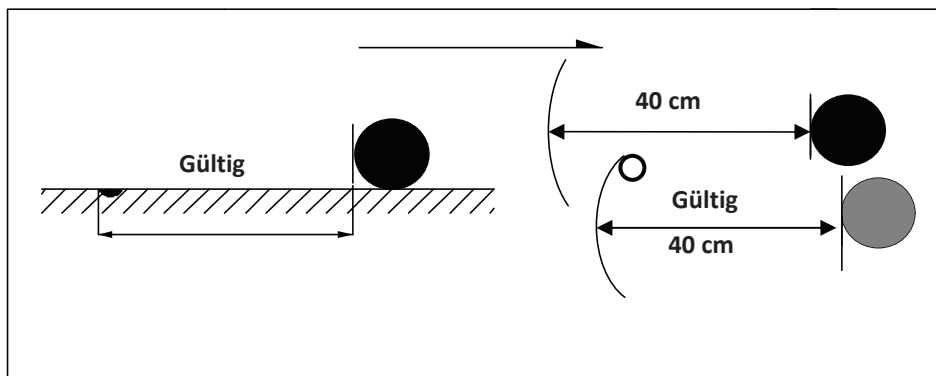
- 18.1 Der Raffa-Wurf besteht darin, eine dem SR korrekt gemeldete Kugel zu treffen, indem man die Kugel mindestens über die Linie D-D1 wirft. Vor der Wurfabgabe darf die Linie B-B1 nicht vollständig übertreten werden.
- 18.2 Der Spieler darf die Linie B-B1 erst überschreiten, nachdem er die Kugel geworfen hat. Die Überschreitung dieser Linie vor dem Wurf bewirkt deren Annullierung, VR vorbehalten.
- 18.3 Kugeln oder Pallino, die maximal 13 cm vom gemeldeten Ziel entfernt sind können gültig getroffen werden.
- 18.4 Die Kugel, die nicht oder irregulär das gemeldete Ziel trifft, ist ungültig, VR vorbehalten.

**Art. 19 Volo-Wurf**

- 19.1 Der Volo-Wurf besteht darin, direkt oder innerhalb des Aufschlagbereiches von max. 40 cm das dem SR korrekt gemeldete Ziel zu treffen.
- 19.2 Nach der Meldung, muss der Spieler die Erlaubnis des SR abwarten, der vorgängig auf dem Boden den Aufschlagbereich von 40 cm für alle gemeldeten Kugeln/Pallino, welche Bersaglio bilden, markiert (Fig. 11a und 11b).

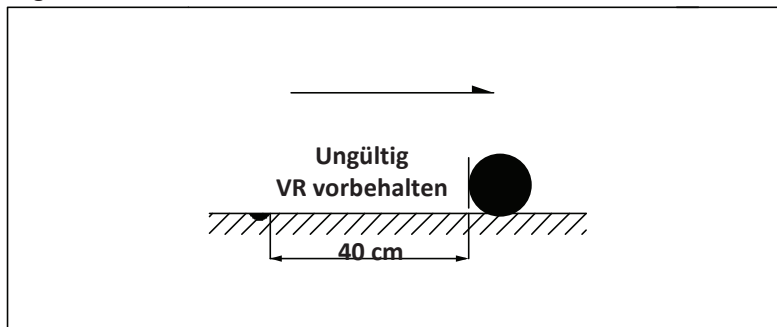


Fig. 11a-11b



- 19.3 Eine Berichtigung des Volo-Wurfes kann nicht mehr erfolgen, wenn der Spieler die Linie B-B1 überschritten hat.
- 19.4 Kugeln oder Pallino, die maximal 13 cm vom gemeldeten Ziel entfernt sind können gültig getroffen werden, vorausgesetzt, der Aufschlag befindet sich innerhalb eines Bereiches von 40 cm vor der getroffenen Kugel/Pallino.
- 19.5 Der Spieler darf die Linie C-C1 erst überschreiten, nachdem er die Kugel geworfen hat. Die Überschreitung dieser Linie vor dem Wurf bewirkt deren Annullierung, VR vorbehalten.
- 19.6 Die Kugel, die nicht oder irregulär das gemeldete Ziel trifft, ist ungültig, VR vorbehalten.

