

Boccia

[gesprochen: bottscha]

Sport-Regeln von
Special Olympics Deutschland
[gesprochen: speschem olüm-picks]

in Leichter Sprache



Über Special Olympics

Special Olympics [gesprochen: speshell olüm-picks] ist die größte Sport-Organisation für Menschen mit geistiger Behinderung und mehrfacher Behinderung.

Special Olympics gibt es auf der ganzen Welt. Special Olympics bietet in vielen Sportarten Trainings-Angebote und tolle Wettbewerbe.

Alle können mitmachen: Erwachsene, Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen.

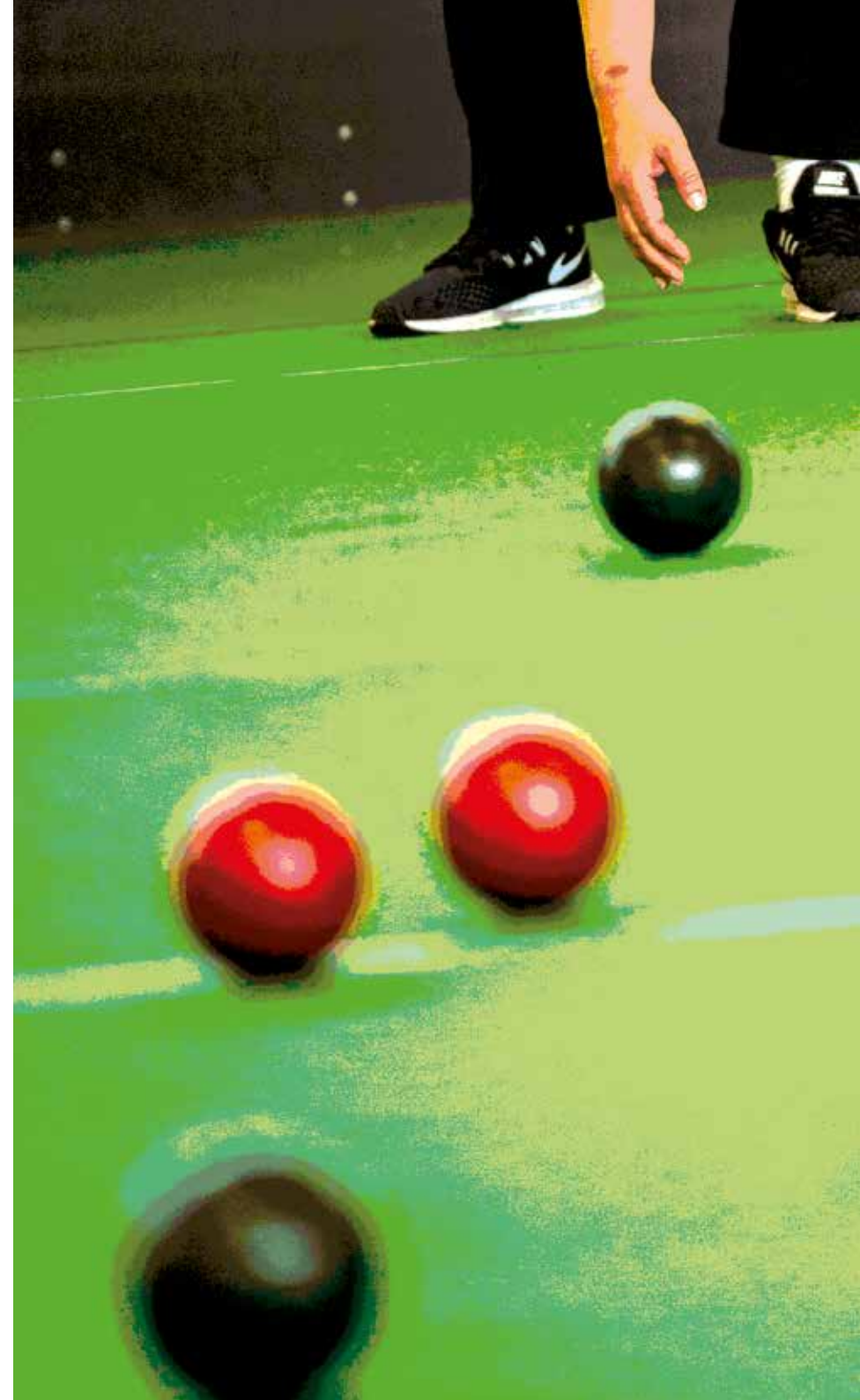
Bei Special Olympics nennt man Menschen

- mit geistiger Behinderung: Athletinnen und Athleten
- ohne geistige Behinderung: Partnerinnen und Partner

Über diese Sport-Regeln

Diese Regeln sind für Wettbewerbe von Special Olympics in der Sportart Boccia [gesprochen: bottscha].

