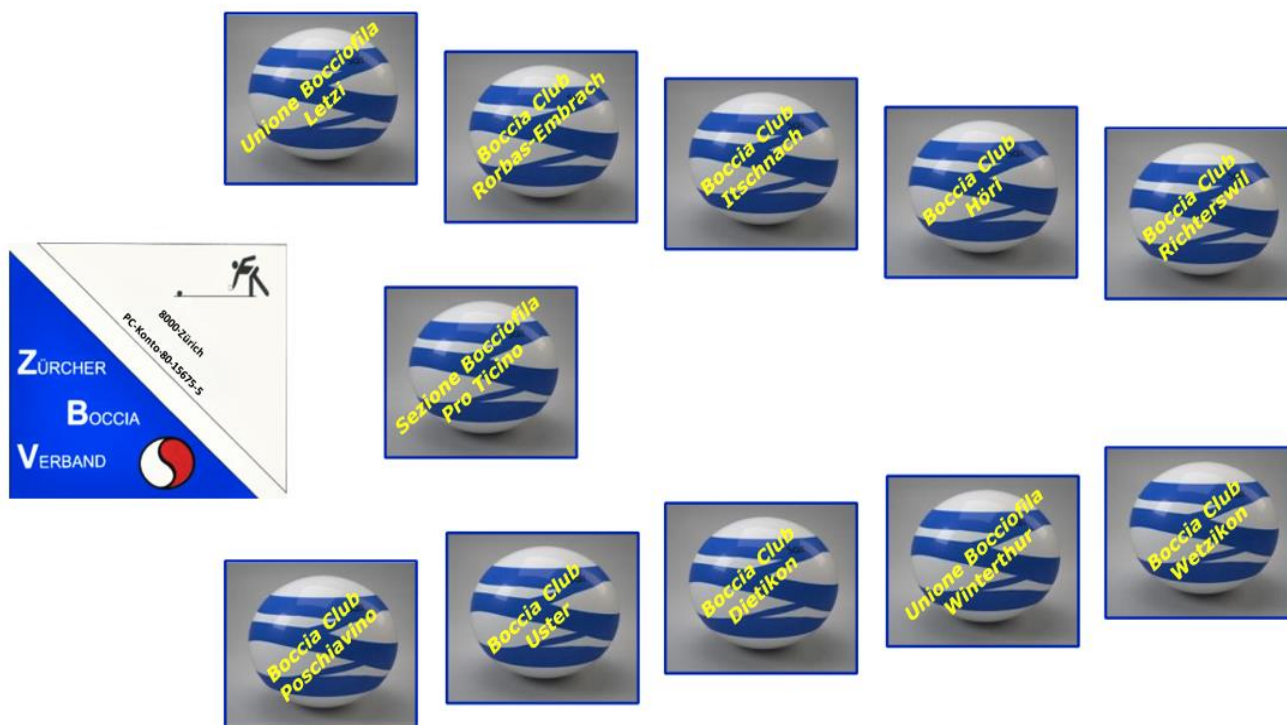




SCHWEIZERISCHER BOCCIA-VERBAND



ZÜRCHER BOCCIA - VERBAND



Info und Regeln Bocchia - Sport

Vorwort

Seit Anfang an begeisterte mich das Boccia-Spiel, aber ich realisierte sehr schnell, dass es sich nicht nur um ein Spiel zum Zeitvertreiben handelt sondern dass es ein richtiger Sport ist, was absolute Disziplin, Konzentration und selbstverständlich auch Leidenschaft voraussetzt und verlangt.

Leider musste ich jedoch feststellen, dass, selbst wenn ich es in mehreren Boccia-Clubs praktiziere, es einen Mangel an Informationen, Handbüchern und Kontakten für diejenigen gibt, die sich diesem Sport nähern möchten.

Im Frühling hatte ich die Gelegenheit, einen Boccia-Kurs für eine Wandergruppe durch zu führen. Es musste ein schriftlicher Track erstellt werden, der die Spielregeln und einen Lehrpfad enthielt. Dabei haben mir meine sportliche Erfahrung geholfen (verschiedene Amateur-Aktivitäten) und mein Beruf als Lehrer und Informatik-Spezialist, um eine Broschüre für diesen Zweck zu erstellen. Ich erhielt Anerkennung in dieser Arbeit, welche für mich aber eine Herausforderung bedeutete, denn Deutsch ist nicht meine Stärke.

In den folgenden Monaten nahm ich mir Mühe und Zeit, um eine echte Dokumentation auf Italienisch zu realisieren, illustriert mit Fotos von befreundeten Spielern. Als Ergebnis entstand ein Handbuch für Anfänger und Fortgeschrittene, welches ich verschiedenen Freunden vom Boccia -Spiel und Vertretern des SBV (Schweizerischer Boccia- Verband) geschenkt habe.

Diese zeigten Interesse an der Broschüre und erklärten sich bereit, diese samt den Demonstrationsfotos auf der offiziellen Website von federbocce.ch als Dokumentation einzubringen.

Die Teile der Dokumentation formuliert mit "Art." werden vollständig von den offiziellen Regeln von federbocce.ch übernommen. Die Liste auf "Was ein Schiedsrichter niemals tun sollte" ist für den offiziellen Schiedsrichterkurs gedacht.

Anbei das SBV Dokument über die Ethik-Prinzipien und Doping sowie das Plakat der Ethik Card des Swiss Olympic Sportes welches auch vom SBV unterstützt wird.

Ein Dank an unsere jungen Schweizermeister für ihre Teilnahme an dieser Foto-Reportage.

Zum Schluss noch ein positiver Glückwunsch all denjenigen die dieses Handbuch verwenden werden.

