

ÄNDERUNGEN AM TECHNISCHEN REGLEMENT (Inkraftsetzung: 01.01.2008)

BAHNPROBE

Neu

Art. 12.1

Jeder Spieler kann bei der ersten Partie, 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).

Aktuell

Art. 12.1

Jeder Spieler kann sich mit der im Art. 4 erlaubten Anzahl Kugeln, einmal hin und zurück, auf dem Spielfeld einspielen. Bei Abwesenheit des Gegners oder bei einem Forfait sind zwei Bahnproben erlaubt (zweimal hin und zurück).

BEGINN DES SPIELS UND PALLINOANSPIEL

Neu

Art. 14.4

Der angespielte Pallino ist ungültig wenn:

- er die Seitenbänder berührt oder auf eine Distanz von weniger als 13 cm von denselben zu liegen kommt;
- er die Linie E - E1 (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
- er die Linie B - B1 (Fig. 7) berührt oder überrollt, mit Ausnahme für Bahnen mit einer Länge von weniger als 23.50 m, wo die Limite um 1.40 m und für Bahnen mit einer Länge zwischen 23.50 m und 25.00 m, wo die Limite um 0.70 m verlängert wird (Fig. 8).

Aktuell

Art. 14.4

Der angespielte Pallino ist ungültig wenn:

- er die Seitenbänder berührt oder auf eine Distanz von weniger als 13 cm von denselben zu liegen kommt;
- er die Linie E - E1 (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
- er die Linie B - B1 (Fig. 7) berührt oder überrollt, mit Ausnahme für Bahnen mit einer Länge von weniger als 23.50 m, wo die Limite um 1.40 m und für Bahnen mit einer Länge zwischen 23.50 m und 25.00 m, wo die Limite um 0.70 m verlängert wird (Fig. 8);
- der Spieler, welcher den Pallino spielt die Linie B - B1 überschreitet.

SPIELARTEN (PUNKTSPIEL UND WÜRFE) UND PALLINOANSPIEL

Neu

Art. 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 die gespielte Kugel annulliert, VR vorbehalten.

Aktuell

Art. 16.4

Beim 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 die gespielte Kugel annulliert, VR vorbehalten.

Neu

Art. 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.

Aktuell

Art. 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.

WURFMELDUNGEN

Neu

Art. 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 nach Art. 14.4 gültigen Anspielbereiches (Linie B-B1) zu stehen kommt, darf auf jede zuvor gespielte Kugel, die sich an beliebiger Stelle auf der Bahn befindet, geworfen werden.

Art. 17.3 Aufgehoben

Aktuell

Art. 17.2

Bei der Raffa wie auch beim Volo darf als Ziel auch eine eigene Kugel gemeldet werden. Wenn sich der Pallino durch das Spielgeschehen jenseits des nach Art. 14.4 gültigen Anspielbereiches zu stehen kommt, darf auf eine eigene Kugel, welche sich diesseits der Linie C – C1 befindet oder diese berührt (Fig. 9) nicht geworfen werden, ausser sie bilde Bersaglio mit einer jenseits der Linie C – C1 liegenden Kugel (Fig. 10).

Art. 17.3

Es kann eine eigene Kugel gemeldet werden, wenn sie die Linie C – C1 nicht überschritten hat, vorausgesetzt, dass diese Bersaglio mit einer Kugel des Gegners bildet.

VERSCHIEBUNG DER KUGELN/PALLINO, PUNKTSPIEL AN RÜCKWAND UND MESSUNG

Neu

Art. 21.3

Direkte Verschiebung

- a) Eine Kugel, die beim Setzen gegen eine Kugel stösst und sie auf eine Entfernung von mehr als 50 cm verschiebt ist ungültig, VR vorbehalten und was verschoben wurde muss wieder zurückgestellt werden. Die gültige Verschiebe-Distanz für den Pallino beträgt 70 cm.
- b) Unverändert

Aktuell

Art. 21.3

Direkte Verschiebung

- a) Eine Kugel, die beim Setzen gegen eine Kugel/Pallino stösst und sie auf eine Entfernung von mehr als 70 cm verschiebt ist ungültig, VR vorbehalten.

