



# TECHNISCHES REGLEMENT

FSB/SBV  
II

Ausgabe  
07.12.2019

## I – PRINZIP

### Art. 1 Prinzip des Bocciasports

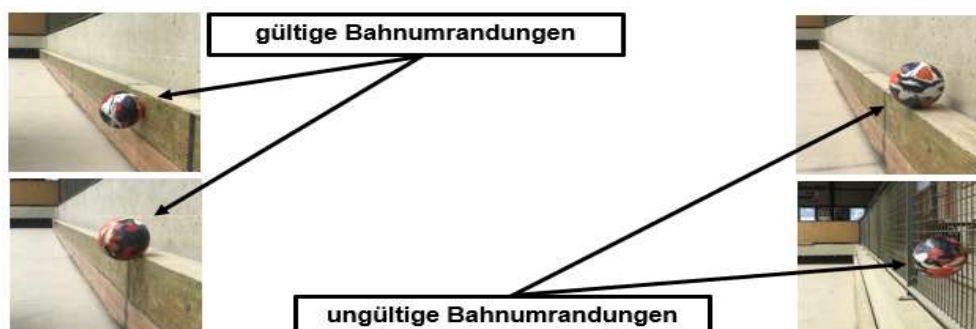
Das Prinzip des Bocciasports besteht darin, dass am Ende eines Spielsatzes eine oder mehrere eigene Bocciakugeln näher an der Zielkugel (nachfolgend Pallino genannt) sind als jene des Gegners; das kann erreicht werden durch:

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

## II - SPIELREGELN

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

- Der Bocciasport muss auf einem festgestampften und sorgfältig ausgeebneten Grund (Sandboden) oder auf besonderen synthetischen Flächen ausgeführt werden. Ausnahmen vom Grundmaterial können nur vom ZV bewilligt werden.
- Das Spielfeld hat grundsätzlich eine Länge von 26.5 m und eine Breite von 4 bis 4.5 m. Bei einer Überdachung muss die Lichthöhe mindestens 4.5 m betragen. Für Bahnen, die schon vor dem Inkrafttreten dieses Reglements bestanden, werden folgende Masse zugelassen:
  - Länge: minimal 22 m, maximal 28 m
  - Breite: minimal 3.5 m, maximal 5 m
  - Minimale Lichthöhe für die Überdachung, 3.5 mDie Benützung solcher Bahnen für offizielle Wettkämpfe bleibt vorbehalten.
- Jedes Spielfeld muss mit Seitenbanden 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 Seitenbanden oder dem Boden verbunden sein, um ein zu heftiges Abprallen der Bocciakugel oder des Pallino zu verhindern. Die Minimalhöhe der Seitenbanden beträgt 20 cm, höchstens 50 cm; die Maximalstärke 15 cm. Die Minimalhöhe der beweglichen Rückwände wie die der Seitenabgrenzung der Zone A-B (vorausgesetzt, dass alle vier Spielfeldecken gleich sind) beträgt 30 cm; die Maximalhöhe der nicht beweglichen Rückwand 150 cm.
- Personen, Gegenstände oder Anderes (Aufbauten, Stützen, Zäune, Lampen, usw.) welche sich auf der Bahnumrandung befinden (auch Rückwände) und derselben Oberflächen, gelten als Fremdkörper und sind demzufolge spielungültig.

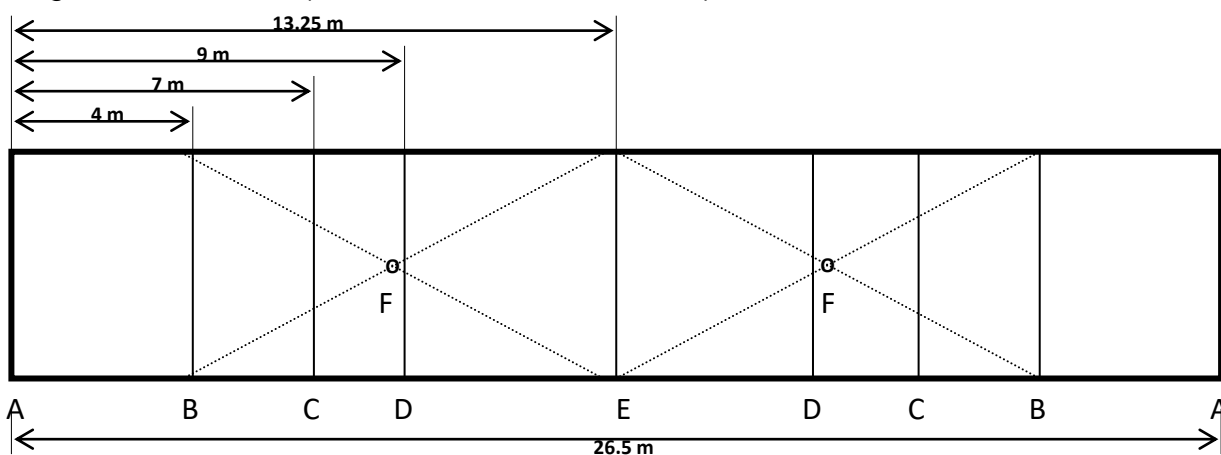


- 2.5 Bei jedem Spielfeld müssen die Massangaben (Länge, Breite und Höhe) sowie die Gültigkeit der Bahnumrandung angegeben sein.
- 2.6 Jeder Kantonalverband kontrolliert, ob die Spielfelder in seinem Zuständigkeitsbereich den Anforderungen dieses Reglements entsprechen, bewilligt deren Benützung für 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 Bocciakugeln oder des Pallinos nicht beeinträchtigt wird und den folgenden Massen entspricht (Fig.1):

Fig. 1 Bahn 26.5 m (Standartbahn, Breite: 4.5 m)



- die Linie A entspricht den beweglichen Rückwänden;
- die Linie B befindet sich 4 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linie C befindet sich 7 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linie D befindet sich 9 m vor den beweglichen Rückwänden;
- die Linie E befindet sich 13.25 m vor den beweglichen Rückwänden und markiert die Mitte des Spielfeldes; generell werden aber bei Spielfeldern von 26 m und mehr die beiden Linien E durch eine einzige, andersfarbige Linie in der Mitte des Spielfeldes ersetzt, ausser wenn sie mit der Linie D bei Spielfeldern von 22.25 m Länge übereinstimmen;
- der Punkt F (Pallinoposition bei Spielbeginn oder beim Werfen auf Pallino) befindet 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 Pallinos (nur bei den Bahnen unter 25 m, wo der Pallino die Linie B um max. 70 cm resp. 140 cm überrollen darf) markiert.