I – PRINZIP

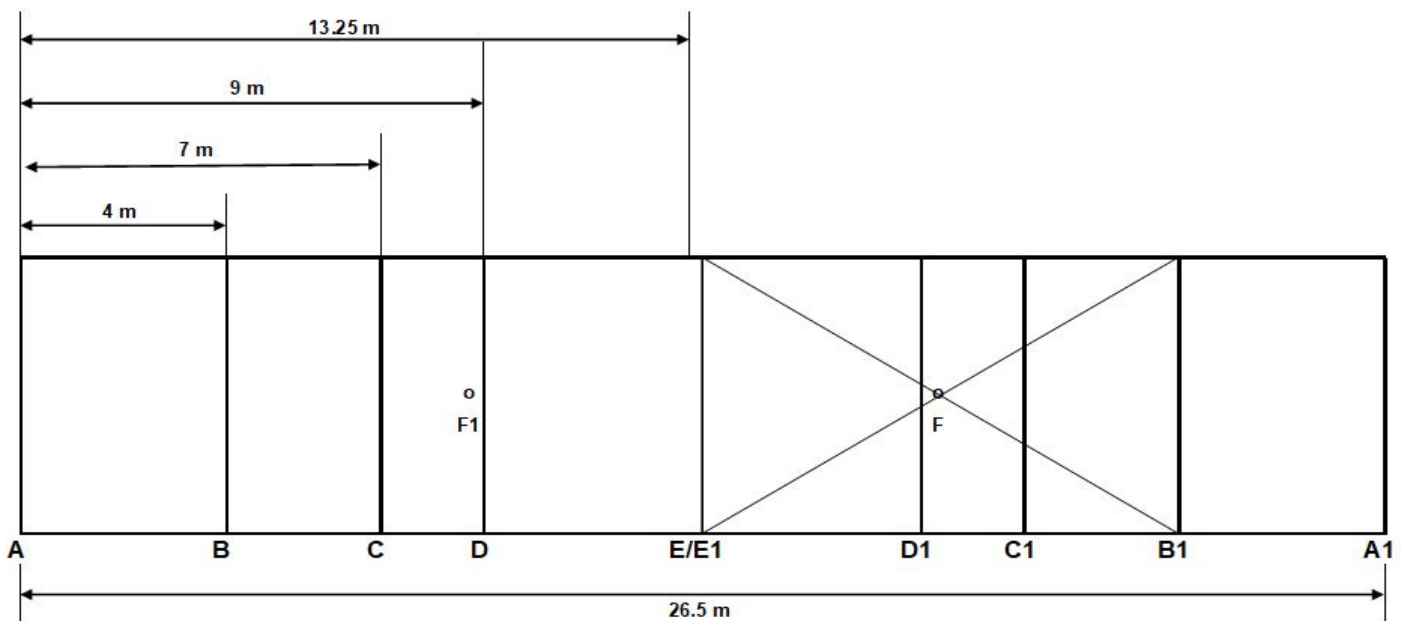
Art. 1 Prinzip des Bocciasports

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

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

Grösse und Sektoren der Bahn

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 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 (Pallino Position 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.

Art. 7 Bocce und Pallino

Die Bocce und der Pallino müssen rund und aus synthetischem Material sein, ohne Beigabe von Substanzen, die das Gleichgewicht verändern könnten.

Der Durchmesser der Pallino beträgt 4 cm (Toleranz +/- 3 mm) und das Gewicht 90 gr. (Toleranz +/- 5 gr.).

Der Durchmesser der Boccia 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

Art. 13 Standort der Spieler während des Spielsatzes

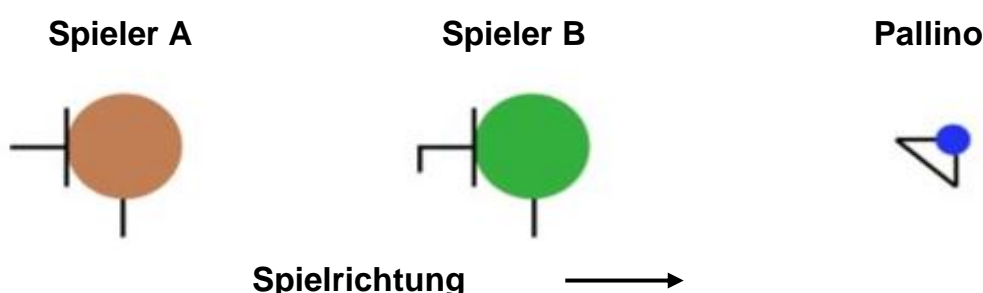
- 13.1 Bei Beginn des Spielsatzes haben sich alle Spieler in der Zone A-B (A1-B1) zu befinden; ein Spieler im Einsatz darf in keiner Weise gestört werden.
- 13.2 Nach ausgeführtem Spielzug muss der Spieler, der (nach Art. 4.1) noch nicht alle Bocce gespielt hat, in die Zone A-B (A1-B1) zurückkehren. Einem Spieler, der ohne Bewilligung des SR diese Zone verlässt, wird eine noch zu spielende Boccia annulliert.
- 13.3 Ein Spieler der Mannschaft, der einen Spielzug ausführen oder die VR anwenden will, kann vom SR die Begutachtung der schon gespielten Bocce 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 Boccia spielt, ist diese ungültig VR vorbehalten.
- 13.4 Der Spieler, der alle ihm zur Verfügung stehenden Bocce gespielt hat, kann dem Spiel am Rand 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 Boccia bezeichnet. Andernfalls ist die gespielte Boccia ungültig, VR vorbehalten.

Art. 8 Arten zur Markierung von Pallino und Bocce

Der Pallino und alle Bocce müssen vom SR auf dem Spielfeld auf folgende Art markiert werden

a) Pallino: zwei Striche, pfeilartig, in Spielrichtung.

b) Bocce: ein Querstrich, ergänzt durch einen Strich, der den Mittelpunkt bezeichnet und durch ein Merkmal, das die Mannschaften unterscheidet.



Griffen der Boccia



Daumen gestreckt, mehr von den Fingern gehalten, erhöht die Empfindlichkeit und Genauigkeit beim setzen (Accosto) sowohl bei überhand Wurf.



Sphärische, durch die Finger festhalten, nützlich vor allem bei Unterhand Wurf.



Breite Finger oder Handfläche haben einen einfacheren Griff, aber diese gehen auf Kosten der Empfindlichkeit und Präzision.

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. 16 Spielarten (Punktspiel und Würfe)

- 16.1** Der Boccia kann durch Punktspiel gesetzt oder als Raffa oder Volo geworfen werden. Das Setzen besteht darin, eine Boccia 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 Boccia 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 Wurf-Art 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 Pallino Anspiel, 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 Pallino Anspiel 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 Bocce zu spielen hat, andernfalls ihm eine derselben annulliert wird. Nach dem Pallino Anspiel und dem Setzen darf die Linie C-C1 nicht überschritten werden, ansonsten das Pallino Anspiel ungültig (Art. 14.5) ist oder eine noch zu spielende Boccia annulliert wird.
- 16.6** Eine Boccia wird annulliert, VR vorbehalten, wenn sie: - die Seitenbande berührt, bevor sie andere Bocce 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 Bocce 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 Boccia 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 Boccia sie nicht mehr zu berühren vermag.