Wer bei Wettbewerben im Boccia mitmacht, muss diese Regeln beachten!





Inhalt

Die Sportart Boccia

Die Ausrüstung

Die Boccia-Bahn

Seite 4

Seite 5

Seite 6

Boccia-Wettbewerbe von Special Olympics

Seite 8

Spiel und Wertung

Seite 10

Spiel-Vorbereitung

Seite 10

Spiel-Beginn und Spiel-Ablauf

Seite 14

Die Wertung

Seite 17

Ende des Spiels

Seite 20

Auszeit, Verzögerung, Unterbrechung

Seite 22

Verhalten im Boccia-Spiel

Seite 23

Regel-Verstöße

Seite 24

Klassifizierung

Seite 31

Kontakt | Über dieses Heft

Rückseite

Damit man dieses Heft leichter lesen kann, verwenden wir die Bezeichnungen „Athlet“, „Sportler“, „Partner“, „Schiedsrichter“ oder „Trainer“. Damit sind immer alle Menschen gemeint. Egal, welches Geschlecht sie haben.

Die Sportart Boccia

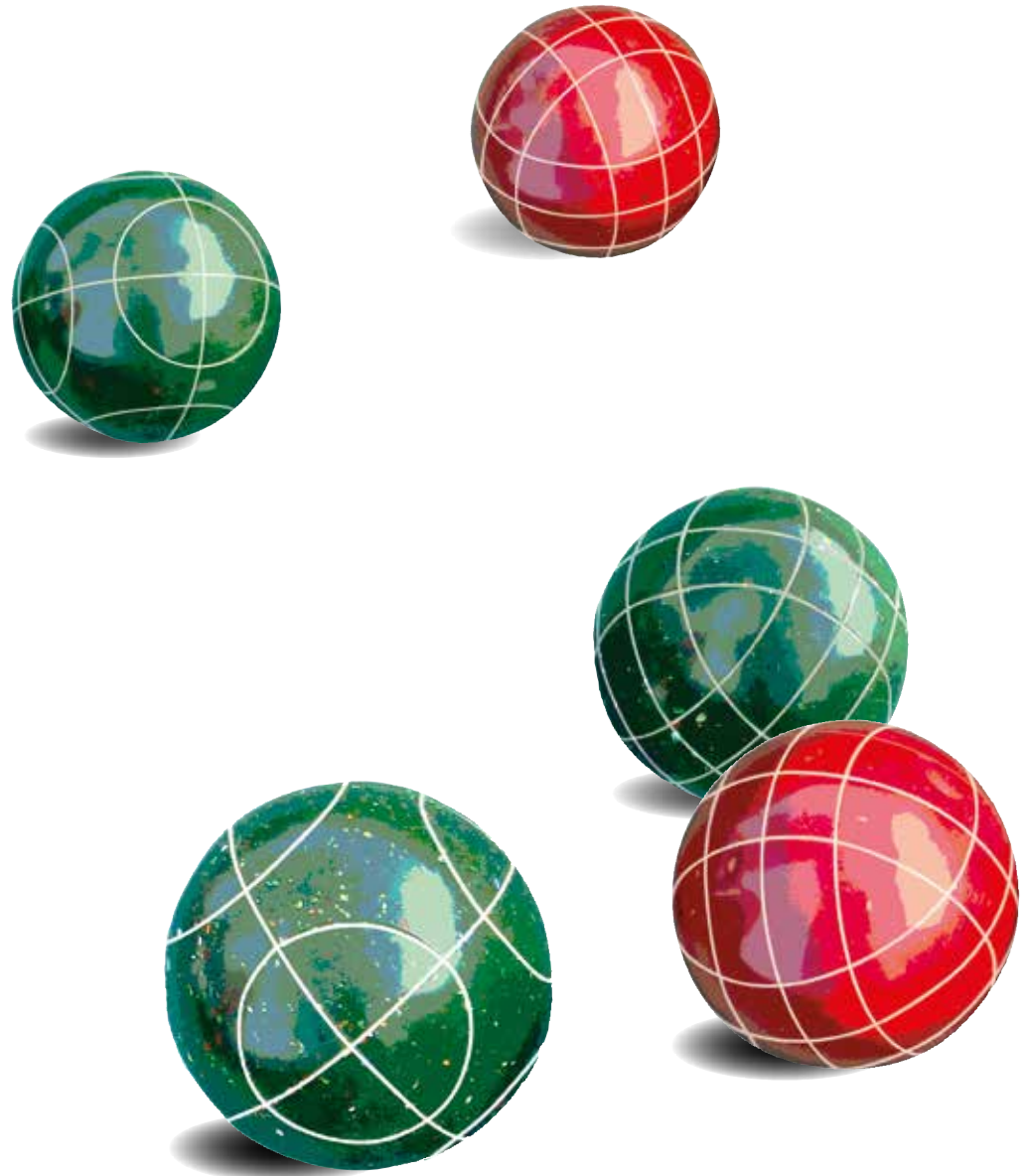
Boccia ist ein Kugel-Spiel.