Fig. 12



#### Art. 20 Irrtümlich gespielte Kugeln

- 20.1 Jeder Spieler ist berechtigt, die in Art. 4 beschriebene Anzahl Kugeln zu spielen.
- 20.2 Spielt ein Spieler irrtümlicherweise eine fremde Kugel oder jene des Gegners, ist diese ungültig, VR vorbehalten. Wird die VR angewendet, muss diese Kugel durch eine eigene ausgetauscht und dem Besitzer zurückgegeben werden.
- 20.3 Wird der Fehler nicht sofort bemerkt und der Spielsatz fortgesetzt, bleibt die irrtümlich gespielte Kugel gültig und wird lediglich ausgetauscht. Falls es dem SR nicht gelingt, die genaue Zugehörigkeit der Kugel zu bestimmen, wird der Spielsatz annulliert und in der gleichen Richtung wiederholt.
- 20.4 Spielt ein Spieler eine Kugel mehr als ihm zustehen würde, ist sie ungültig. Eventuell verschobene Kugeln sind an ihren ursprünglichen Standort zu setzen.
- 20.5 Spielt ein Spieler irrtümlich die Kugel eines Mannschaftskollegen, ist sie gültig. Letzterer wird in der Folge die Kugel des Partners spielen.
- 20.6 Wenn eine oder mehrere Kugeln irregulär gespielt werden, sind diese ungültig, VR vorbehalten.

#### Art 21 Verschiebung der Kugeln/Pallino, Punktspiel an die Rückwand und Messungen

- 21.1 Jede Verschiebung von korrekt markierten Kugeln/Pallino wird mit dem zu Beginn der Partie benützten Gerät gemessen; für grössere Abstände ist der Gebrauch von anderen Geräten erlaubt.
- 21.2 Punktspiel an die Rückwand
  - a) Eine gespielte Kugel, die während ihres Laufes - auch wenn sie Verschiebungen verursacht (unabhängig von ihrem Ausmass) - die Rückwand berührt, ist ungültig, VR vorbehalten.
  - b) Eine gespielte Kugel, die direkt oder indirekt eine andere Kugel/Pallino gegen die Rückwand stösst, ist ungültig, VR vorbehalten.
  - c) Eine gespielte Kugel, die an eine die Rückwand berührende Kugel oder Pallino stösst, ist ungültig, VR vorbehalten.

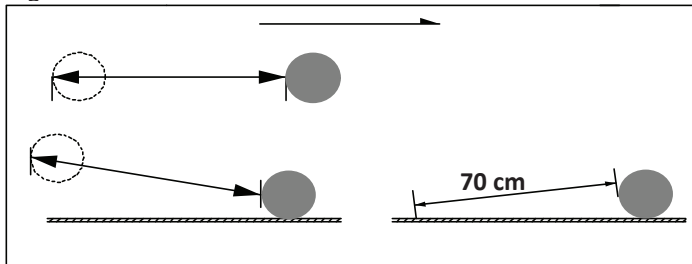
### 21.3 Direkte Verschiebung

a) Eine Kugel, die beim Setzen gegen eine Kugel oder den Pallino stösst und sie auf eine Entfernung von mehr als 70 cm verschiebt ist ungültig, und was verschoben wurde, muss wieder zurückgestellt werden, VR vorbehalten.

b) Diese Verschiebung misst man:

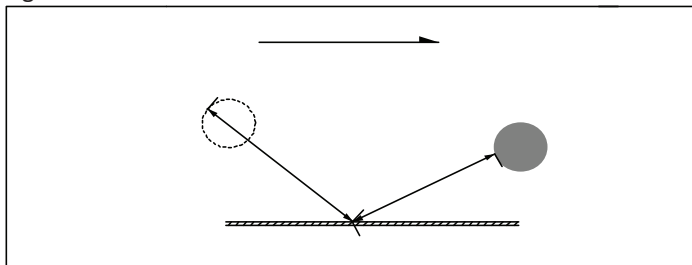
- in gerader Linie bis zum näheren Rand der verschobenen Kugel/Pallino, auch wenn diese an der Seitenbande liegt (Fig. 13a und 13b);

Fig. 13a-13b



- in gerader Linie bis zum Punkt wo die Kugel/Pallino die Seitenbande berührt hat und von da bis zum näheren Rand am neuen Standort (Fig. 14).

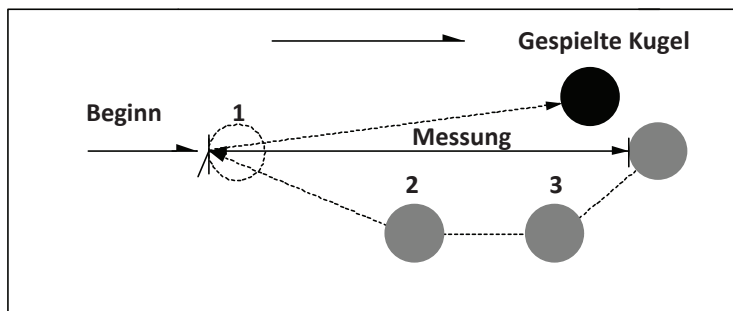
Fig. 14



### 21.4 Ketten-Verschiebung

Die Ketten-Verschiebung (siehe folgende Figuren) entsteht dann, wenn eine Kugel beim Setzen irgend eine andere Kugel (oder den Pallino) stösst und diese weitere Verschiebungen von anderen Kugeln oder des Pallino auslöst (Fig 15).