Technik für das Setzen (Accosto)

Eine gute, körperliche Geschicklichkeit, erlaubt das setzen der Bocciakugel an den Pallino heranzuführen, so dass die Bewegung flüssig wird.

Wenn der Geist während der Bewegung ruhig und konzentriert bleibt, gibt es sicherlich ein ausgezeichnetes Spiel.

Danach wird, wie in jeder sportlichen Disziplin, das ständige Training, begleitet von Willen und Leidenschaft sich zu verbessern und um ein guter Spieler zu werden mithelfen.

Es gibt mehrere Techniken zum setzen (Accosto). Jeder Spieler personalisiert sie nach seinen physischen und psychologischen Verfassung und wird seine einige Technik herausfinden.

Jede Technik kann man in vier Aktionssegmente ausführen.

1. Positionierung:

Diese besteht darin, vor Beginn der Aktion die richtige Position und Konzentration auf der Bahn einzunehmen.

2. Aufholen:

Es sind dies Bewegungen, die der Körper ausführt, um die richtige Menge an Energie zu sammeln, um die athletische Geste auszuführen.

3. Boccia-Abgabe:

Dies ist der Moment, in dem die Bocciakugel die Handschüssel verlässt und die richtige Menge an Energie und Richtung gegeben wird, um die Boccia so nah wie möglich an den Pallino zu rollen, bzw. zu „setzen“.

4. Begleitung:

Dies sind Bewegungen, die der Körper nach dem Loslassen der Boccia ausführt. Sie dienen sowohl dazu, dem Verlauf der gespielten Boccia zu folgen, als auch die athletische Geste zu beenden.



Positionierung

Fig. 1

Aufholen

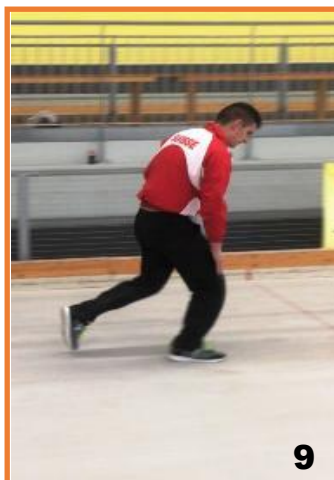
Fig. 2 und 3

Abgabe

Fig. 4

Begleiten

Fig. 5 und 6



Positionierung

Fig. 1

Aufholen

Fig. 2 - 5

Abgabe

Fig. 6

Begleitung

Fig. 7 - 12

Verschiebung der bocce/pallino beim Setzen (Accosto)

Während dem Setzen kann es vorkommen, dass die gespielte Boccia, eine andere Boccia oder den Pallino auf der Bahn anstösst. Diese Verschiebung kann folgende drei Typen sein :

- Typ 1) Direkte Verschiebung
- Typ 2) Ketten Verschiebung
- Typ 3) Mehrfache Verschiebung

Messung der Verschiebung

Das Spielreglement sagt, dass die Messungen am Mittelpunkt der verschobenen Boccia stattfindet.

Wenn die Boccia beim Anstossen die Bahnwände berührt, wird die Messung in zwei Segmenten durchgeführt (siehe Bild 2 der nächsten Seite).

Fokus um die korrekte Art der Verschiebungs-Regeln anzuwenden

Mit dem Praktizieren des Spieles, kann derjenige der Schiedsrichter ist, die Verschiebung erkennen und die richtige Messung durchführen. Die 70 cm Verschiebung der Boccia nach dem Anstossen begrenzt die regulären Verschiebungen, nulli oder die anzuwendende Regel.

Bei Komplex-Verschiebungen können Interpretationszweifel bei der Typologie auftreten. Darum ist es von Vorteil eine wirksame Methode anzuwenden.

Aufgrund meiner Erfahrung sind die korrekten, mentalischen Vorgänge wie folgt :

- 1) Höchste Aufmerksamkeit auf die Verläufe der Boccia , nach dem Anstossen, die standhaften und die verschobenen Boccia.
- 2) Den Erinnerungsfilm nachfassen und auf die Verschiebung der gespielten und der verschobenen Boccia achten.
- 3) Mental abschätzen ob eine der beiden Parteien die Schwelle der 70cm überschreitet hat.
- 4) Anhand der Verschiebung die Regel anwenden.
- 5) Vorgehen mit der/die Messung(en).
- 6) Den Spielern die Spielart erklären (valida, regola, nulla).

Regelformel der gespielten Boccia

In den nachfolgenden Seiten sind für alle Verschiebungen, die Formeln aufgeführt um die zu anwendenden Regeln abzuleiten.

Ich habe folgende, mathematische Symbolik angewendet da es sich um eine wirkungsvolle Zusammenfassung handelt. Die Bedeutung ist die folgende :

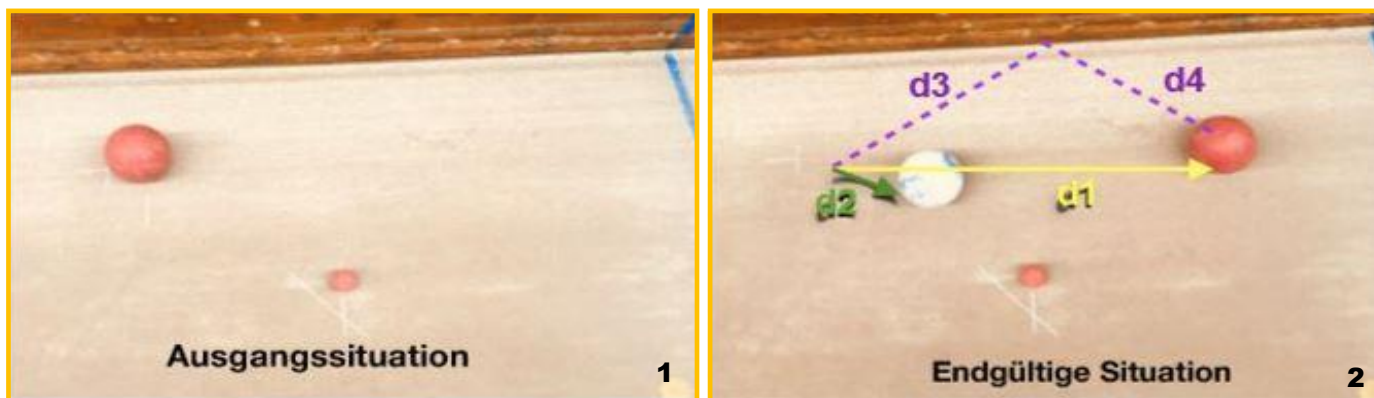
- Wenn** logischer Ausdruck, das Thema einzuschätzen (richtig oder falsch)
- (und)** richtige Behauptung, die einzuschätzen ist bezogen auf mehrere Beweise
- und** Beweisverbindungen, spezifischer Anforderungen die alle befriedigen
- >=** grösser oder gleicher Wert, der nachher geschrieben ist
- <** kleiner als nachher geschriebene Wert

zBsp folgende Formel : **Wenn (und) $d_1, d_2 \leq 70\text{cm}$**

übersetzt heisst es : **(Wenn)** die Distanz der beiden Boccia verschoben/gespielt d_1 und d_2 ist kleiner oder gleich 70 cm.