Es kommt aus Italien.

Boccia ist ein beliebter Freizeit-Sport, den man einfach auf Rasen oder Sand spielen kann. Wettbewerbe spielt man auf Boccia-Bahnen.

Beim Boccia muss man mit Kugeln genau treffen.

Man muss mit den eigenen Kugeln eine kleine Ziel-Kugel treffen oder die Kugeln der Gegner weg schießen.



Die Ausrüstung

Die Boccia-Kugeln

Die Boccia-Kugeln sind aus Holz oder Metall oder Kunststoff hergestellt.

- Größe: Durchmesser mindestens 10,7 Zentimeter, höchstens 10,9 Zentimeter
- Alle Boccia-Kugeln in einem Wettbewerbs-Spiel müssen gleich groß sein.
- Die Farbe der Boccia-Kugeln ist nicht festgelegt.
Aber die Kugeln der gegnerischen Spieler oder Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden.



Der Pallino

Die kleine Ziel-Kugel beim Boccia heißt: Pallino.

- Größe: Durchmesser mindestens 4,8 Zentimeter, höchstens 6,3 Zentimeter
- Farbe: deutlich anders als die Boccia-Kugeln der Spieler



6 Die Boccia-Bahn

Boccia-Wettbewerbe spielt man auf einer Bahn mit einer Oberfläche aus Sand, Erde, Lehm, Gras oder aus einem künstlichen Material.