Fig. 15



Wenn die Distanz irgendeiner der nacheinander verschobenen Kugeln/Pallino vom ersten Berührungspunkt an gemessen mehr als 70 cm beträgt, ist die Kugel ungültig und alle verschobenen Kugeln sind zurückzustellen, VR vorbehalten.

Messung: Diese Verschiebung misst man immer in gerader Linie bis zum näheren Rand der zu messenden Kugel/Pallino (Fig. 16 und 17).

Fig.16

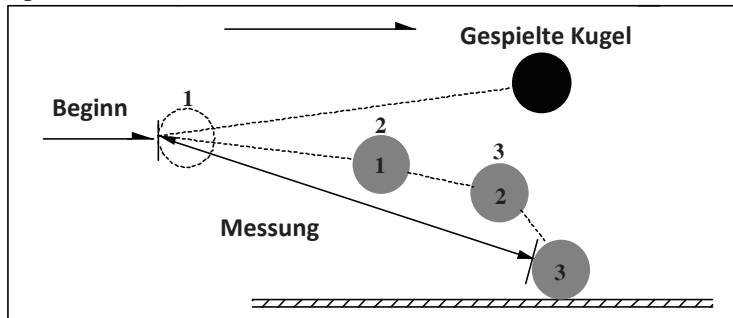
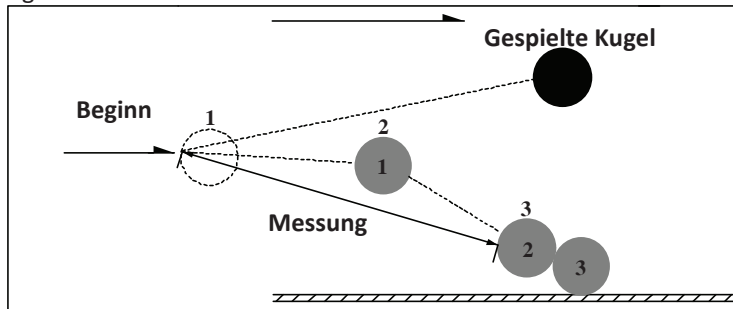
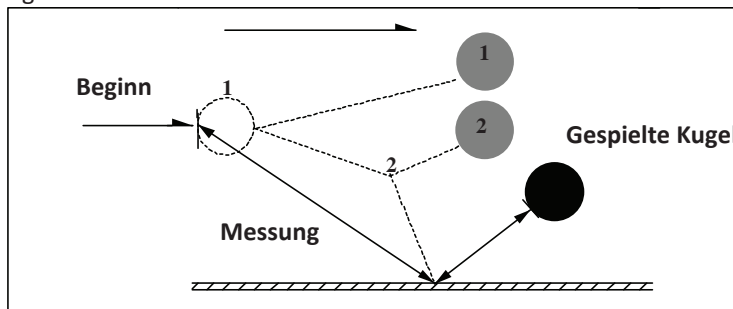


Fig.17



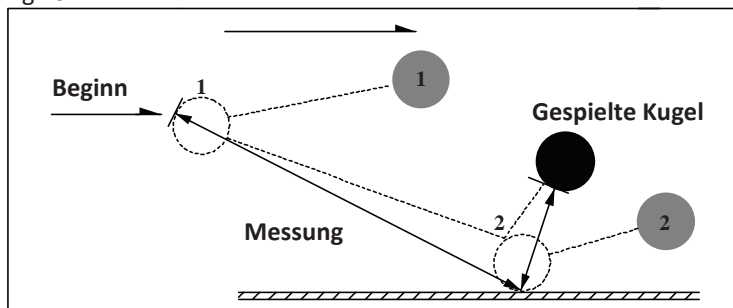
- in gerader Linie bis zum Punkt, wo die zu messende Kugel die Seitenbande berührt hat und von da bis zum näheren Rand der Kugel/Pallino am neuen Standort (Fig. 18);

Fig.18



- in gleicher Weise, wenn die zu messende Kugel/Pallino eine andere, bereits an der Seitenbande stehende berührt und sich beide davon lösen (Fig. 19);

Fig.19

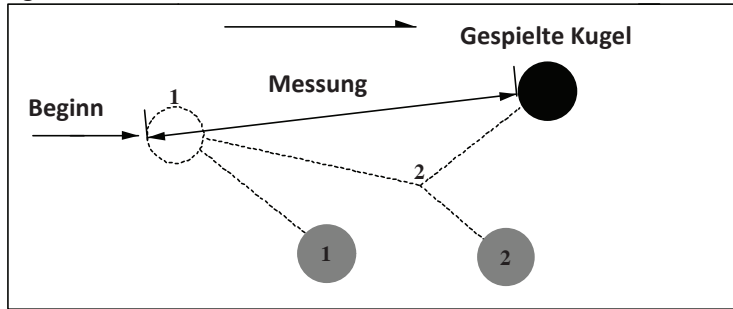


## 21.5 Mehrfach-Verschiebung

Wenn eine gespielte Kugel beim Setzen eine oder mehrere Kugeln/Pallino stösst, ohne dass sich irgendeine von diesen um eine Distanz von mehr als 70 cm verschiebt, aber die Distanz irgend eines Berührungspunktes bis zum Stillstand der gespielten Kugel mehr als 70 cm beträgt, kann der Gegner verlangen, dass alle Kugeln/Pallino an ihren ursprünglichen Platz (sofern möglich) gesetzt werden. Die gespielte Kugel bleibt am eingenommenen Platz (Fig. 20).