Verschiebungsarten der Boccia / Pallino beim setzen (Accosto).

Während eines Accosto, kann es vorkommen, dass die gespielte Boccia zu anderen Bocce oder Pallino auf dem Spielfeld stösst, diese Verschiebungen können von drei Arten sein:



Messung mit und ohne die Seitenbänder zu berühren.
ohne berühren -> d1
mit berühren -> d3 plus d4

Art 1: Direkte Verschiebung

Die gespielte Boccia stösst die rote Boccia:
Wenn (und) $d1, d2 \leq 70$ cm

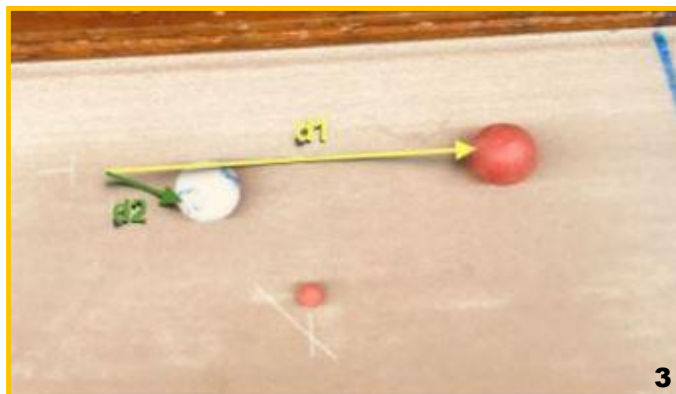
Gültige Verschiebung

Wenn $d2 \leq 70$ cm und $d2 > 70$ cm

Gültige Verschiebung VR vorbehalten*

Wenn $d1 > 70$ cm

Boccia ist ungültig VR vorbehalten**



Die Aussagen des Schiedsrichters sind fett gedruckt.

Mögliche Antworten vom Gegner:

*wenn er " geschickt " (Abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobten Objekte in den erworbenen Positionen und die gespielte Boccia. (Fig. 3)

*wenn er " Vorteil Regel " (Regola) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobten Objekte an ihre ursprüngliche Position und markiert die gespielte Boccia.

** wenn er " Ungültig " (Nulla) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobten Objekte in ihre ursprüngliche Position und entfernt die gespielte Boccia. (Fig. 1)

** wenn er " geschickt " (Abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobten Objekte in der erworbenen Position und die gespielte Boccia. (Fig. 3)

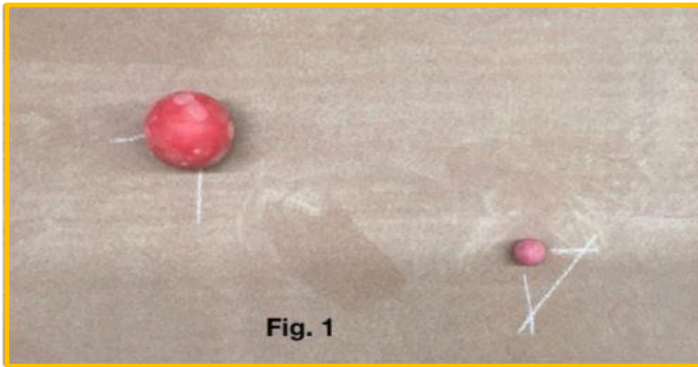


Fig. 1 Anfangssituation

Art 2: Ketten Verschiebung

Gespielte Boccia (d1) schiebt die rote Boccia (d2) und die rote den Pallino (d3)

Wenn (und) $d1, d2, d3, dt \leq 70$ cm.

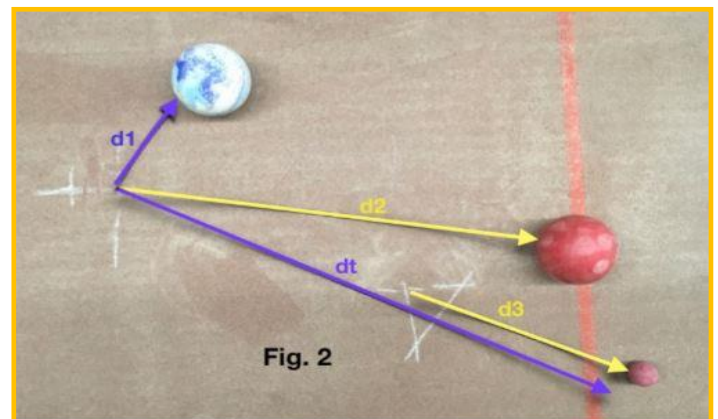
Gültige Verschiebung

Wenn (und) $d2, d3, dt \leq 70$ cm und $d1 > 70$ cm

**Gültige Verschiebung,
VR vorbehalten***

Wenn $dt > 70$ cm

Boccia ist ungültig, VR vorbehalten **



Die Aussagen des Schiedsrichters sind fett gedruckt.

Mögliche Antworten vom Gegner.

*wenn er "Vorteil Regel" (regola) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobenen Objekte an ihre ursprüngliche Position und markiert die gespielte Boccia.