# Vier Bahnvarianten mit verschiedenen Ausmassen und entsprechenden Querlinien

Fig. 2 Bahn 26 m

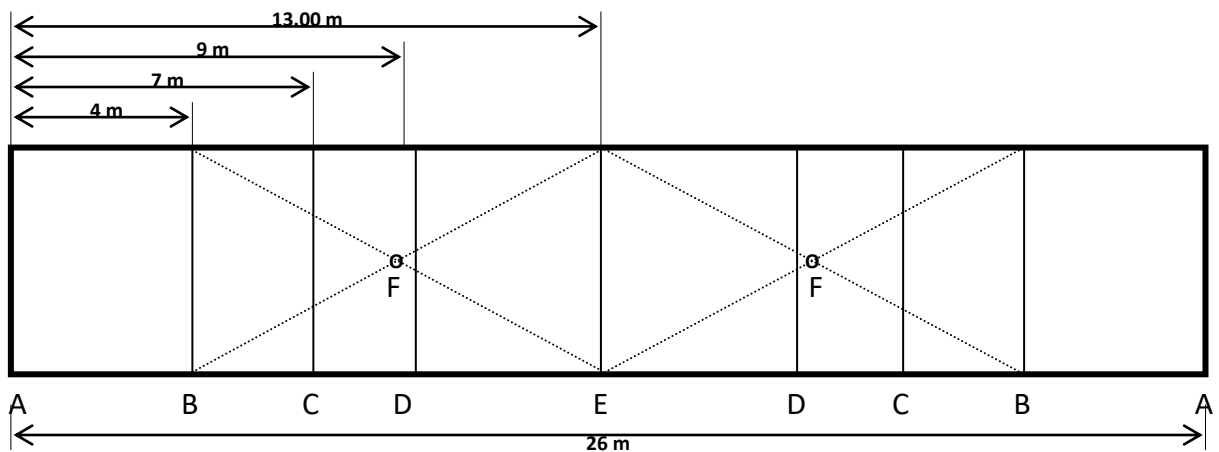


Fig. 3 Bahn 24.5 m

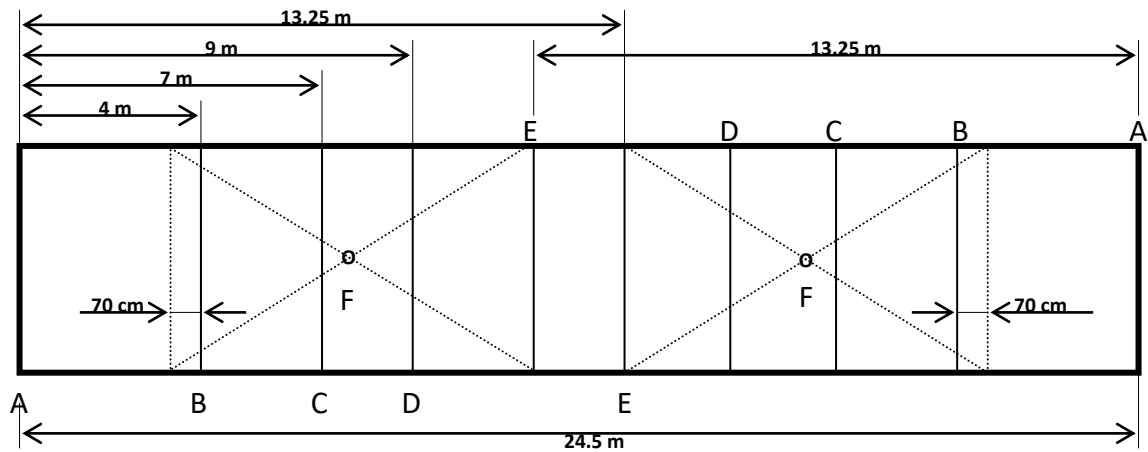


Fig. 4 Bahn 23.4 m

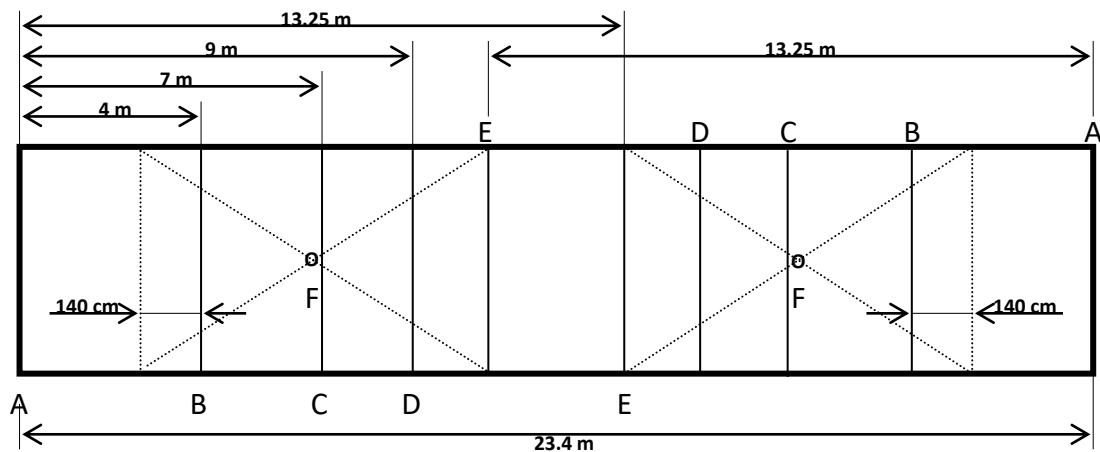
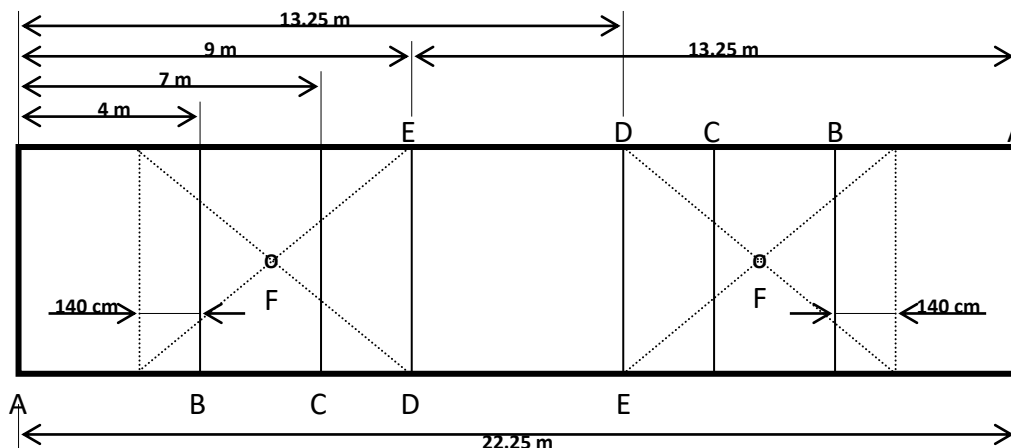


Fig. 5 Bahn 22.25 m



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

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

- Einer = 1 vs 1 mit je vier Bocciakugeln pro Spieler
- Zweier = 2 vs 2 mit je zwei Bocciakugeln pro Spieler
- Dreier = 3 vs 3 mit je zwei Bocciakugeln 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 einer seiner Spieler als Schiedsrichter zu stellen.

#### Art. 5 Ersetzen von Spielern

Vor Beginn jedes Wettkampfes ist der Ersatz durch einen anderen Spieler desselben Vereins oder eines anderen Vereins desselben Kantonsverbandes zu ersetzen, mit einem nicht auf dem Spielplan figurierenden Spieler möglich.

Der Spieler kann durch einen Spieler der gleichen Kategorie oder darunter ersetzt werden. Das gleiche Prinzip gilt für die Abbinerte Mannschaften.

Ersatz ist in den 3 Disziplinen Einzel / Zweier / Dreier möglich.

Hinweis: In der Einzeldisziplin kann der Spieler nur durch einen anderen Spieler desselben Vereins und derselben oder einer niedrigeren Kategorie ersetzt werden.

Vorbehaltlich der Zustimmung der DdG.

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.

Dreier-Wettkampf: Anmeldungen, unter dem Namen einem einzelnen Verein, müssen aus mindestens 2 Spielern des angemeldeten Vereins bestehen. Anmeldungen, bei denen 2 Vereine und die Erwähnung ABB. aufgeführt sind, können aus Spielern von 3 verschiedenen Verein bestehen.

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

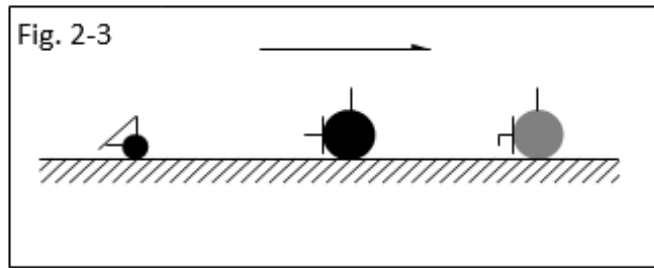
- 6.1 Bei allen Wettkämpfen enden die Partien (Endspiel inbegriffen) bei 12 Punkten, Art. 4.1 vorbehalten.
- 6.2 Partien, die wegen höherer Gewalt unterbrochen wurden, werden mit der Punktzahl, die bei der Unterbrechung erreicht war, wieder aufgenommen, selbst wenn das eine Verlegung auf andere Bahnen 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 Bocciakugel ein Punkt gutgeschrieben wird, die näher am Pallino liegt, als die beste Bocciakugel des Gegners. Wenn am Spielsatzende die zwei nächsten gegnerischen Bocciakugeln 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 Bocciakugel beider Parteien gleich weit von ihm entfernt auf der Bahn verbleiben, muss die Mannschaft (Spieler), welche die letzte Bocciakugel gespielt hat, eine weitere Bocciakugel spielen. Wenn sich durch diese gespielte Bocciakugel die Spiellage nicht verändert, wird abwechselungsweise weitergespielt, bis der Punkt zugesprochen werden kann.

## **Art. 7 Bocciakugeln und Pallino**

- 7.1 Die Bocciakugeln und der Pallino müssen rund und aus synthetischem Material sein, ohne Beigabe von Substanzen, die das Gleichgewicht verändern könnten.
- 7.2 Der Durchmesser der Pallino beträgt 4 cm (Toleranz +/- 3 mm) und das Gewicht 90 gr. (Toleranz +/- 5 gr.).
- 7.3 Der Durchmesser der Bocciakugeln 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 Bocciakugeln 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 Bocciakugeln der gegnerischen Mannschaft besteht; ist das, der Fall, so muss die Mannschaft, die das Spiel beginnt, die Bocciakugeln auswechseln.
- 7.6 Während eines Spiels ist kein Auswechseln der Bocciakugeln gestattet, ausser der SR stellt eine, durch den Spielverlauf erfolgte Beschädigung fest. Der betreffende Spieler kann dann alle Bocciakugeln, mit denen er das Spiel begonnen hat, ersetzen. Eine unerlaubte Auswechslung von einer oder mehreren Bocciakugeln bewirkt den automatischen Ausschluss vom Wettkampf.
- 7.7 Jeder Spieler/Spielerin kann nur mit Bocciakugeln in gleicher Farbe und gleichens Muster spielen. Die Bocciakugeln müssen uniform und aus dem gleichen Set bestehen.

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

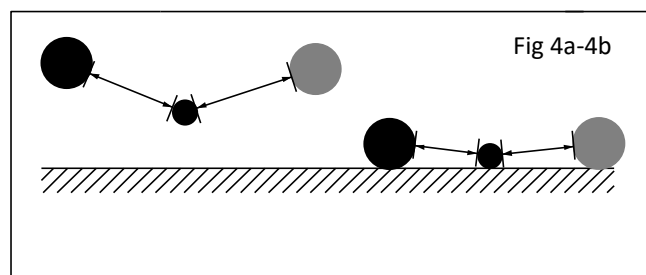
- 8.1 Der Pallino und alle Bocciakugeln müssen vom SR auf dem Spielfeld auf folgende Art markiert werden:
- a) Pallino: ein Strich horizontal und vertikal, je mittig zum Pallino und ein diagonaler Strich, in Spielrichtung (Fig. 2)
  - b) Bocciakugeln: ein Strich horizontal und vertikal mittig zur Bocciakugel, ergänzt durch einen Querstrich vor der Bocciakugel (Fig. 3)



- 8.2 Nicht markierte Bocciakugeln und Pallino, die auf der Bahn vom SR 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 Bocciakugel zum Pallino, resp. zwischen Bocciakugeln, wird nach deren Markierung gemäss Fig. 4a und 4b gemessen.



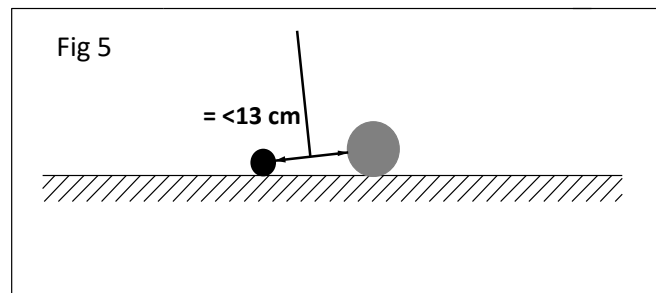
- 9.4 Zerbricht eine Bocciakugel, gilt für die Distanzmessung das Grösste auf dem Spielfeld liegende Stück. Die defekte Bocciakugel wird sofort durch eine andere Bocciakugel ersetzt.
- 9.5 Wenn bei der Messung Bocciakugeln/Pallino unbeabsichtigt verschoben werden, setzt sie der SR in die ursprüngliche Lage zurück. Seine 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 Bocciakugeln, die nach dem Fehlentscheid gespielt wurden, neu gespielt werden. Wenn es nicht mehr möglich ist, die genaue Stellung der betreffenden Bocciakugeln 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 Bocciakugeln 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.