Für die Messung gelten die gleichen Regeln, die für die Ketten-Verschiebung vorgesehen sind.

Fig.20



#### Art. 22 Wettkämpfe System "Punto e volo"

Bei Wettkämpfen, die nach System "Punto e volo" ausgetragen werden (nur Setzen und Volo-Wurf), ist der Raffa-Wurf auf dem ganzen Spielfeld nur dann erlaubt, wenn der Pallino durch reguläres Spielgeschehen jenseits des Anspielbereiches zu liegen kommt (Art. 14.4.).

#### Art. 23 Fremdkörper

Wenn nach unanfechtbarem Urteil des SR ein Fremdkörper den Lauf einer Kugel/Pallino verfälscht, muss der Spielzug wiederholt werden.

#### Art. 24 Durch Spieler oder SR angehaltene/abgelenkte Kugeln/Pallino

- 24.1 Wenn sich die in Bewegung befindenden Kugeln/Pallino nach regulärem Wurf von Spielern angehalten oder abgelenkt werden, kann sich die gegnerische Mannschaft für eine der folgenden Lösungen entscheiden:
- a) die abgelenkte oder angehaltene Kugel/Pallino in der erreichten Position belassen;
  - b) den Spielsatz annullieren und in der gleichen Richtung wiederholen lassen;
  - c) die betroffenen Kugeln/Pallino zurückstellen und die Kugel neu spielen;
  - d) die abgelenkten oder angehaltenen Kugeln aus dem Spiel nehmen.
- 24.2 Wenn das Anhalten oder Ablenken durch den SR erfolgt, bleiben die Kugeln/Pallino am neuen Standort.
- 24.3 Wenn ein Spieler eine stillstehende Kugel entfernt oder verschiebt bevor der Spielsatz beendet ist oder bevor die Punkte zugeteilt sind, ist diese Kugel ungültig, VR vorbehalten. Der Spielsatz muss auf alle Fälle beendet werden.

### III - VERHALTENSREGELN

#### Art. 25 Verhalten der Spieler

- 25.1 Jeder Spieler hat die Verfügungen des vorhandenen Reglements zu beachten. Er hat sich gegenüber dem Schiedsrichter, dem Veranstalter, den Mitspielern und dem Publikum korrekt zu verhalten.
- 25.2 Jedes undisziplinierte Verhalten wird mit einer Ermahnung geahndet oder durch Ausschluss aus dem Wettkampf bestraft. Weitere Sanktionen seitens der zuständigen Instanzen bleiben vorbehalten.
- 25.3 Der Schiedsrichter kann nur Ermahnungen aussprechen. Ein Ausschluss hingegen kann nur vom Turnierdirektor verfügt werden.
- 25.4 Das unbegründete Verlassen des Spielfeldes eines Spielers bewirkt den automatischen Ausschluss vom Wettkampf der ganzen Mannschaft, der er angehört.  
Das Verlassen des Spielfeldes während eines Unterbruchs der Partie, weil man eine Entscheidung des Turnierdirektors abwartet, wird nicht als unbegründet erachtet.

#### Art. 26 Aufgaben und Verhalten des Schiedsrichters (SR)

- 26.1 Die gründliche Kenntnis dieses Reglementes ist unabdingbare Voraussetzung, um die Aufgabe eines Schiedsrichters korrekt erfüllen zu können.
- 26.2 Ausser den in den Artikeln des vorliegenden Reglementes aufgezeigten Aufgaben, muss der Schiedsrichter:
- unparteiisch sein;
  - sich gegenüber Spielern, Organisatoren und dem Publikum korrekt benehmen;
  - den Spielverlauf aufmerksam verfolgen, so dass er die sich aufdrängenden Entscheidungen sofort fällen kann;
  - keine Kugeln/Pallino vor der Anwendung der VR anhalten oder vom Spielfeld nehmen;
  - den Spielverlauf nicht behindern;

- den Spielern keine Ratschläge erteilen;
- Fragen der Spieler betreffend der Position der Kugel/Pallino beantworten;
- am Ende jedes Spielsatzes die von der Mannschaft erreichte Punktzahl bestätigen;
- jene Mannschaft, die als erste die vom Reglement vorgesehene Punktzahl erreicht hat, zum Sieger erklären;
- die Anordnungen des Turnierdirektors genau befolgen.