*wenn er "geschickt" (abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobenen Objekte in der erworbenen Position und die gespielte Boccia. (Fig. 2)

** wenn er "Ungültig" (nulla) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobenen Objekte an ihre ursprüngliche Position und entfernt die gespielte Boccia. (Fig. 1)

** wenn er "geschickt" (abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobenen Objekte in der erworbenen Position und die gespielte Boccia. (Fig. 2)

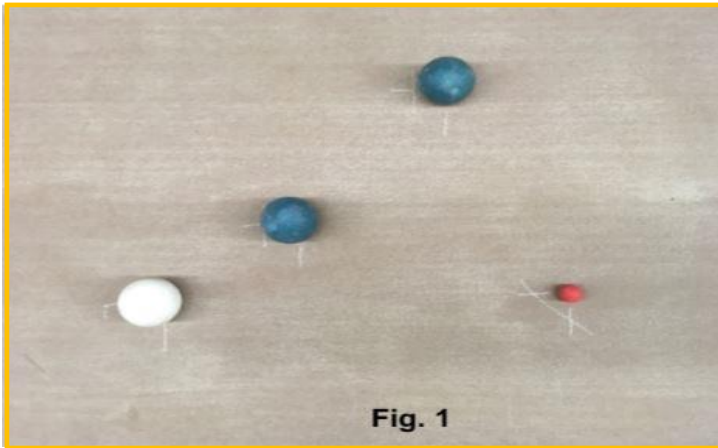


Fig. 1 Anfangssituation

Art 3: Mehrfache Verschiebung

Gespielte Boccia schiebt die weisse Boccia (d1), dann die grüne Boccia (d2) und dann den Pallino (d3)

Wenn (und) $d1, d2, d3, dt \leq 70$ cm

Gültige Verschiebung

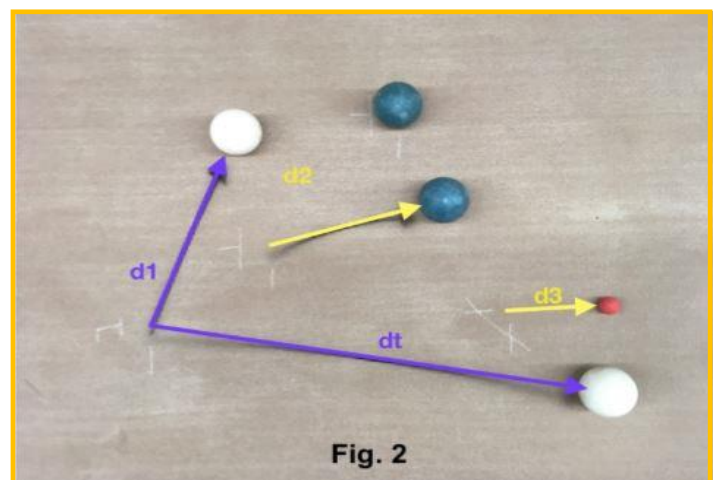
Wenn (oder) $d1, d2, d3 \leq 70$ cm und $dt > 70$ cm

Gültige Verschiebung

VR vorbehalten*

Wenn (oder) $d1, d2, d3, dt > 70$ cm

Boccia ist ungültig VR vorbehalten**



Die Aussagen des Schiedsrichters sind fett gedruckt.

Mögliche Antworten vom Gegner.

*wenn er " geschickt " (abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobten Objekte in der erworbenen Position und die gespielte Boccia. (Fig. 2)

*wenn er " Vorteil Regel " (regola) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobten Objekte an ihre ursprüngliche Position und markiert die gespielte Boccia.

** wenn er "Ungültig " (nulla) erklärt. Der Schiedsrichter setzt alle verschobten Objekte an ihre ursprüngliche Position und entfernt die gespielte Boccia. (Fig. 1)

** wenn er " geschickt " (abile) erklärt. Der Schiedsrichter markiert alle verschobten Objekte in der erworbenen Position und die gespielte Boccia. (Fig. 2)

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 Boccia 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 Boccia, die sich an beliebiger Stelle auf der Bahn befindet, geworfen werden. Die eigenen Bocce, 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.
- 17.3** Es ist zudem möglich, wenn der Pallino den Anspielbereich (Linie B-B1 resp. Art.14.4) verlassen hat, auf eine eigene Boccia zu werfen, welche die Linie C-C1 nicht überrollt hat, vorausgesetzt, sie bilde Bersaglio mit einer jenseits der Linie C-C1 liegenden Boccia.
- 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 Boccia, VR vorbehalten.

Art. 18 Raffa-Wurf

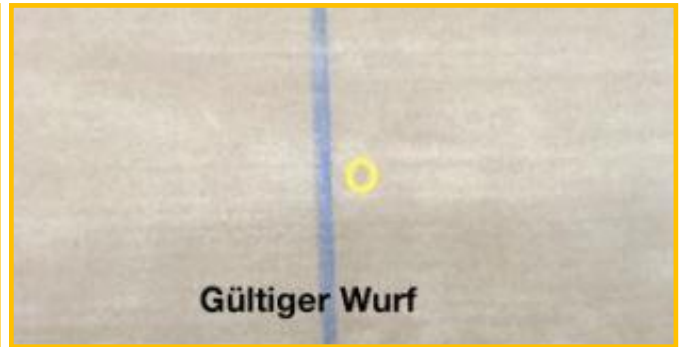
- 18.1** Der Raffa-Wurf besteht darin, eine dem SR korrekt gemeldete Boccia zu treffen, indem man der Boccia mindestens über die Linie D-D1 wirft. Vor der Wurfabgabe darf die Linie B-B1 nicht vollständig übertreten werden.
- 18.2** Der Spieler darf die Linie B-B1 erst überschreiten, nachdem er der Boccia 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** Der Boccia, 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 Bocce/Pallino, welche Bersaglio bilden, markiert.

Gültiger Raffa-Wurf

Beim Raffa-Wurf, um gültig zu sein, muss die geworfene Boccia über die Linie D-D1 des Feldes fallen. Es gilt der Boccia-Abdruck welcher auf der Bahn hinterlässt.



Wurfrichtung →

○ Zeichen = Boccia-Abdruck auf der Bahn



Ein Raffa-Wurf ist gültig, wenn die Position des Fußes des Spielers zum Zeitpunkt der Wurfabgabe die Linie B-B1 nicht überschreitet.



Gültiger Wurf



Ungültiger Wurf

Deklaration des Volo-Wurfes

Wenn man einen Volo-Wurf deklariert, gibt es folgende Regeln:

Warten bis der Schiedsrichter mit dem Messgerät einen Kreisbogen mit einem Radius von 40 cm vor der deklarierten Boccia markiert (Fig.1) und den Wurf frei gibt.

Es gilt der Boccia-Abdruck welcher auf der Bahn hinterlässt.