## Art. 12 Bahnprobe

- 12.1 Für das erste Spiel eines jeden Spieltages, ist in der Einzeldisziplin, mit der im Art. 4 erlaubten Anzahl Bocciakugeln, eine Bahnprobe (einmal hin und zurück) erlaubt. In Zweier und Dreierdisziplinen sind für jeden Spieler, mit der im Art. 4 erlaubten Anzahl Bocciakugeln, zwei Bahnproben (zweimal hin und zurück) erlaubt. Für die folgenden Partien in alle drei Disziplinen, ist eine Bahnprobe erlaubt (einmal hin und zurück). Bei einer Forfait in alle drei Disziplinen, ist eine zusätzliche Bahnprobe erlaubt.
- 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 Bocciakugeln als gestattet gespielt, beginnt der Gegner die Partie mit dem Anspielen des Pallinos. Zudem erhält er für jede zuviel gespielte Bocciakugel 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 30 Sekunden erfolgen.  
Achtung: Beim dritten Aufruf wird die Bocciakugel als ungültig gewertet.  
Die Mannschaft kann entscheiden welche Bocciakugel herausnehmen werden soll.  
Das Begutachten des Spiels ist zweimal pro Partie erlaubt.  
Alle Spieler der angehörigen Mannschaften können das Spiel Beurteilen.  
Begutachtungszeit 60 Sekunden.  
Einmal pro Partie darf der Schiedsrichter auch um eine Spielunterbrechung gebeten werden, deren maximale Spieldauer 120 Sekunden (Timeout) beträgt.  
Dies muss geschehen, wenn einer seiner Spieler im Begriff ist zu spielen.  
Während des Timeouts darf das Spielfeld nicht verlassen werden.

## Art. 13 Standort der Spieler während des Spielsatzes

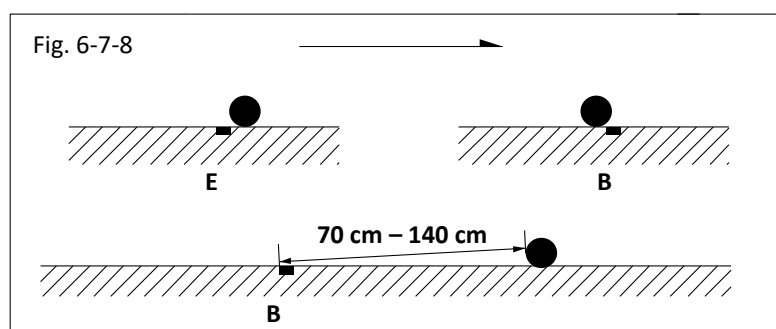
- 13.1 Bei Beginn des Spielsatzes haben sich alle Spieler in der Zone A-B zu befinden. Die Bocciakugeln sind auf der Bocciakugelablage zu deponieren und dürfen nicht auf dem Spielfeld gelassen werden; ein Spieler im Einsatz darf in keiner Weise gestört werden.
- 13.2 Nach ausgeführtem Spielzug muss der Spieler, der noch nicht alle Bocciakugeln (nach Art. 4.1) gespielt hat, in die Zone A-B zurückkehren. Einem Spieler, der ohne

Bewilligung des SR diese Zone verlässt, wird eine noch zu spielende Bocciakugel annulliert. Hier gibt es keine Vorteilsregel.

- 13.3 Ein Spieler der Mannschaft, der einen Spielzug ausführen oder die VR anwenden will, kann vom SR die Begutachtung der schon gespielten Bocciakugeln 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 zurückkehren. Wenn ein Mitspieler vor der Rückkehr des Begutachteters eine Bocciakugel spielt, ist diese ungültig, VR vorbehalten.
- 13.4 Der Spieler, der alle ihm zur Verfügung stehenden Bocciakugeln 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 Bocciakugel bezeichnet. Andernfalls ist die gespielte Bocciakugel ungültig, VR vorbehalten.
- 13.5 Ein Spieler kann, bevor er eine Bocciakugel spielt, auch mit einer Bocciakugel in der Hand, bis zur Linie D 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, 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 Bocciakugel annulliert, muss diese solange Bocciakugeln 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;
  - er die Linie E (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
  - er die Linie B (Fig. 7) berührt oder überrollt, mit Ausnahme für Bahnen mit einer Länge bis 23.5 m, wo der Anspielbereich um 1.4 m und für Bahnen mit einer Länge zwischen 23.5 m und 25 m um 70 cm verlängert wird (Fig. 8).
  - beim Pallinoanspiel, der Spieler die Linie D übertritt.



- 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 gesetzt. Die erste Bocciakugel 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 oder sich beschädigt;
- 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 Bocciakugel, diesen nicht mehr zu berühren vermag;
- in der Zone A-E liegen bleibt;

15.2 Wenn nach dem Spiel sämtlicher Bocciakugeln, zwei gegnerische Bocciakugeln, die für die Zuteilung des ersten Punktes in Betracht kommen, gleich weit vom Pallino entfernt sind (pari).

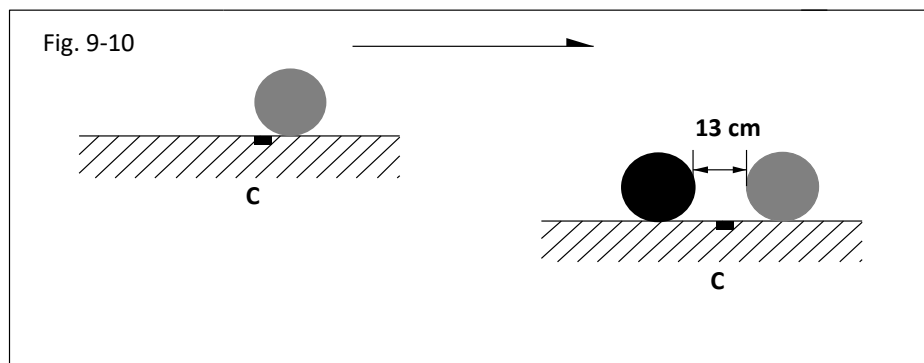
## **Art. 16 Spielarten (Punktspiel und Würfe)**

- 16.1 Die Bocciakugel kann durch Punktspiel gesetzt oder als Raffa oder Volo geworfen werden. Das Setzen besteht darin, eine Bocciakugel 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 Bocciakugel 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 30 Sekunden). 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 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 und beim Volo-Wurf die Linie C vor der Abgabe nicht übertreten. Wenn er das trotzdem tut, wird das Pallinoanspiel ungültig (Art. 14.5) oder die gespielte Bocciakugel annulliert, VR vorbehalten.
- 16.5 Der in Aktion stehende Spieler darf nach ausgeführtem Raffa- oder Volo-Wurf die Linie E nicht überschreiten, solange er noch andere Bocciakugeln zu spielen hat, andernfalls wird ihm eine derselben annulliert wird.  
Der in Aktion stehende Spieler darf nachdem er gepunktet hat (Setzen) die Linie D nicht überschreiten, solange er noch andere Bocciakugeln zu spielen hat, andernfalls wird ihm eine derselben annulliert wird.
- 16.6 Eine Bocciakugel wird annulliert, VR vorbehalten, wenn sie:
- die Seitenbände berührt, bevor sie andere Bocciakugeln oder den Pallino touchiert;
  - nach Art. 21 regelwidrige Verschiebungen bewirkt;
  - in nicht vorgeschriebener Art gespielt wurde;
  - das Ziel beim Raffa- oder Volo-Wurf indirekt trifft indem sie vorher die seitliche Bahnumrandung berührt, oder andere nicht gemeldete Bocciakugeln oder den Pallino streift;
  - beim Volo-Wurf ausserhalb einer Distanz von 40 cm aufschlägt;
  - beim Raffa-Wurf vor oder auf der Linie D aufschlägt.
- 16.7 Eine Bocciakugel ist ungültig, keine Anwendung der VR, wenn sie:
- die Rückwände berührt, bevor sie ein anderes zuvor gespieltes Stück touchiert;
  - in die Zone A-D der Spielrichtung 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 Bocciakugel sie nicht mehr zu berühren vermag.

- 16.8 Werden Bocciakugeln oder Pallino durch die Rückwand bewegt, müssen sie an ihren ursprünglichen Standort gestellt werden. Wenn sie von anderen, sich in Bewegung befindenden Bocciakugeln berührt wurden, verbleiben sie in der neuen Position.
- 16.9 Wenn eine das Spielfeld verlassene Bocciakugel beim Wiedereintritt auf die Bahn die Verschiebung stillstehender Bocciakugeln/Pallino verursacht, müssen diese in ihre ursprüngliche Position gestellt werden. Werden rollende Bocciakugeln/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 gemacht werden.
- 17.2 Bei der Raffa wie auch beim Volo darf als Ziel auch eine eigene Bocciakugel gemeldet werden. Wenn der Pallino durch das Spielgeschehen jenseits des gültigen Anspielbereiches (Linie B resp. Art. 14.4) zu stehen kommt, darf auf jede zuvor gespielte Bocciakugel, die sich an beliebiger Stelle auf der Bahn befindet, geworfen werden. Die eigenen Bocciakugeln, welche - nachdem der Pallino den Anspielbereich (Linie B resp. Art. 14.4) verlassen hat - gespielt worden sind, können nur gemeldet und geworfen werden, wenn sie die Linie C überrollt haben.



- 17.3 Es ist zudem möglich, wenn der Pallino den Anspielbereich (Linie B resp. Art.14.4) verlassen hat, auf eine eigene Bocciakugel zu werfen, welche die Linie C nicht überrollt hat, vorausgesetzt, sie bilde Bersaglio mit einer jenseits der Linie C liegenden Bocciakugel.
- 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 Bocciakugel, VR vorbehalten.

### Art. 18 Raffa-Wurf

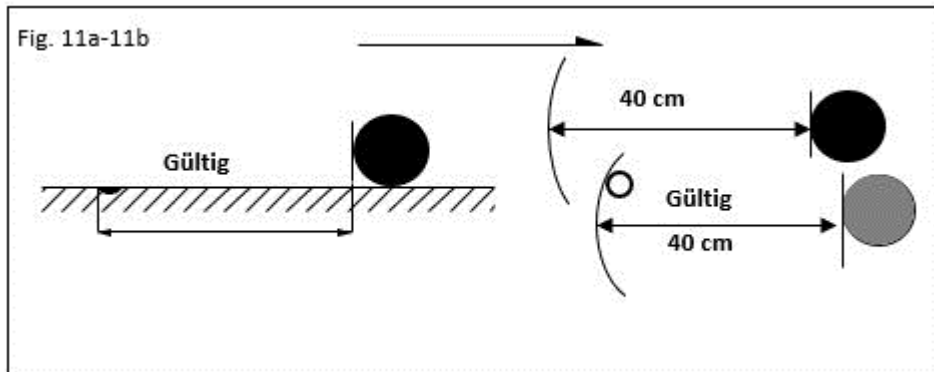
- 18.1 Der Raffa-Wurf besteht darin, eine dem SR korrekt gemeldete Bocciakugel zu treffen, indem man die Bocciakugel mindestens über die Linie D wirft. Vor der Wurfabgabe darf die Linie B nicht vollständig übertreten werden.
- 18.2 Der Spieler darf die Linie B erst überschreiten, nachdem er die Bocciakugel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

18.4 Die Bocciakugel, die das gemeldete Ziel irregulär oder ein anderes nicht gemeldetes Teil 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 Bocciakugeln/Pallino, welche Bersaglio bilden, markiert (Fig. 11a und 11b).