26.3 Nur der Turnierdirektor kann einen nachlässigen Schiedsrichter ersetzen lassen.

26.4 Im Übrigen gelten die Weisungen und Reglemente der NTSK.

#### **Art. 27 Proteste**

27.1 Während eines Wettkampfes ist der Turnierdirektor als Einziger befugt, eventuelle Proteste zu prüfen.

27.2 Wenn sich eine Mannschaft durch eine falsche Anwendung dieses Reglementes in ihren Rechten verletzt fühlt, muss sie sofort beim Turnierdirektor Protest einlegen. Der Spielsatz wird in Erwartung eines Entscheides unterbrochen.

27.3 Der Turnierdirektor ist nur für Vorfälle zuständig, die in direkter Beziehung mit dem Wettkampf stehen. Er kann nur die von den Reglementen vorgesehenen Sanktionen aussprechen. Seine Entscheide sind unanfechtbar.

### **IV – SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

#### **Art. 28 Ausnahmen zum vorliegenden Reglement**

In besonderen und außerordentlichen Fällen ist der ZV befugt, Ausnahmen in den Verfügungen des vorliegenden Reglements zu gestatten.

#### **Art. 29 Verfügungen betreffend Ausser- und Inkraftsetzung**

29.1 Das vorliegende Reglement ersetzt alle vorangegangenen.

29.2 Dieses Reglement tritt am 21. Januar 2012 in Kraft und ist für alle dem SBV angeschlossenen Mitglieder verbindlich.

### **SCHWEIZERISCHER BOCCIA-VERBAND**

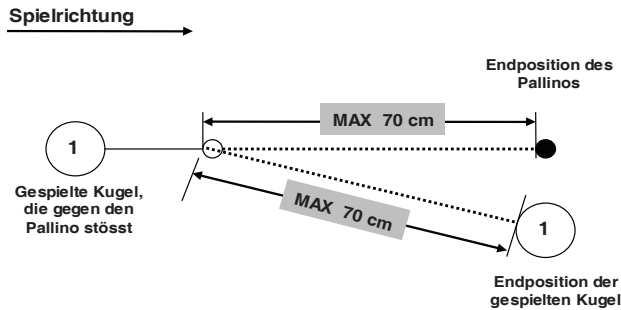
Der Präsident: Claudio Knecht

Der Präsident NTSK: Massimo Zenga

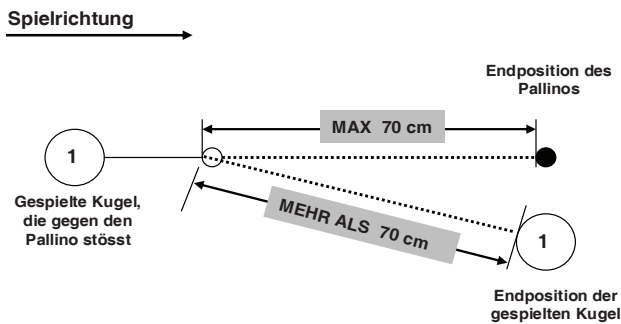
Übersetzungen und Bahnzeichnungen durch: Dino Amadò und Alex Hablützel (NTSK)

# VERSCHIEBUNGEN DER KUGELN UND DES PALLINOS BEIM PUNKTSPIEL (FIGUREN)

**Fig. 1: DIREKTE VERSCHIEBUNG DES PALLINOS (gültiger Spielzug)**

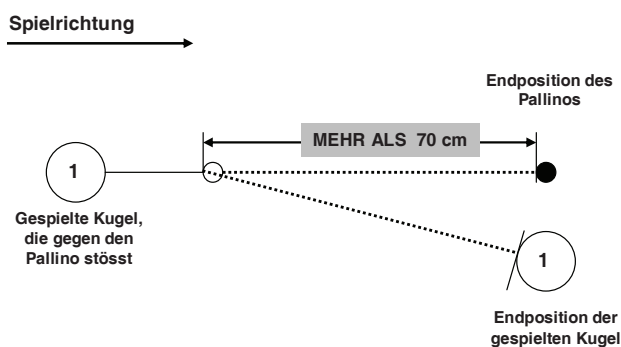


**Fig. 2: DIREKTE VERSCHIEBUNG DES PALLINOS (ungültiger Spielzug)**



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **zurückstellen** des Pallinos). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber der Pallino kann bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor der Verschiebung **zurückgestellt** werden.