Neu

Art. 21.4

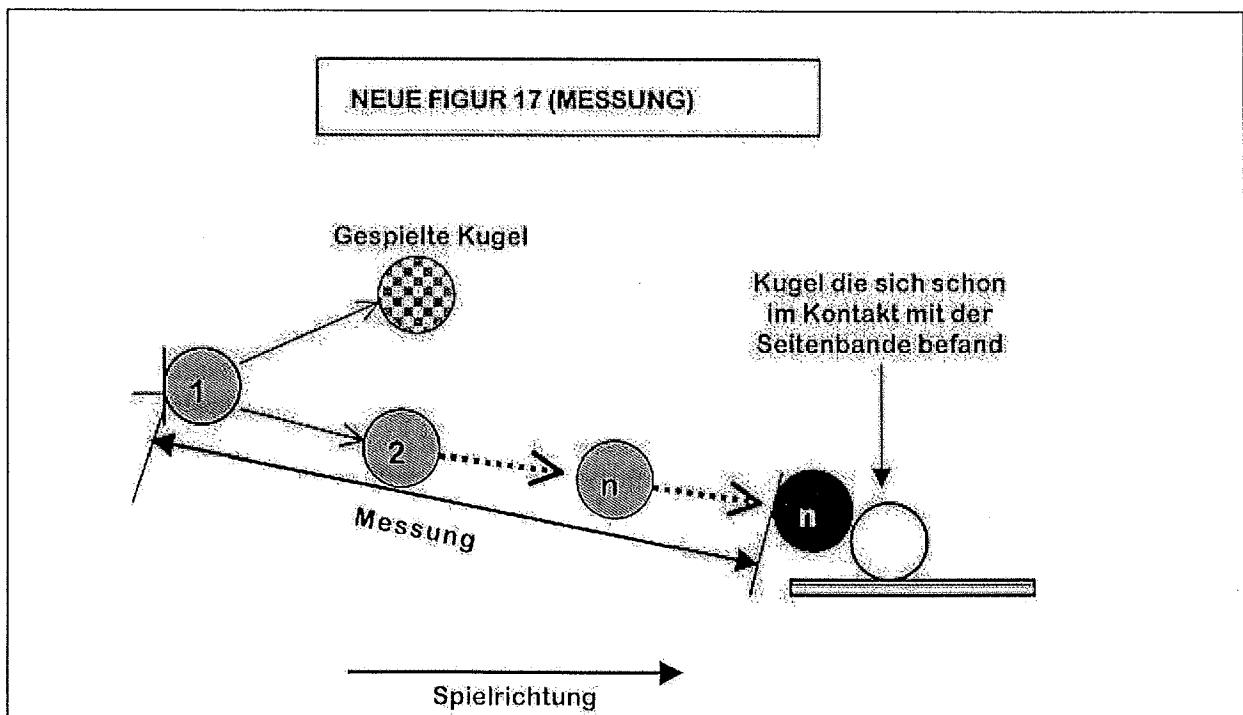
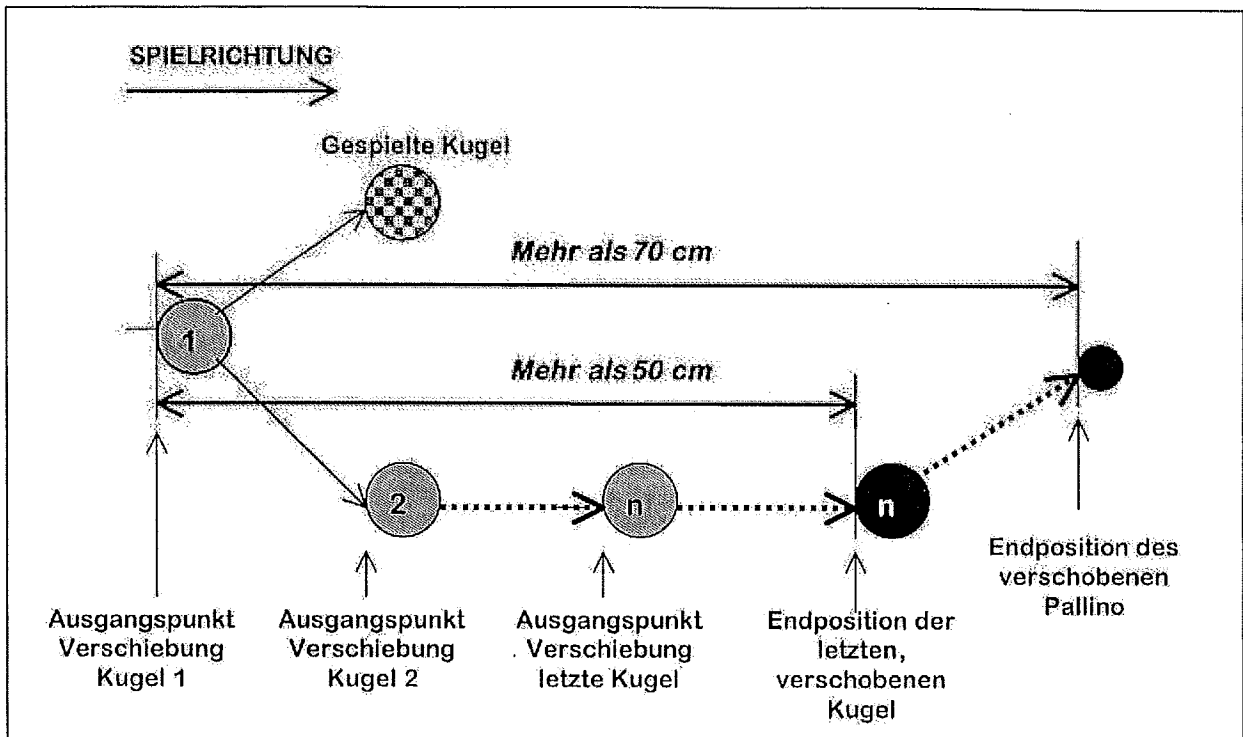
Ketten-Verschiebung