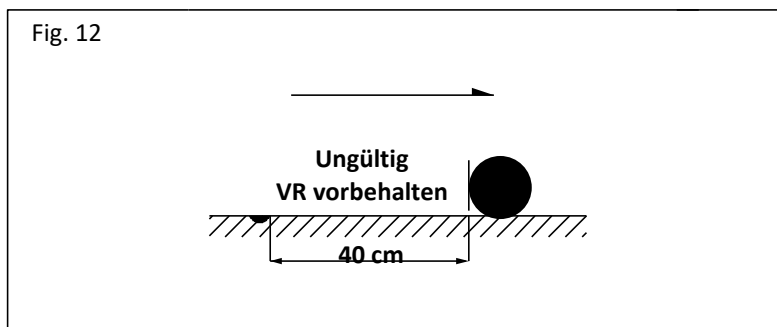


19.3 Eine Berichtigung des Volo-Wurfes kann nicht mehr erfolgen, wenn der Spieler die Linie B überschritten hat.

19.4 Bocciakugeln 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 Bocciakugel/Pallino.

19.5 Der Spieler darf die Linie C erst überschreiten, nachdem er die Bocciakugel geworfen hat. Die Überschreitung dieser Linie vor dem Wurf bewirkt deren Annullierung, VR vorbehalten.

19.6 Die Bocciakugel, die irregulär die gemeldeten Ziele oder ein anderes nicht gemeldetes Teil trifft, ist ungültig, VR vorbehalten.



### Art. 20 Irrtümlich gespielte Bocciakugeln

20.1 Jeder Spieler ist berechtigt, die in Art. 4 beschriebene Anzahl Bocciakugeln zu spielen.

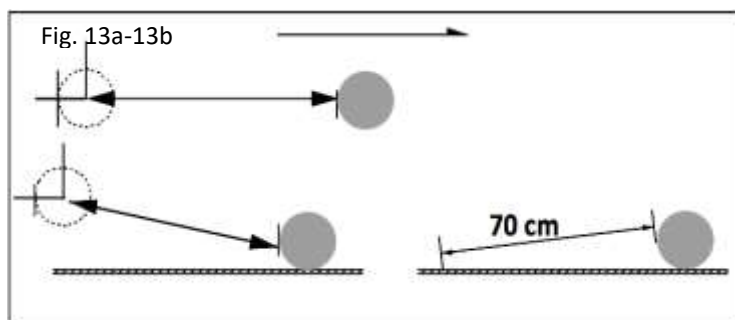
20.2 Spielt ein Spieler irrtümlicherweise eine fremde Bocciakugel oder jene des Gegners, ist diese ungültig, die gespielte Bocciakugel wird dem Besitzer zurückgegeben und eine noch zu spielende Bocciakugel annulliert.

20.3 Wird der Fehler nicht sofort bemerkt und der Spielsatz fortgesetzt, bleibt die irrtümlich gespielte Bocciakugel gültig und wird lediglich ausgetauscht. Falls es dem SR nicht gelingt, die genaue Zugehörigkeit der Bocciakugel zu bestimmen, wird der Spielsatz annulliert und in der gleichen Richtung wiederholt.

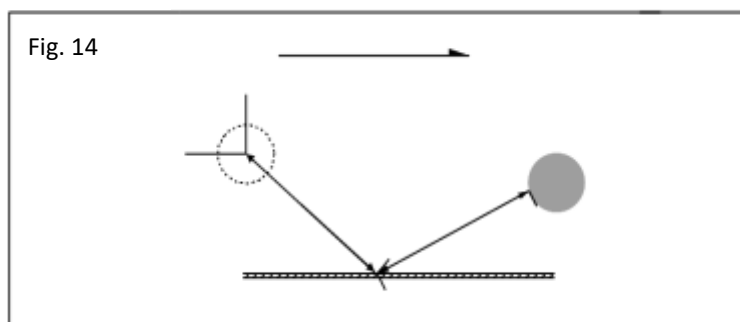
- 20.4 Spielt ein Spieler eine Bocciakugel mehr als ihm zustehen würde, ist sie ungültig. Eventuell verschobene Bocciakugeln sind an ihren ursprünglichen Standort zu setzen.
- 20.5 Spielt ein Spieler irrtümlich die Bocciakugel eines Mannschaftskollegen, ist sie gültig. Letzterer wird in der Folge die Bocciakugel des Partners spielen.
- 20.6 Wenn eine oder mehrere Bocciakugeln irregulär gespielt werden, sind diese ungültig, VR vorbehalten.

**Art 21 Verschiebung der Bocciakugeln/Pallino, Punktspiel an die Rückwand und Messungen**

- 21.1 Jede Verschiebung von korrekt markierten Bocciakugeln/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 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.
- 21.3 Direkte Verschiebung:
  - a) Eine Bocciakugel, die beim Setzen gegen eine Bocciakugel 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 Bocciakugel/Pallino, auch wenn diese an der Seitenbande liegt (Fig. 13a und 13b);

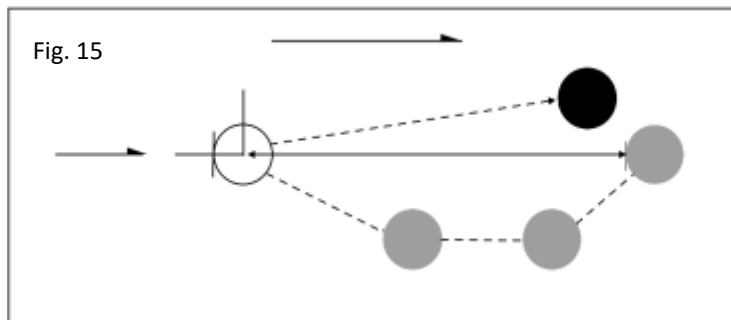


- in gerader Linie bis zum Punkt wo die Bocciakugel/Pallino die Seitenbande berührt hat und von da bis zum näheren Rand am neuen Standort (Fig. 14).

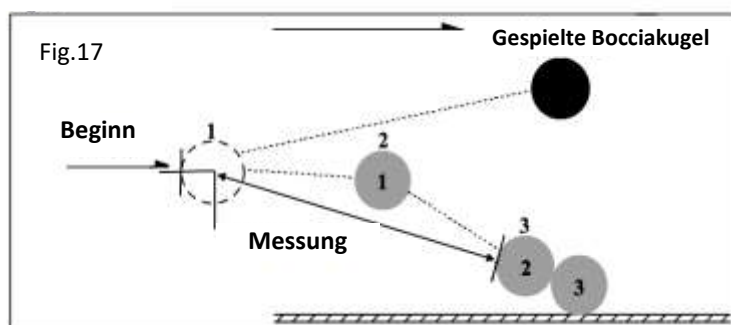
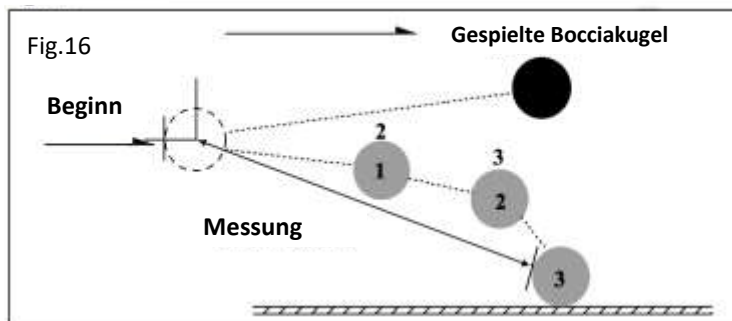


- 21.4 Ketten-Verschiebung:

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

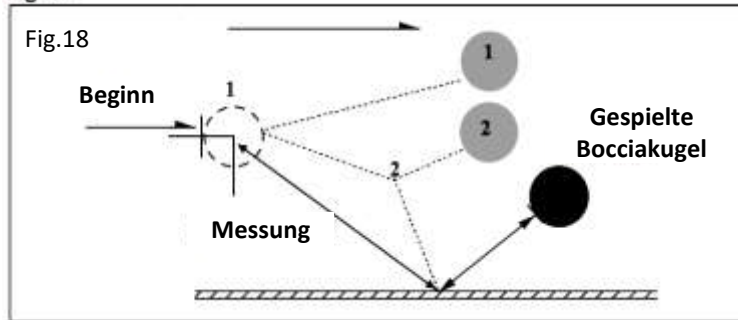


Wenn die Distanz irgendeiner der nacheinander verschobenen Bocciakugeln/Pallino vom ersten Berührungspunkt an gemessen mehr als 70 cm beträgt, ist die Bocciakugel ungültig und alle verschobenen Bocciakugeln sind zurückzustellen, VR vorbehalten. Messung: Diese Verschiebung misst man immer in gerader Linie bis zum näheren Rand der zu messenden Bocciakugel/Pallino (Fig. 16 und 17).