Wurfrichtung \longrightarrow

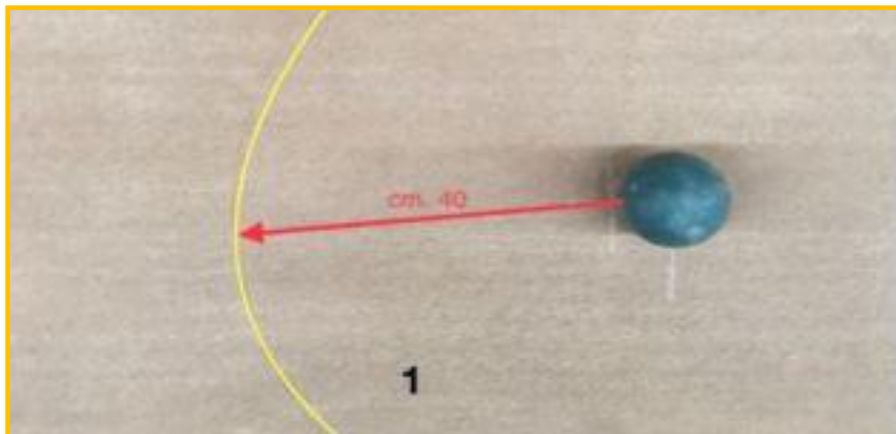


Fig. 2 und 3. Ungültiger Wurf

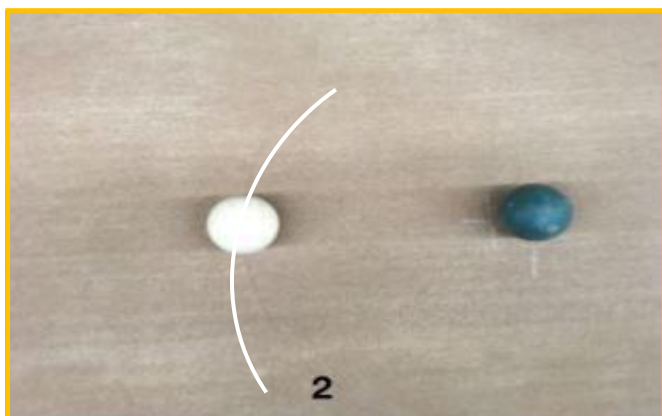
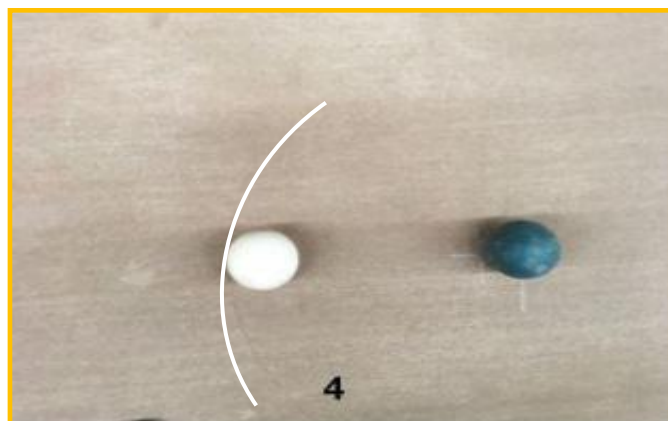


Fig. 4 und 5. Gültiger Wurf



Technik für den Wurf, „Raffa“ genannt.

Im Gegensatz zum soeben beschriebenen „Setzen „, erfordert der Raffa-Wurf auch körperliche Stärke. Die Boccia welche geworfen wird, muss mindestens fünf Meter von der Freiwurflinie "fliegen", damit die Boccia gültig ist. Das heisst, sie muss von der Bahnlinie B-B1 "fliegen" und mindestens nach Linie D-D1 aufschlagen.

Die Wurfphase des Raffa wird in den ersten 4 Metern des Spielfeldes A-B (A1-B1) durchgeführt. Jeder Spieler, entsprechend seiner körperlichen Fähigkeiten, verfeinert dies mit verschiedenen Schritten (1 bis 4) um die Boccia aus der Hand freizugeben.

Die Freigabe der Boccia aus der Hand erfordert die gesamte Energie, damit beim Werfen der "Fokus" des zu treffenden Objekts fixiert wird, sodass der Wurf millimetergenau abgegeben kann.

Technik für den Wurf „Volo“ genannt.

Für das Ausholen der Volo-Abgabe, stehen 7m Spielfeld zur Verfügung (bis Linie C-C1). Daher können 5 Schritte ausgeführt werden.

Der Flug der Boccia, bis sie die deklarierte trifft, ist etwa 7 Meter, wenn die deklarierte Boccia sich in der Nähe der Mittellinie befindet (E-E1) und bis etwa 19 Meter, wenn die deklarierte Boccia sich am Ende der Bahn befindet.

Mit mehr Erfahrung und Fähigkeit, verbessert man beim Volo-Wurf, die optimale Parabel der Boccia abzuschätzen, um die maximale Reichweite mit dem geringsten Aufwand zu erreichen. Dies insbesondere bei weiten Würfen. Bei kurzen Würfen versucht man eher mit einem direkten Volo-Wurf die zu treffende Boccia zu visieren, wenn davor keine anderen Bocce das Ziel hinter sich verbergen.

Die Mischung der zwei beschriebenen Arten ermöglicht es, den Punkt zu berücksichtigen, an dem die deklarierte Boccia getroffen werden soll. Erhalte die gewünschte Verschiebung oder "ersetze" die zu treffende Boccia durch die geworfene.

Der Volo-Wurf ist eine athletische Kunst der Synthese von Übertragung der richtigen Kraft auf den Arm, Wurfwinkel und Präzision, welche aus dem Flug der Boccia erhalten werden kann.

Die Abschnitte, welche die vollständige athletische Geste für den Raffa- und den Volo- Wurf bilden, sind die gleichen wie für das Setzen:

- **Positionierung**
- **Aufholen**
- **Abgabe**
- **Begleitung**

Auf den folgenden Seiten sind die Sequenzen von vollständigen Bildern für die Aufnahmen von Raffa (zwei in Überhand und einem Unterhand) und ein Wurf im Volo in Überhand.