- a) Die Ketten-Verschiebung (siehe folgende Figuren) entsteht dann, wenn eine Kugel beim Setzen eine andere Kugel (oder den Pallino) stösst und diese weitere Verschiebungen von anderen Kugeln oder des Pallinos auslöst.
Wenn die Distanz irgend einer der nacheinander verschobenen Kugeln vom ersten Berührungspunkt an gemessen mehr als 50 cm beträgt, ist die Kugel ungültig und alle verschobenen Kugeln sind zurückzustellen, VR vorbehalten.
Wenn bei der Verschiebung der Pallino miteinbezogen ist beträgt die zulässige Distanz vom ersten Berührungspunkt an gemessen 70 cm.

b) Messung

Diese Verschiebung misst man immer in gerader Linie bis zum näheren Rand der zu messenden Kugel/Pallino.

Die alte, in Fig. 17 abgebildete Regel, ist aufgehoben. Alles übrige bleibt unverändert.



Aktuell

Art. 21.4

Ketten-Verschiebung

- a) Eine Kugel ist dann ungültig, VR vorbehalten, wenn sie so gegen andere Kugeln/Pallino stösst, dass sich diese nacheinander verschieben und die Distanz irgend einer Kugel/Pallino vom ersten Berührungspunkt an gemessen, mehr als 70 cm beträgt (Fig. 15).