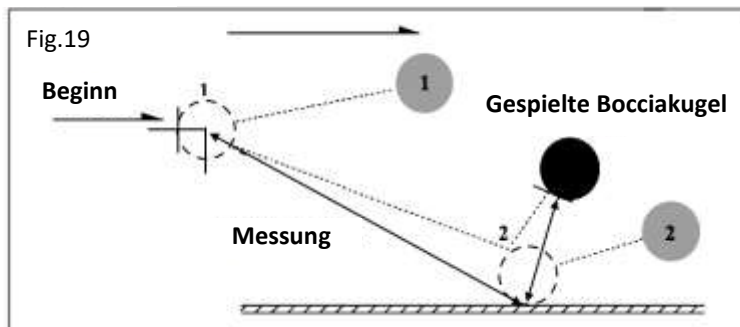


- in gerader Linie bis zum Punkt, wo die zu messende Bocciakugel die Seitenbande berührt hat und von da bis zum näheren Rand der Bocciakugel/Pallino am neuen Standort (Fig. 18);

Fig.18



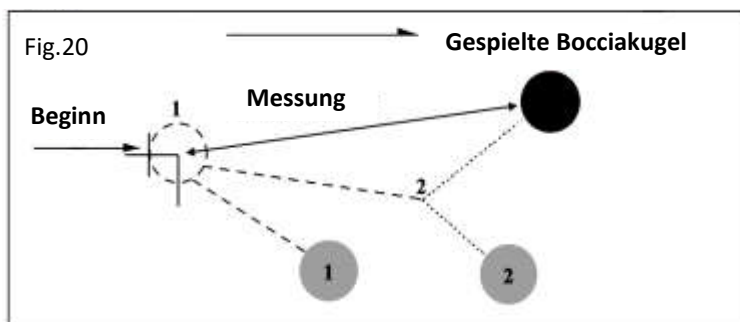
- in gleicher Weise, wenn die zu messende Bocciakugel/Pallino eine andere, bereits an der Seitenbande stehende berührt und sich beide davon lösen (Fig. 19);



#### 21.5 Mehrfach-Verschiebung

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

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



#### 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 Bocciakugel/Pallino verfälscht, muss der Spielzug wiederholt werden.

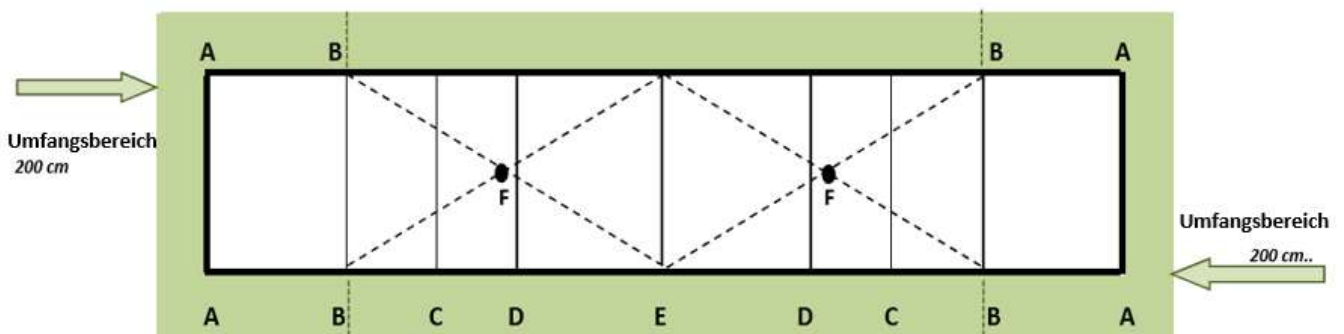
#### Art. 24 Durch Spieler oder SR angehaltene/abgelenkte Bocciakugeln/Pallino

- 24.1 Wenn sich die in Bewegung befindenden Bocciakugeln/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 Bocciakugel/Pallino in der erreichten Position belassen;
  - b) den Spielsatz annullieren und in der gleichen Richtung wiederholen lassen;
  - c) die betroffenen Bocciakugeln/Pallino zurückstellen und die Bocciakugel neu spielen;
  - d) die abgelenkten oder angehaltenen Bocciakugeln aus dem Spiel nehmen.
- 24.2 Wenn das Anhalten oder Ablenken durch den SR erfolgt, bleiben die Bocciakugeln/Pallino am neuen Standort.
- 24.3 Wenn ein Spieler eine stillstehende Bocciakugel entfernt oder verschiebt bevor der Spielsatz beendet ist oder bevor die Punkte zugeteilt sind, ist diese Bocciakugel 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 Verlassen des Feldes durch einen Spieler, ohne den Schiedsrichter informiert zu haben und seine Zustimmung zu erhalten, führt zum Ausschluss der gesamten Mannschaft, zu der er gehört. Die Bestimmung kann nur auf Empfehlung des Bahnverantwortlichen oder des Schiedsrichters von der TD beschlossen werden. Der Austritt im Umkreis des Feldes (Abbildung unter Fig. 1) ist erlaubt, wenn der Spieler keine weiteren Bocciakugeln mehr zum spielen hat und keine Zeitverluste verursacht. Im **A/B-Bereich** ist der Austritt aus dem Feld erlaubt, um diejenigen, die gerade spielen, nicht zu behindern.



- 25.5 **BLASPHEMIE, FLUCHEN ... UND VULGÄRE AUSDRÜCKE (NEU)**  
Für die Blasphemie, das Fluchen und vulgäre Ausdrücke auf dem Spielfeld, die der Schiedsrichter oder der Bahnverantwortliche hört, fahren wir mit einer ersten Warnung und mit dem vom TD festgelegten Ausschluss aus der zweiten vor.

## **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 Bocciakugeln/Pallino vor der Anwendung der VR anhalten oder vom Spielfeld nehmen;
  - den Spielverlauf nicht behindern;
  - den Spielern keine Ratschläge erteilen;
  - Fragen der Spieler betreffend Position der Bocciakugel/Pallino beantworten;
  - freiwillig alle Teile melden, die einen Bersaglio bilden;
  - 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 **1. Januar 2020** in Kraft und ist für alle dem SBV angeschlossenen Mitglieder verbindlich.

Der Präsident SBV:  
**Giuseppe Cassina**

Der Präsident NTSK:  
**Domenico Mantegazzi**



# VERSCHIEBUNGEN DER BOCCIAKUGELN UND DES PALLINOS BEIM PUNKTSPIEL

Fig. 1 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON PALLINO (gültiger Spielzug)

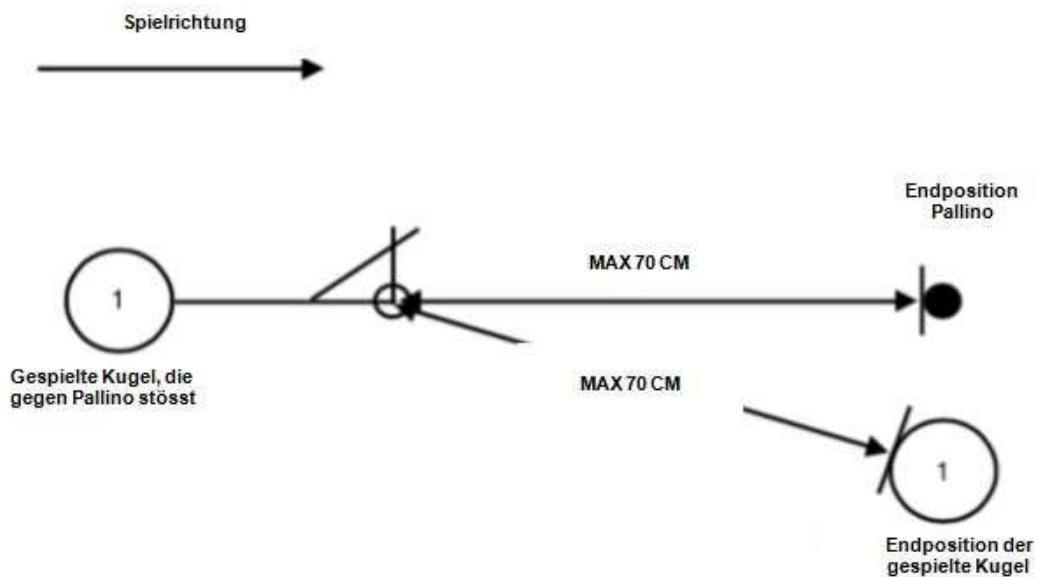
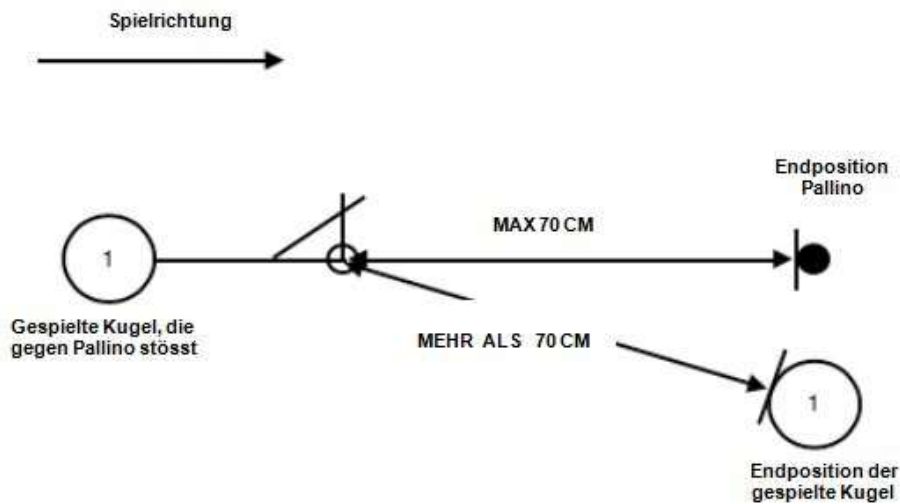
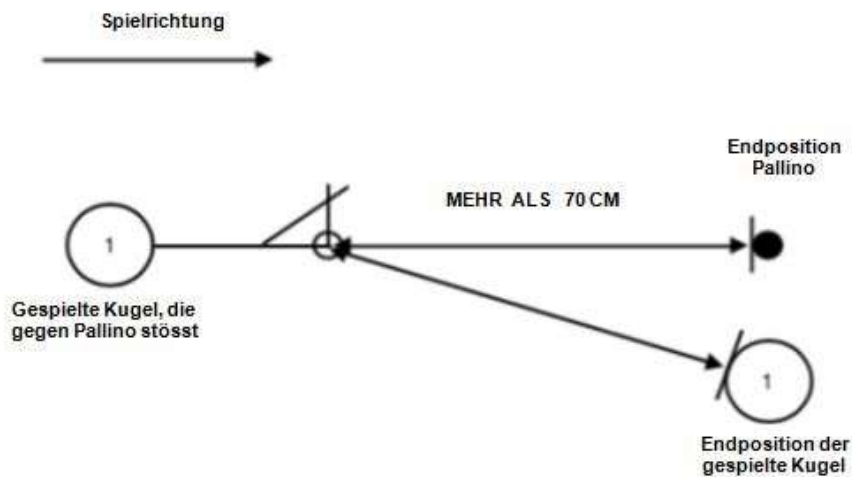


Fig. 2 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON PALLINO (ungültiger Spielzug)