**Fig. 3: DIREKTE VERSCHIEBUNG DES PALLINOS (ungültiger Spielzug)**



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **ungültige** Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als **ungültig** erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und der Pallino muss auf die Position vor der Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 4: DIREKTE VERSCHIEBUNG DER KUGELN (gültiger Spielzug)

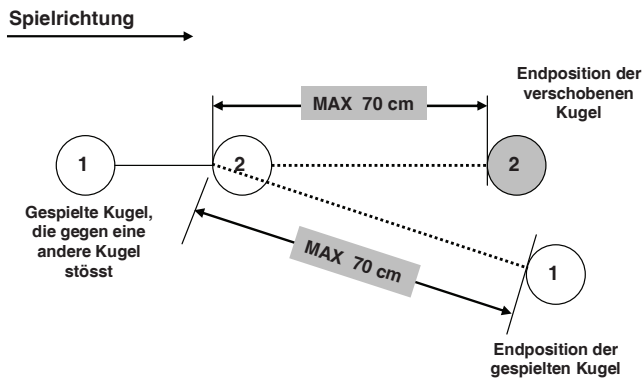
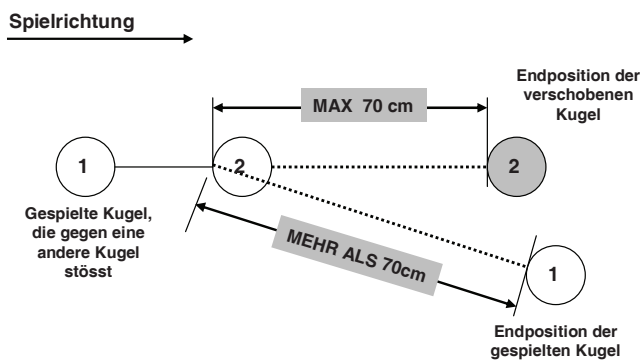
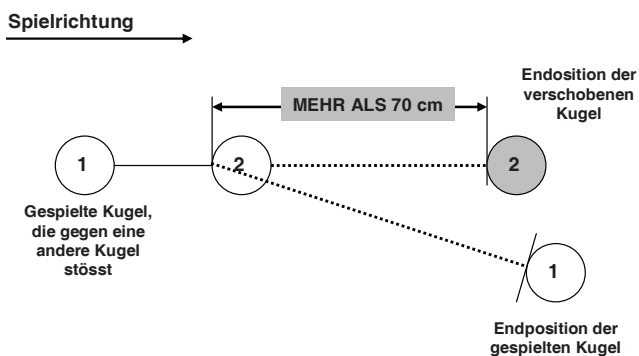


Fig. 5: DIREKTE VERSCHIEBUNG DER KUGELN (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **zurückstellen** der Kugel). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber die verschobene Kugel kann bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 6: DIREKTE VERSCHIEBUNG DER KUGELN (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **ungültige** Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als **ungültig** erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und die verschobene Kugel muss auf die Position vor der Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 7: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (gültiger Spielzug)

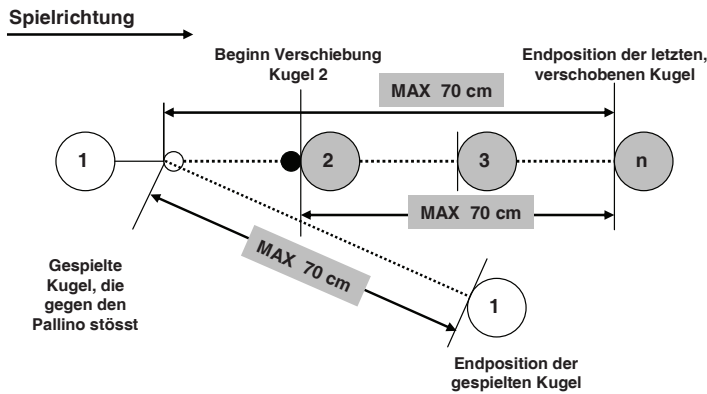
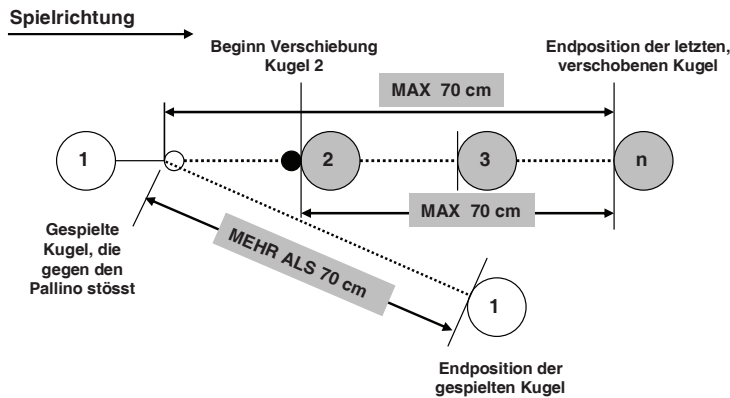
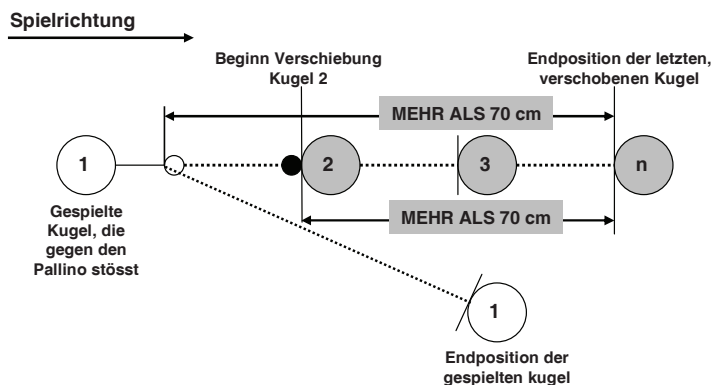


Fig. 8: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **zurückstellen** von Kugeln und Pallino). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber der Pallino und die verschobenen Kugel können bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 9: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **ungültige** Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als **ungültig** erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und alle verschobenen Objekte müssen auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.