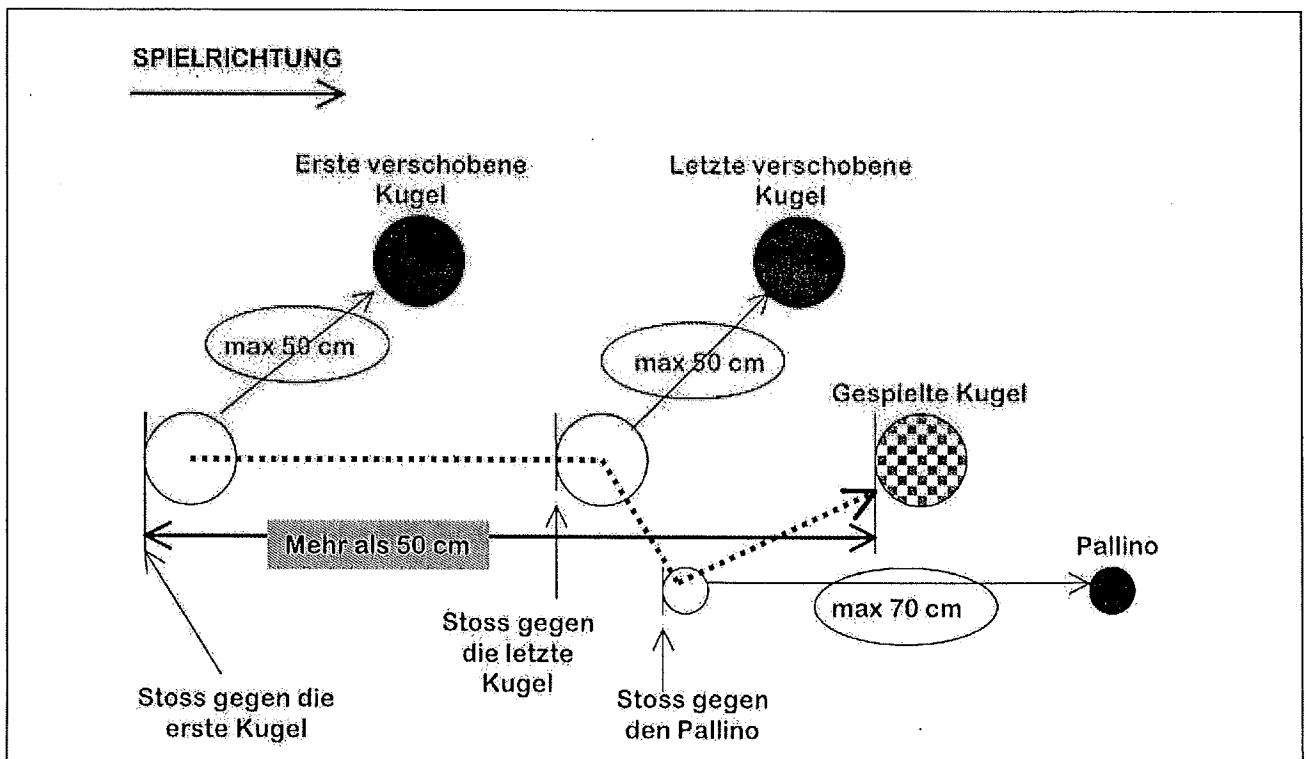
Neu

Art. 21.5

Mehrfach-Verschiebung

- a) Wenn eine gespielte Kugel beim Setzen (siehe folgende Figuren) eine oder mehrere Kugeln stösst ohne dass sich irgendeine von diesen um eine Distanz von mehr als 50 cm verschiebt, aber die Distanz des ersten Berührungspunktes (oder einer der nachfolgenden) bis zum Stillstand der gespielten Kugel mehr als 50 cm beträgt, kann der Gegner verlangen, dass alle Kugeln an ihren ursprünglichen Platz (sofern möglich) gesetzt werden. Die gespielte Kugel bleibt am eingenommenen Platz. Wenn bei der Verschiebung der Pallino miteinbezogen ist beträgt die zulässige Distanz vom ersten Berührungspunkt an gemessen 70 cm.

- b) Messung
Es gelten die gleichen Regeln zur Messung wie bei der Ketten-Verschiebung.



Aktuell

Art. 21.5

Mehrfach-Verschiebung

- a) 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).

ÄNDERUNGEN DER SPIEL-TENÜ WEISUNGEN (IV) (Inkraftsetzung: 01.01.2008)

Neu

Art. 2.2

Die Spieler einer kombinierten Formation müssen das gleiche Spieltenü tragen, das sich wie folgt zusammensetzt:

- a) einem Leibchen oder Hemd (lang- oder kurzärmelig) mit Vereinssignet auf der linken Brustseite (aufgedruckt oder sonst wie vollständig befestigt), oder der Bezeichnung des Kantonalverbands.
Werbung (siehe Art. 3) auf Leibchen von abbinierten Mannschaften untersteht der Bewilligung des zuständigen Kantonalverbandes.

b + c + d Unverändert

Aktuell

Art. 2.2

Alle Spieler/Spielerinnen einer kombinierten Formation müssen das gleiche Spieltenü tragen, das sich wie folgt zusammensetzt:

- a) einem Leibchen oder Hemd (lang- oder kurzärmelig) mit Vereinssignet auf der linken Brustseite (aufgedruckt oder sonst wie vollständig befestigt), oder der Bezeichnung des Kantonalverbands;

Neu

Art. 2.4

Jede Formation muss das gleiche Spieltenü tragen. Diese Verpflichtung gilt nicht für alle Formationen desselben Vereins. Den einzelnen Spielern einer Formation ist es jedoch gestattet, ein Leibchen oder Hemd mit verschiedenen langen Ärmeln (kurz oder lang) zu tragen. Bei Turnieren von Anfänger, Schüler und Junioren sind Abweichungen erlaubt, die jedoch vorher von den zuständigen Organen zu beschliessen sind.

Aktuell

Art. 2.4

Jede Formation muss das gleiche Spieltenü tragen. Diese Verpflichtung gilt nicht für alle Formationen desselben Vereins. Bei Turnieren von Anfänger, Schüler und Junioren sind Abweichungen erlaubt, die jedoch vorher von den zuständigen Organen zu beschliessen sind.

ÄNDERUNG DER ALLGEMEINEN WEISUNGEN (III)
(Inkraftsetzung: 01.01.2008)

Neu

Art. 9.4

Bei allen Dreier-Abendturnieren wird die Höchstzahl von Partien pro Spieltag auf drei festgelegt (für die Ausscheidungsrunden: bei 4er-Gruppen bis und mit Bahnsiegerpartie respektive 3. Partie bei 3er-Gruppen). Den Verlierern der Bahnsiegerpartie muss eine Spesenentschädigung, mindestens in der Höhe des Betrags der Einschreibgebühr, ausbezahlt werden.

Neu

Art. 12.6

Bei der Erstellung des Turnierplans und der Auslosung können 4er- oder 3er-Gruppen vorgesehen werden. In den Spielplänen mit vier Mannschaften müssen eventuelle 3er-Gruppen:

- a) als erste in Einzelbahnen eingeteilt werden
- b) bei eventuellen Zwischenrunden zuerst berücksichtigt werden
- c) nach dem System wie im Art. 12.8 vorgesehen gespielt werden.

Aktuell

Art. 12.6

Prinzipiell sind 4er-Gruppen festzulegen.

Nur ausnahmsweise sind 3er-Gruppen erlaubt die

- a) als erste in Einzelbahnen einzuteilen sind;
- b) bei eventuellen Zwischenrunden zuerst zu berücksichtigen sind.

Neu

Art. 12.8

Im Spielplan ist, wo immer möglich, zu vermeiden, dass während des Turnierverlaufs die gleichen Bahnen für die gleichen Mannschaften verwendet werden.

Zwei auf der gleichen Boccia-Anlage befindliche Bahnen sind so zu kombinieren, dass das Spiel um den Bahnsieger sofort erfolgen kann, ohne dass die Spieler/Spielerinnen die Bocciaanlage wechseln. In einem derartigen Fall wird nach folgendem Schema gespielt:

Gruppen mit 4 Mannschaften

Bahn A:

1 gegen 2

3 gegen 4

Spiel um Gruppensieg

Bahn B:

1 gegen 2

3 gegen 4

Spiel um Gruppensieg

Bei Fehlen von Mannschaften wird wie folgt gespielt:

- a) Fehlen von einer Mannschaft: die verbleibenden 3 Mannschaften spielen nach dem System der 3er-Gruppen:
- b) Fehlen von zwei Mannschaften: die verbleibenden 2 Mannschaften spielen zweimal gegeneinander. Bei Sieggleichheit wird ein Pallinoschiessen, wie es bei den 3er-Gruppen vorgesehen ist, ausgetragen.

Gruppen mit 3 Mannschaften

Bahn A:

1 gegen 2

Verlierer 1/2 gegen 3

Sieger 1/2 gegen 3

Bahn B:

1 gegen 2

Verlierer 1/2 gegen 3

Sieger 1/2 gegen 3

Bei Sieggleichheit werden abwechselungsweise von allen Mannschaften (in der gleichen Reihenfolge der Auslosung) 4 Würfe auf den Pallino, der auf dem Punkt F platziert wird, geworfen. Bei erneutem Gleichstand wird bis zu einer Entscheidung abwechselnd weiter geworfen.