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

**Fig. 3 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON PALLINO (ungültiger Spielzug)**



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

**Fig. 4 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON KUGEL (gültiger Spielzug)**

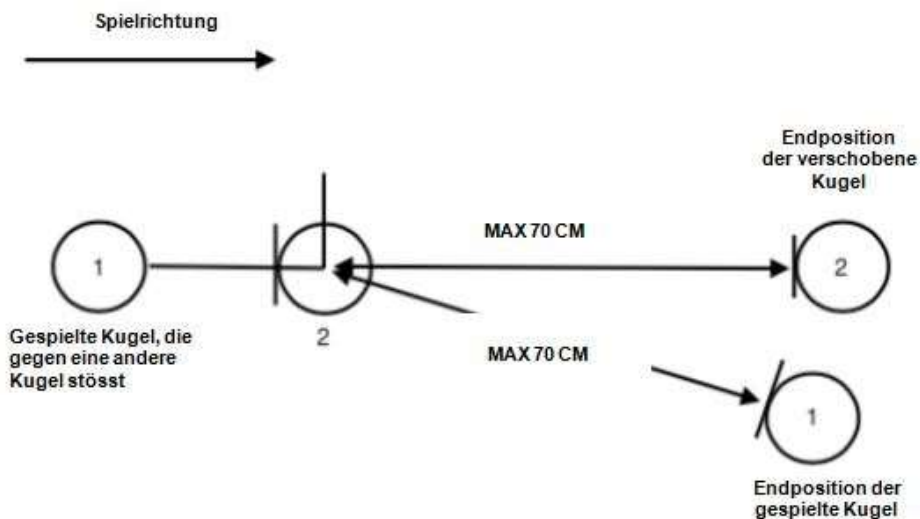
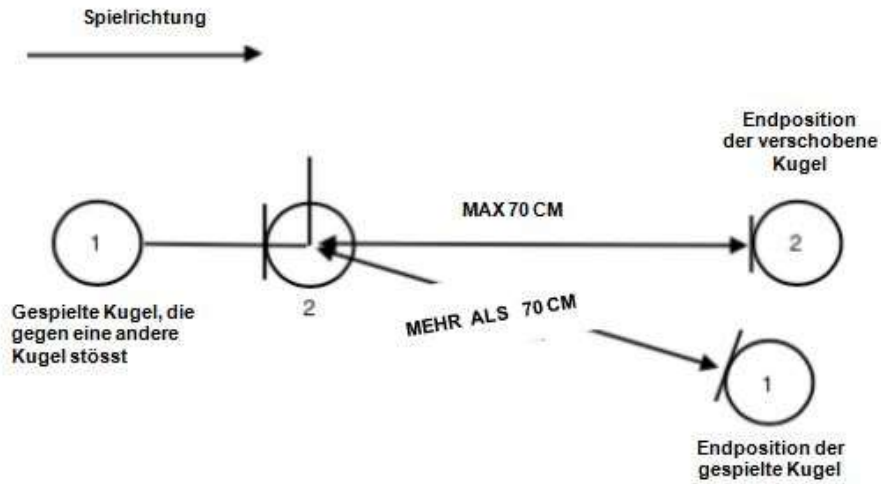
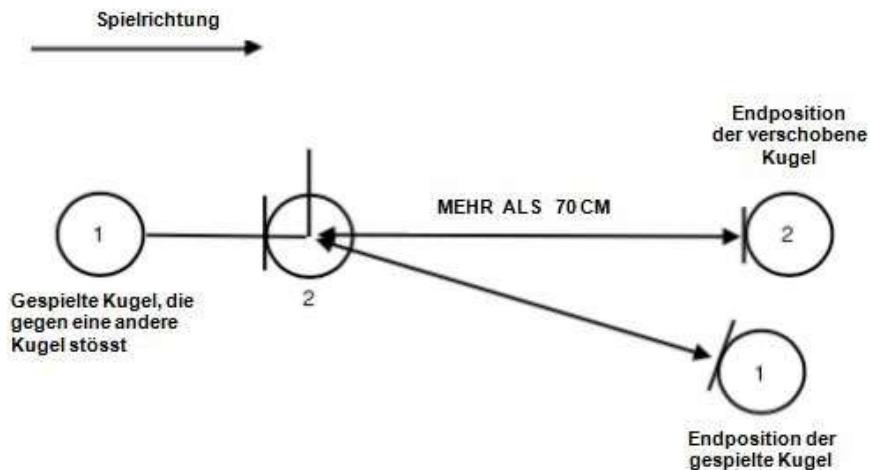


Fig. 5 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON KUGEL (ungültiger Spielzug)



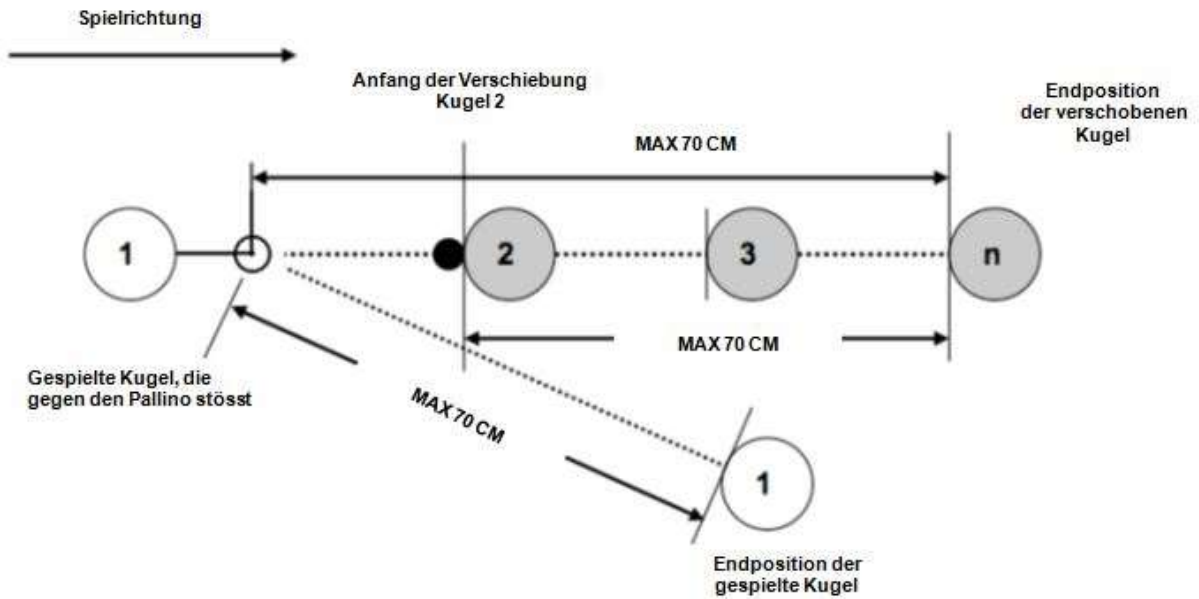
Ungültiger Spielzug (mit Vorteilregel zurückstellen von Kugel). Die gespielte Kugel ist gültig (bleibt am neuen Standort), aber die verschobene Kugel kann bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung zurückgestellt werden.

Fig. 6 DIREKTE-VERSCHIEBUNG VON KUGEL (ungültiger Spielzug)

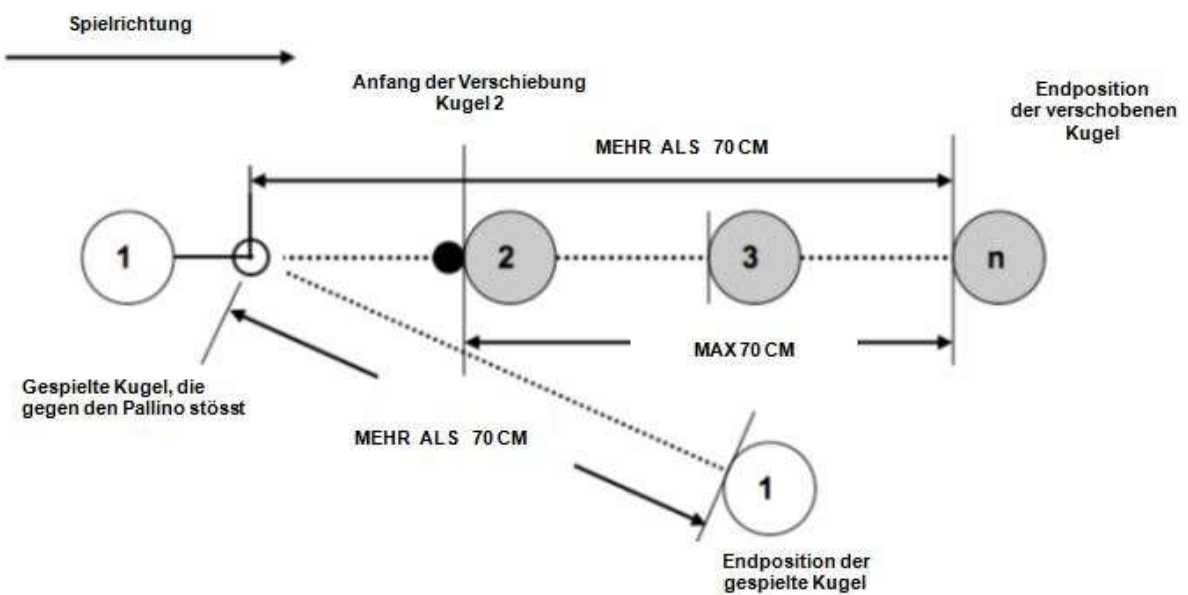


Ungültiger Spielzug (mit Vorteilregel ungültige Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als ungültige erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und die verschobene Kugel muss an die Position vor ihrer Verschiebung zurückgestellt werden.