Positionierung 1

1



Aufholen 2 - 5

2



3



4

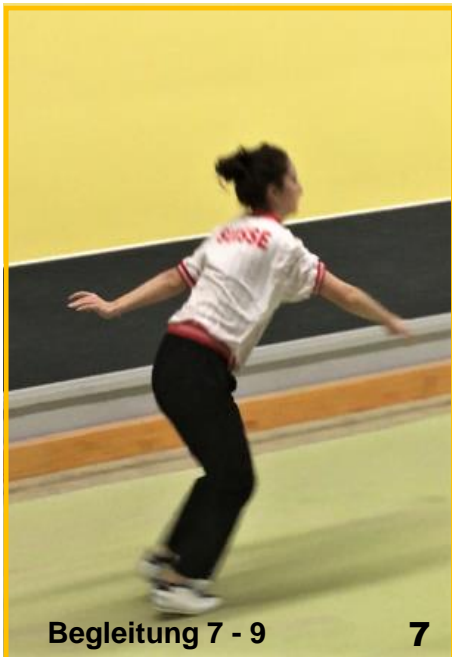


5



Abgabe 6

6



Begleitung 7 - 9

7



8



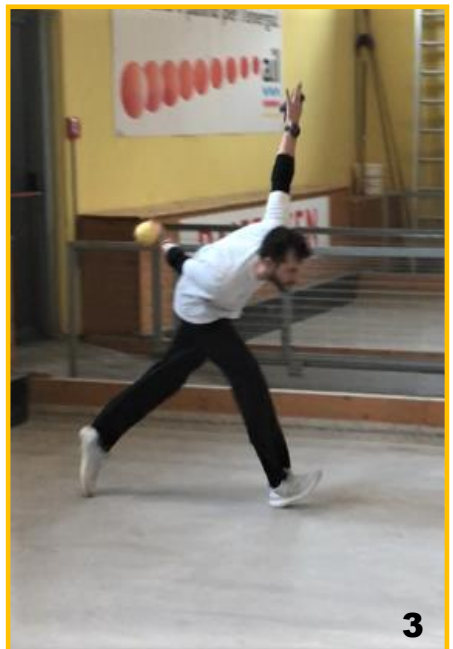
9



Positionierung 1 **1**



Aufholen 2 - 4 **2**



3



4



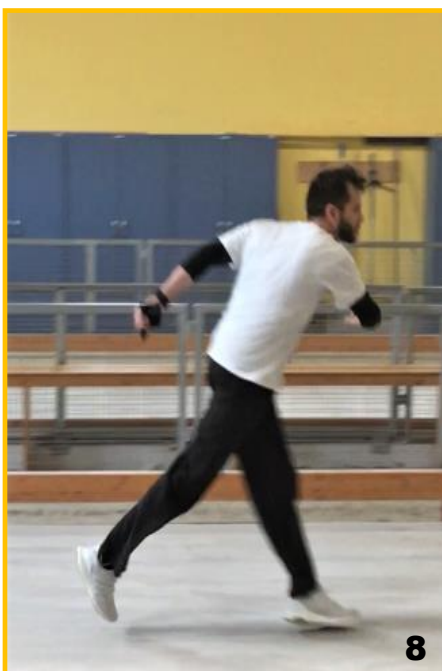
Abgabe 5 **5**



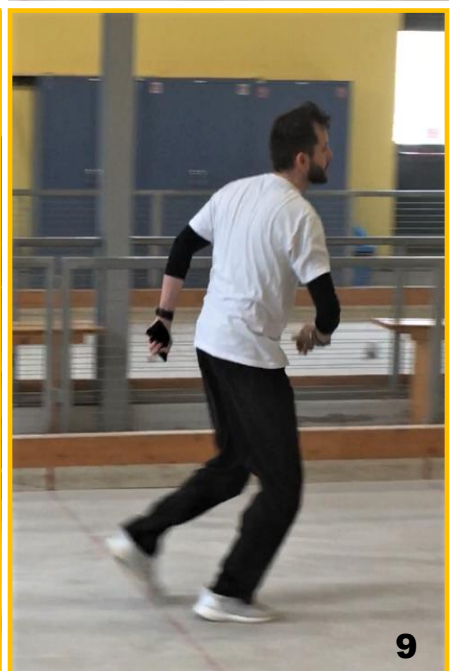
Begleitung 6 - 9 **6**



7



8



9



Positionierung 1 1



Aufholen 2 - 5 2



3



4



5



Abgabe 6 6



Begleitung 7 - 9 7



8



9

Schiedsrichter und Fairplay

Im Bocciaspiel besteht oft die Notwendigkeit, dass sich die beiden Funktionen von Schiedsrichter und Spieler kreuzen. Aus meiner Erfahrung kann ich sagen, dass ein guter Schiedsrichter, auch in Freundschaftsspielen, eine gute Übung ist, um das Verhalten auf der Bahn und die Qualität des Spiels zu verbessern. Die wichtigsten Eigenschaften sind:

Spieler: Geduld bewahren, auf die Erklärung des Schiedsrichters warten, um den Punkt oder sein Zeichen der Zustimmung und den Wurf Anweisung abzugeben.

Der Schiedsrichter: Vorsichtig und ruhig sein, Messungen und Aussagen ohne Druck des Spielers so präzise wie möglich durchzuführen.

Das Respektieren von Gegnern in der Spielphase ist eine Voraussetzung, um dasselbe zu verlangen!

Unten ist eine korrekte Messsequenz mit dem Messstab (Stecca). (Dist. <70 cm)

Ausgangssituation

Legen Sie den festen Teil der Stecca auf den Boden und bündig mit der Boccia. Erweitern Sie den beweglichen Teil, bis er den Pallino berührt (Fig.1).



Mit dem erworbenen Maß gehen Sie zur anderen Boccia. Legen Sie den festen Teil der Stecca bündig mit der Boccia auf den Boden (Fig.2). Schwenken Sie den Schläger um die Boccia herum. Wenn es den Punkt berührt, ist der Punkt der roten Boccia sonst der Ersten gemessenen (Fig.3).



Messgeräte und Schiedsrichter-Zeichen



Punto prima: wenn die Boccia weiter weg vom Pallino ist als diejenige des Gegners. (Bild 1)