Bei Fehlen einer Mannschaft spielen die verbleibenden 2 Mannschaften wie oben umschrieben.

Bahnsieger

Die Bahn wird nach Ende des Spiels um den Gruppensieg (bei 4er-Gruppen), nach Ende der dritten Partie (3er-Gruppen) oder nach Ende der zweiten Partie (2er-Gruppen) ausgelost. In Boccia-Anlagen von mehr als 3 Bahnen wird diese Regel nicht angewendet.

Die Mannschaft, welche auf der ausgelosten Bahn noch nicht gespielt hat, kann eine doppelte Bahnprobe (zweimal hin und zurück) ausführen.

Die Bahnsiegerpartie kann jedoch auch auf einer nahe gelegenen Boccia-Anlage ausgetragen werden.

Es liegt im Ermessen des Turnierleiters, unter besonderen Umständen von den Prinzipien dieses Artikels während des Turniers abzuweichen, um dessen Verlauf flüssiger und rationeller zu gestalten. Seine Entscheidung ist unanfechtbar.

Aktuell

Art. 12.8

Der Spielplan hat, wo immer möglich, zu vermeiden, dass während des Turnierverlaufs die

gleichen Bahnen für die gleichen Mannschaften verwendet werden.

Zwei auf der gleichen Boccia-Anlage befindliche Bahnen sind so zu kombinieren, dass das Spiel um den Bahnsieger sofort erfolgen kann, ohne dass die Spieler/Spielerinnen die Bocciaanlage wechseln. In einem derartigen Fall verläuft das Spiel zwischen den Siegern der ersten Partie um den Gruppensieg nach einem Bahntausch gemäss folgendem Schema:

Bahn A: 1 gegen 2, 3 gegen 4, Spiel der Sieger/siegerinnen auf Bahn B

Bahn B: 1 gegen 2, 3 gegen 4, Spiel der Sieger/siegerinnen auf Bahn A

Bahnsieger

- a) ausgeloste Bahn bei Ende des Spiels um Gruppensieg;
- b) bei Forfait oder bei Fernbleiben von Mannschaften auf jener Bahn, wo beide bereits gespielt haben (falls notwendig, wird die Bahn vom Platzchef bei Ende des Spiels um den Gruppensieg ausgelost; Diese Bestimmung wird bei Boccia-Anlagen, die über mehr als 2 Bahnen verfügen, nicht angewendet.

Das Spiel um den Bahnsieger, das zwischen den Mannschaften auf zwei Bahnen einer einzigen Boccia-Anlage ausgelost wurde, kann auch auf einer Boccia-Anlage ausgetragen werden, die nur über eine einzige Bahn verfügt, solange diese in der Nähe liegt.

Es liegt im Ermessen des Turnierleiters, unter besonderen Umständen von den Prinzipien dieses Artikels während des Turniers abzuweichen, um dessen Verlauf flüssiger und rationeller zu gestalten. Seine Entscheidung ist unanfechtbar.

Neu

Art. 16.2

4er-Gruppe:

1 gegen 2 SR ist Nr. 3, 3 gegen 4 SR ist der Sieger 1/2.

Ab der Gruppensiegerpartie und bis zum Einsatz der offiziellen SR wird das Schiedsrichteramt von den Platzchefs organisiert.

3er-Gruppe:

1 gegen 2 SR ist Nr. 3, Verlierer gegen 3 SR ist Sieger 1/2, Sieger gegen 3 SR ist Verlierer 1/2.

Ab der Bahnsiegerpartie und bis zum Einsatz der offiziellen SR wird das Schiedsrichteramt von den Platzchefs organisiert.

Aktuell

Art. 16.2

4er-Gruppe:

1 gegen 2 SR ist Nr. 3 (in seiner Abwesenheit Nr. 4)

3 gegen 4 SR ist der Sieger 1/2

Nach den Gruppensiegern und bis zum Antritt der offiziellen SR wird das Schiedsrichteramt von den Platzchefs organisiert.

3er-Gruppe:

1 gegen 2 SR ist Nr. 3

Sieger gegen 3 Schiedsrichteramt wird vom Platzchef organisiert

Bis zum Antritt der offiziellen SR wird das Schiedsrichteramt von den Platzchefs organisiert.