**Fig. 7 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON PALLINO UND KUGEL (gültiger Spielzug)**

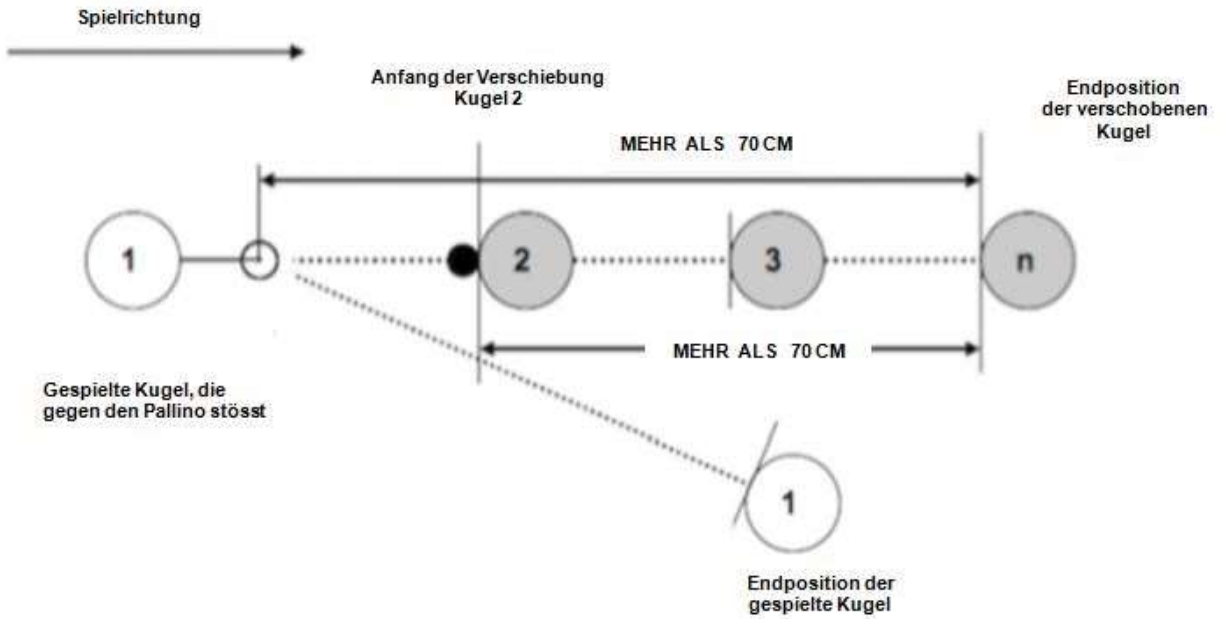


**Fig. 8 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON PALLINO UND KUGEL (ungültiger Spielzug)**



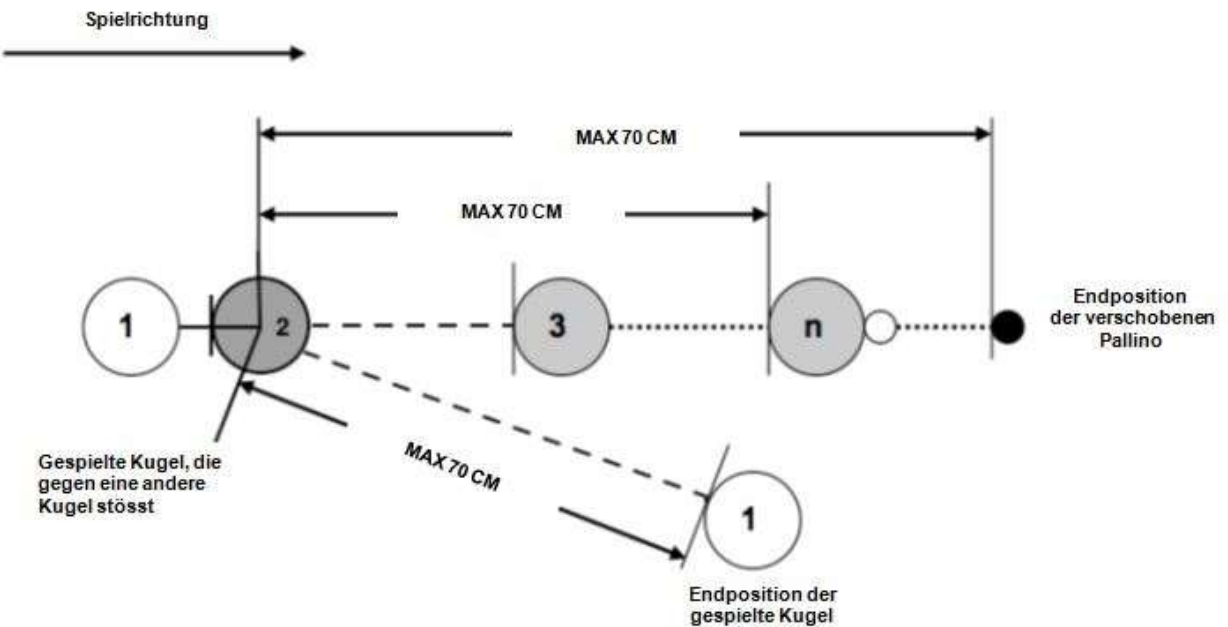
Ungültiger Spielzug (mit Vorteilregel zurückstellen von Kugel und Pallino). Die gespielte Kugel ist gültig (bleibt am neuen Standort), aber die verschobenen Kugel und der Pallino können bei Anwendung der Vorteilregel (VR) auf die Position vor ihrer Verschiebung zurückgestellt werden.

**Fig. 9 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON PALLINO UND KUGEL (ungültiger Spielzug)**

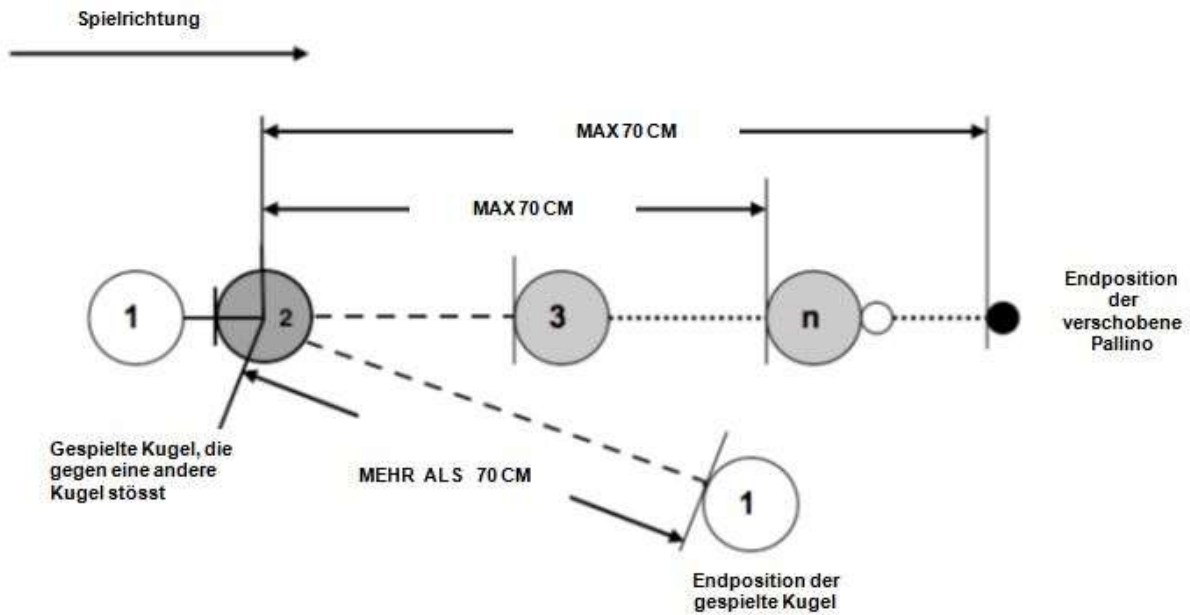


Ungültiger Spielzug (mit Vorteilregel ungültige Kugel). Die gespielte Kugel kann (VR) als ungültige erklärt und aus dem Spiel entfernt werden und alle verschobenen Objekte müssen an die Position vor ihrer Verschiebung zurückgestellt werden.