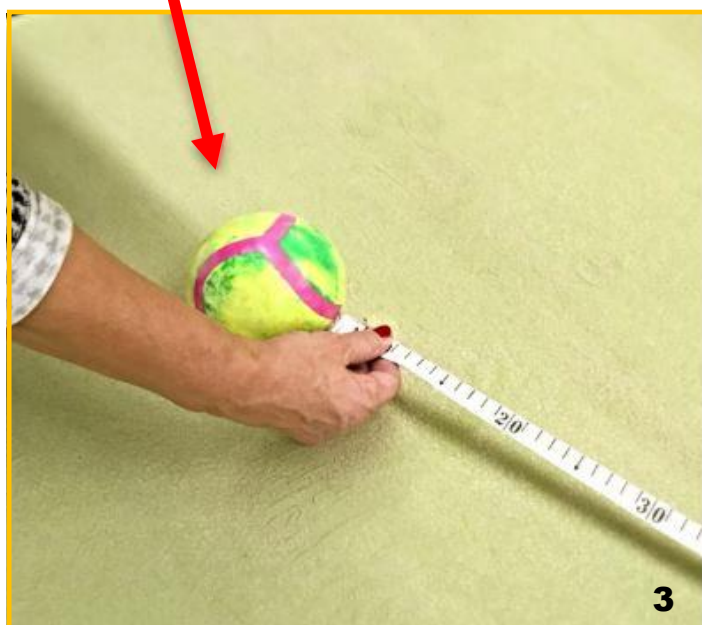
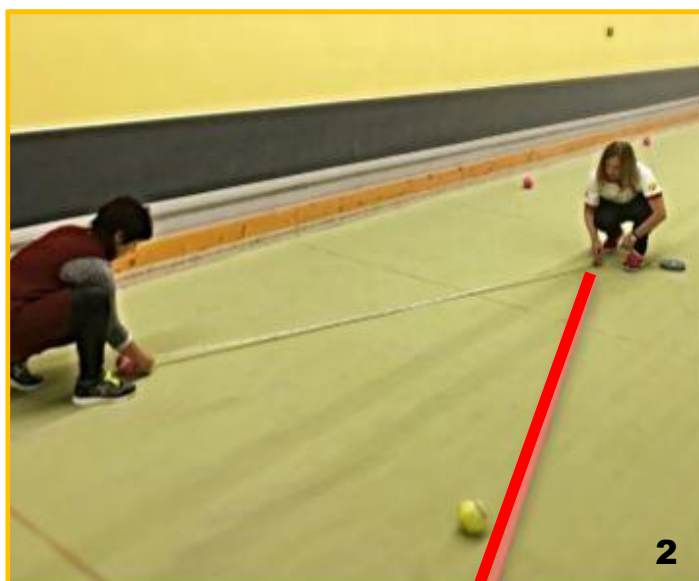
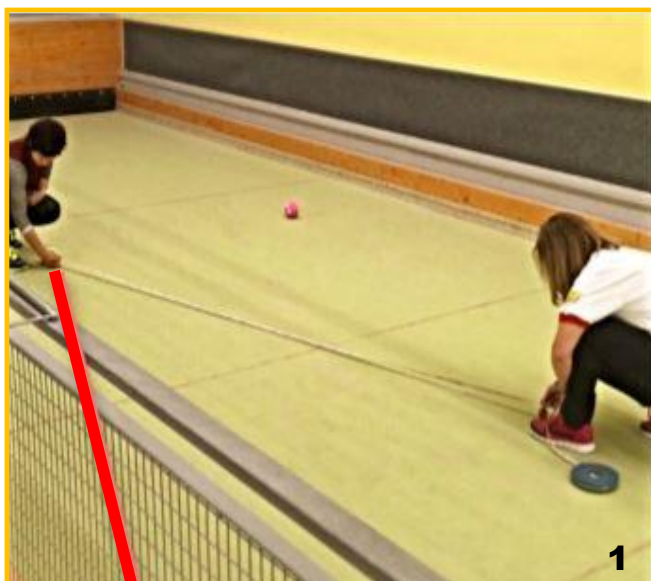
Punto preso: wenn die Boccia näher am Pallino ist als diejenige des Gegners. (Bild 2)

Bersaglio: besteht aus zwei oder mehrere Bocce oder mit dem Pallino, deren Distanz untereinander weniger als oder maximal 13 cm beträgt. (Bild 3 und 4)



Messung mit einem 20 m Messband

Um den Punkt zuzuordnen, welcher grösser als drei Meter ist, wäre es von Vorteil das Messband zu verwenden. Die Messung muss vom Schiedsrichter und seinen Assistenten durchgeführt werden.



Der Assistent legt das Messband an die Boccia, der Schiedsrichter markiert mit den Fingern am Messband das Mass zur Boccia (Foto 1).

Das Messband zwischen den Fingern haltend, bewegt der Assistent das Messband zur zweiten Boccia (Foto 2).

Details der Messung (Foto 3 und 4).

Art. 26 Aufgaben und Verhalten des Schiedsrichters (SR)

- 26.1** Die gründliche Kenntnis dieses Reglements ist unabdingbare Voraussetzung, um Aufgabe eines Schiedsrichters korrekt erfüllen zu können.
- 26.2** Ausser den in den Artikeln des vorliegenden Reglements 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 Bocce/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 Boccia/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.

Was ein Schiedsrichter niemals tun soll:

1. Unaufmerksam sein
2. Aussenstehende sprechen
3. Sich an die Wände und Netze anlehnen
4. Hände in die Tasche stecken
5. Schuhe tragen, die die Bahn beschädigen
6. Eine beleidigende Sprache benutzen
7. Alkoholische Getränke trinken
8. Auf der Bahn rauchen



Ethik und Doping

- 1.) Der SCHWEIZERISCHE BOCCIA-VERBAND setzt sich für einen gesunden, respektvollen, fairen und erfolgreichen Sport ein. Er lebt diese Werte vor, indem er – sowie seine Organe und Mitglieder – dem Gegenüber mit Respekt begegnet, transparent handelt und kommuniziert.
Der SCHWEIZERISCHE BOCCIAVERBAND anerkennt die aktuelle „Ethik-Charta“ des Schweizer Sports und verbreitet deren Prinzipien in seinen Mitgliedervereinen.

- 2.) Doping widerspricht den fundamentalen Prinzipien des Sports sowie der medizinischen Ethik und stellt ein Gesundheitsrisiko dar. Aus diesen Gründen ist es verboten.
Der SCHWEIZERISCHE BOCCIA-VERBAND und seine Mitglieder unterstehen dem Doping-Statut von Swiss Olympic (nachfolgend: Doping-Statut) und dessen Ausführungsbestimmungen.
Als Doping gilt jede Verletzung der Artikel 2.1 bis 2.10 des Doping Statuts.

- 3.) Für die Beurteilung von Verstössen gegen die anwendbaren Anti-Doping Bestimmungen ist die Disziplinarkammer für Dopingfälle von Swiss Olympic (nachfolgend: Disziplinarkammer) zuständig.
Diese wendet ihre Verfahrensvorschriften an und spricht die im Doping-Statut bzw. Reglement des allenfalls zuständigen Internationalen Verbandes festgelegten Sanktionen aus.
Gegen die Entscheide der Disziplinarkammer kann unter Ausschluss der staatlichen Gerichte an das Tribunal Arbitral du Sport (TAS) in Lausanne rekurriert werden.