Fig. 10: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (gültiger Spielzug)

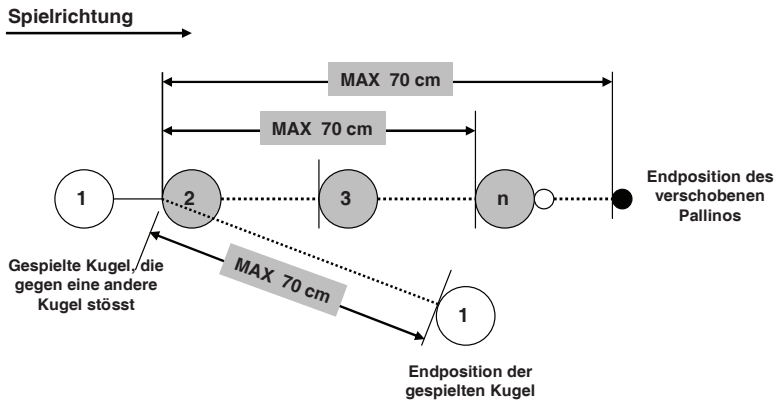
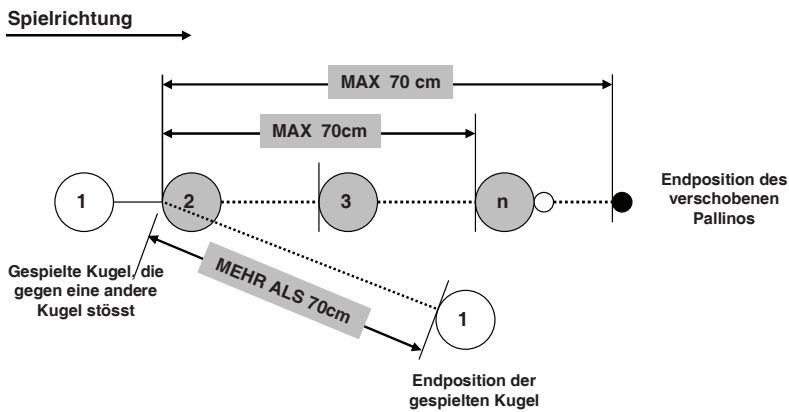
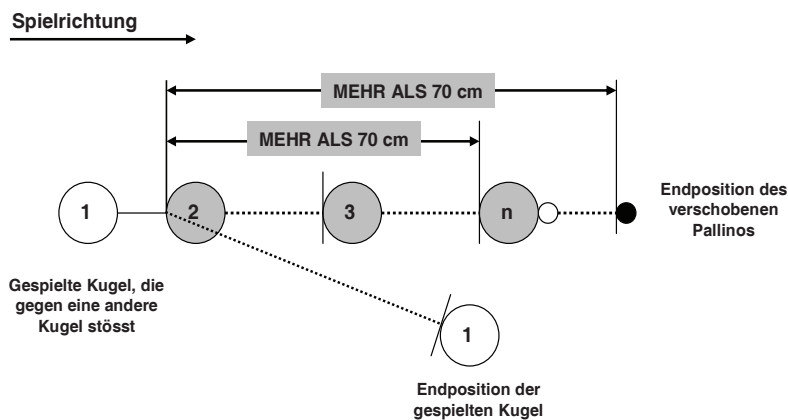


Fig. 11: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **zurückstellen** von Kugeln und Pallino). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber der Pallino und die verschobenen Kugel können bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 12: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **ungültige** Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als **ungültig** erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und alle verschobenen Objekte müssen auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 13: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (gültiger Spielzug)