**Fig. 10 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGEL UND PALLINO (gültiger Spielzug)**

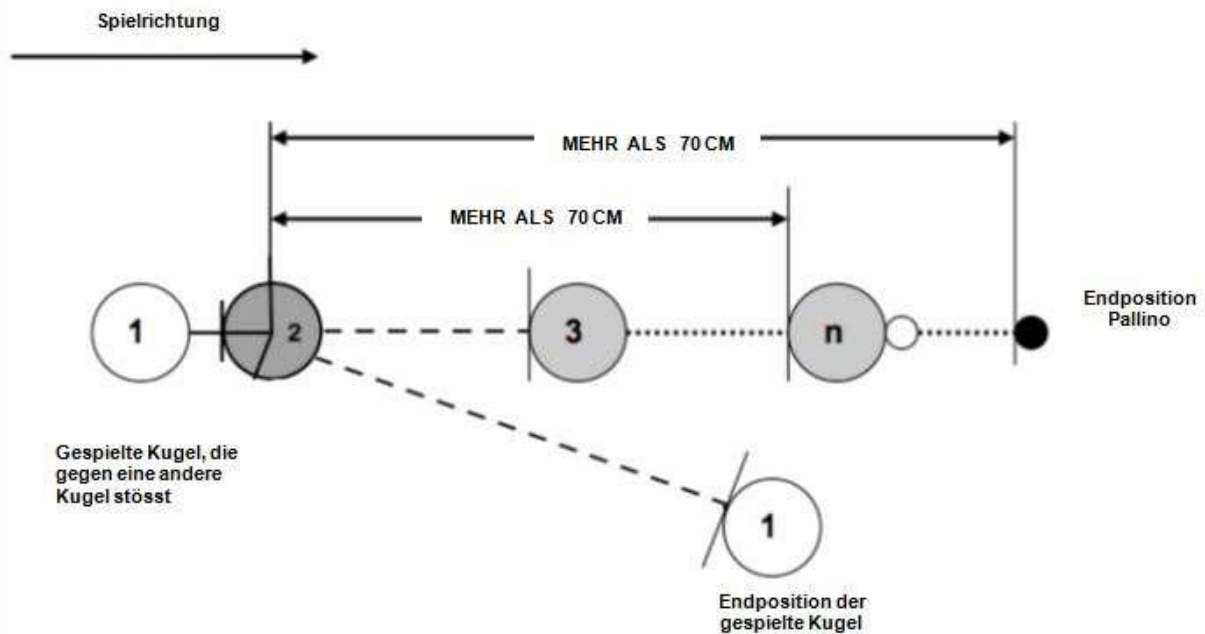


**Fig. 11 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGEL UND PALLINO (ungültiger Spielzug)**



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

**Fig. 12 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGEL UND PALLINO (ungültiger Spielzug)**



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

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

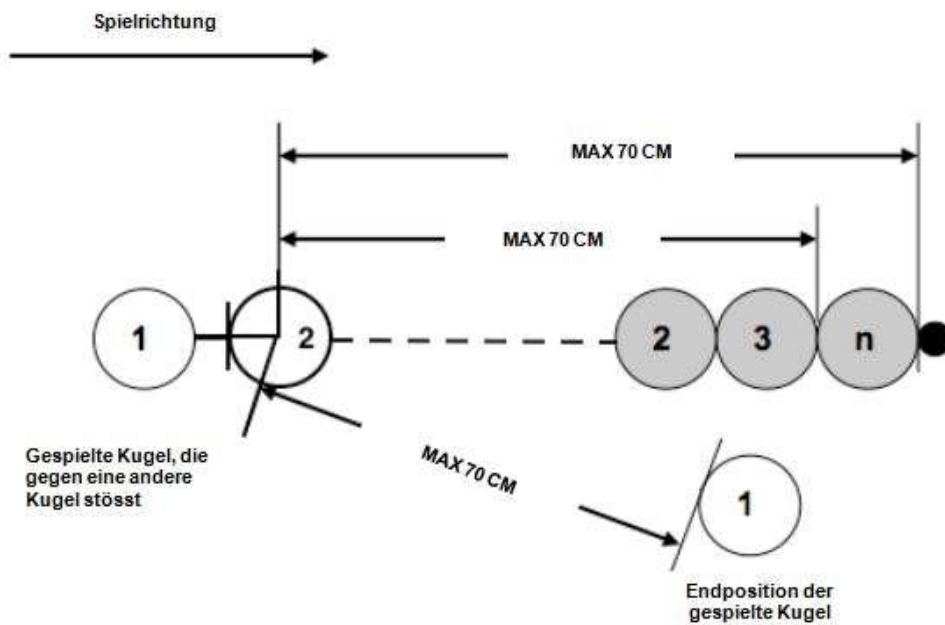
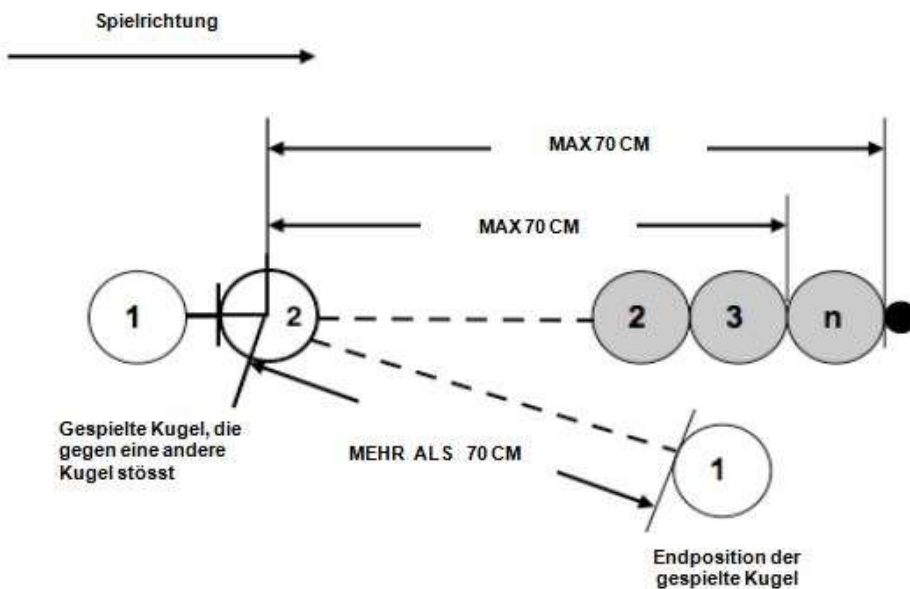
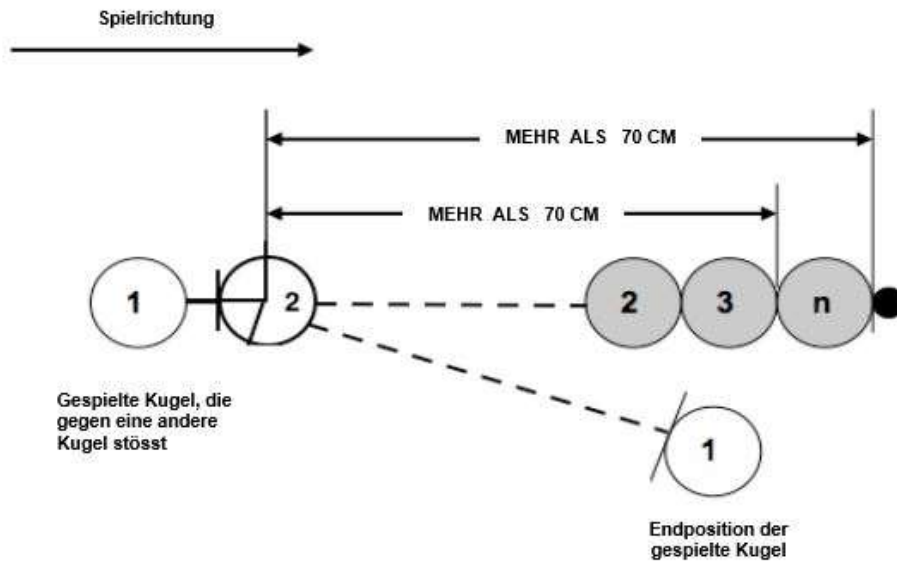


Fig. 14 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGEL UND PALLINO (ungültiger Spielzug)



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

**Fig. 15 KETTEN-VERSCHIEBUNG VON KUGEL UND PALLINO (ungültiger Spielzug)**



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

**Fig. 16 MEHRFACHES-VERSCHIEBUNG (gültiger Spielzug)**

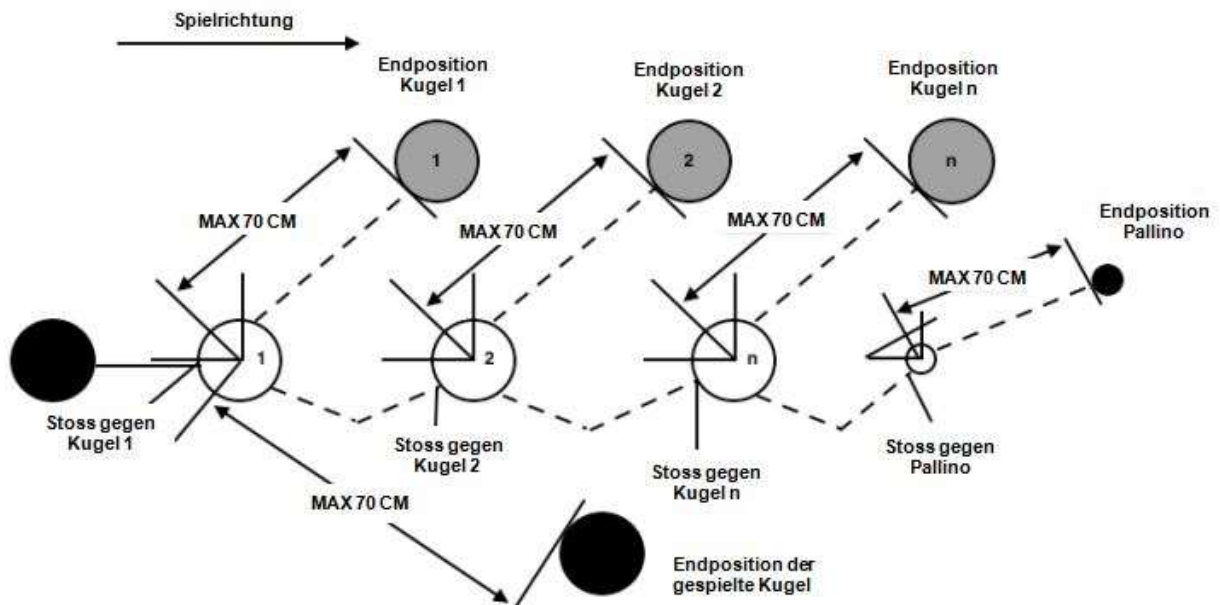
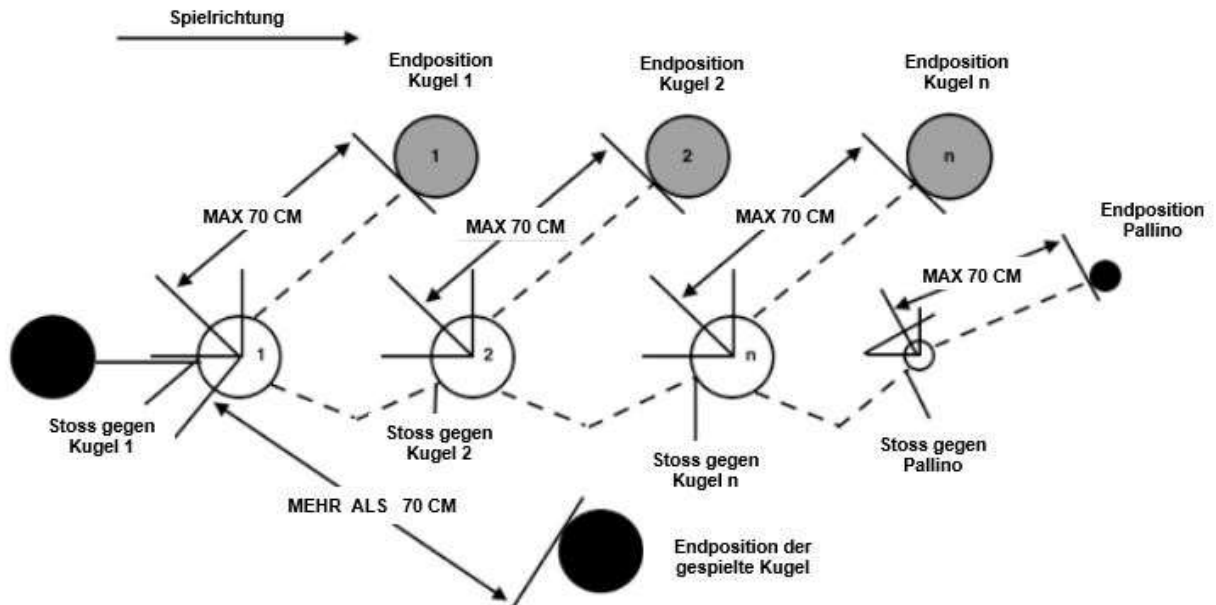




Fig. 17 MEHRFACHES-VERSCHIEBUNG (ungültiger Spielzug)



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