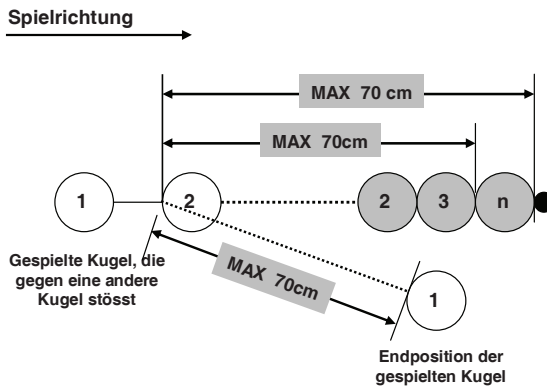
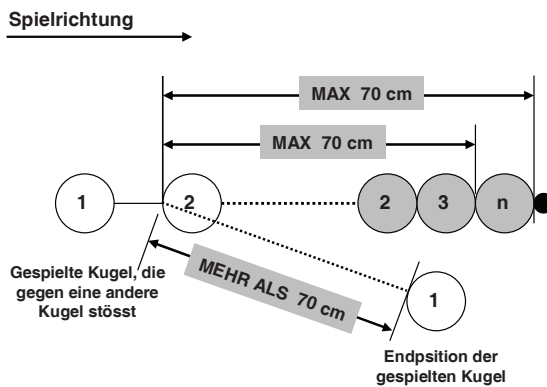
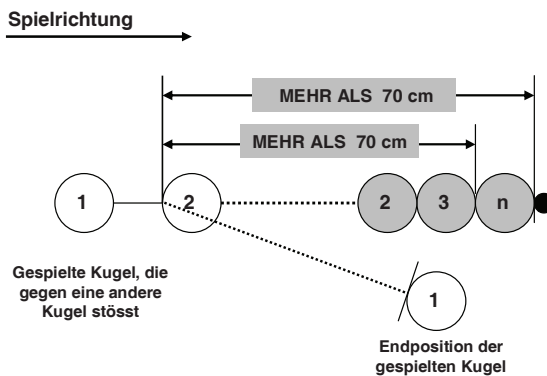


Fig. 14: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **zurückstellen** von Kugeln und Pallino). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber die verschobenen Kugeln und der Pallino können bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 15: KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGELN UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel **ungültige** Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als **ungültig** erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und alle verschobenen Objekte müssen auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.

Fig. 16: MEHRFACH-VERSCHIEBUNG (gültiger Spielzug)

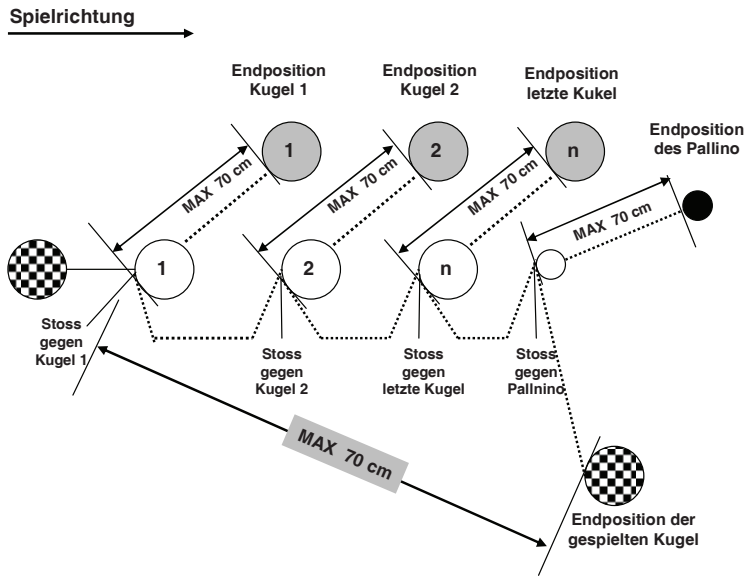
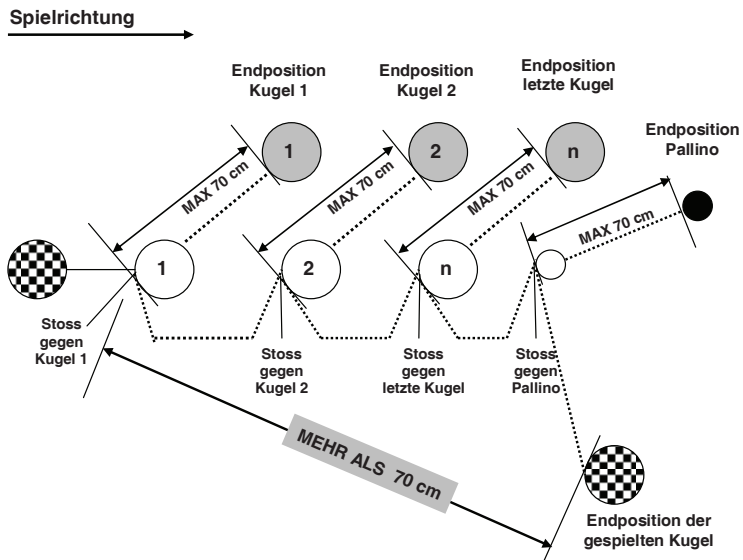


Fig. 17: MEHRFACH-VERSCHIEBUNG (ungültiger Spielzug)



**Ungültiger Spielzug** (mit Vorteilregel zurückstellen von Kugeln und Pallino). Die gespielte Kugel ist **gültig** (bleibt am neuen Standort), aber die verschobenen Kugeln und der Pallino können bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung **zurückgestellt** werden.