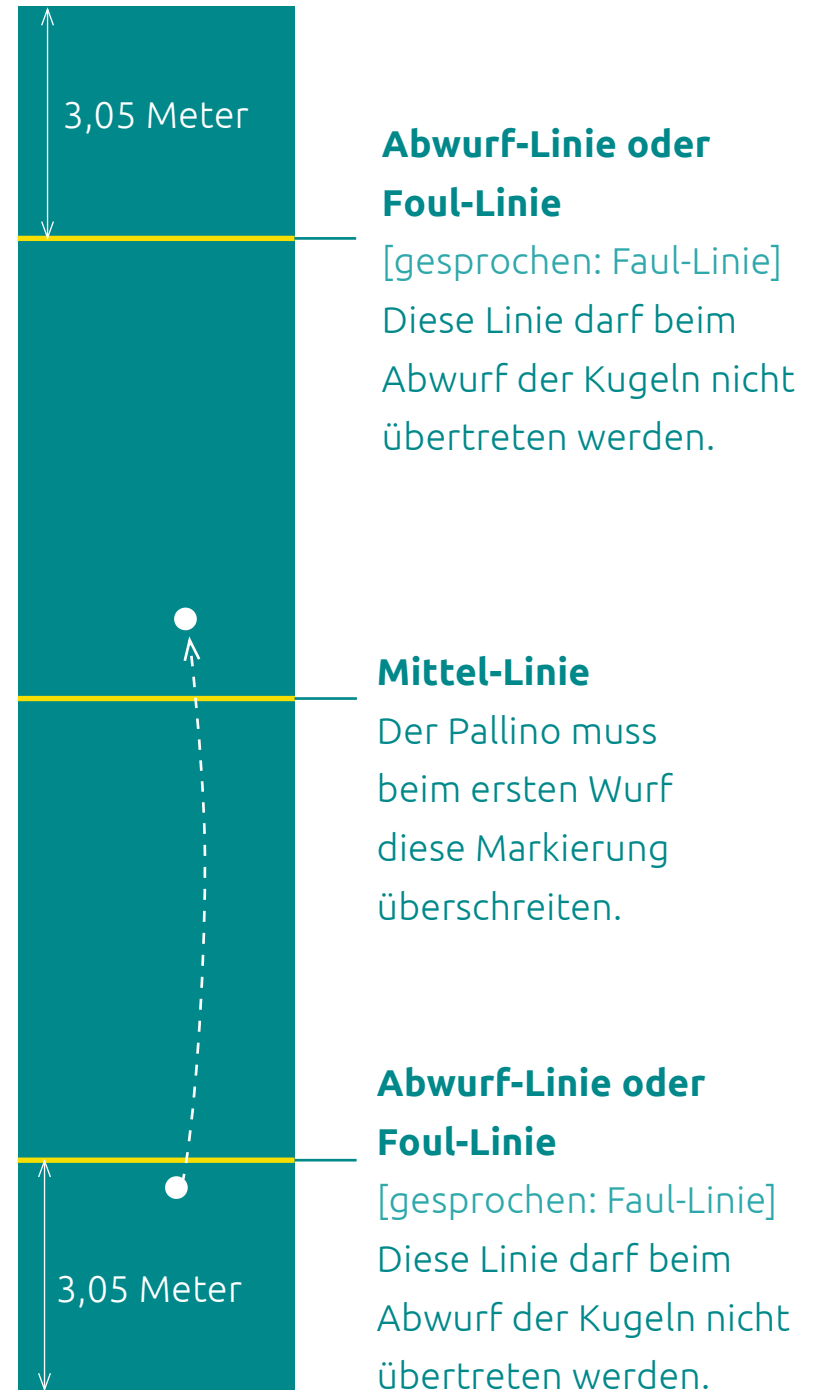
- Länge: 18,29 Meter
- Breite: 3,66 Meter

Wie muss die Bahn gebaut sein?

- Man kann die Kugel von beiden Enden der Bahn gerade rollen oder werfen.
- Auf der Bahn dürfen keine Hindernisse für die Kugeln sein.

Beide Spieler oder Mannschaften spielen von der gleichen Seite der Bahn aus.

Die Seiten werden nach jeder Runde gewechselt.



Die Bande

Die Bahn hat an allen 4 Seiten eine Begrenzung.
Die Begrenzung heißt: Bande.
Eine Bande ist mindestens so hoch
wie der Durchmesser einer Spiel-Kugel.

Die Banden gehören mit zur Bahn.
Sie dürfen direkt angespielt werden.
Die Kugeln können an der Bande abprallen
und so in eine andere Richtung laufen.

Alle Linien müssen 5 Zentimeter breit
und deutlich sichtbar sein.



Boccia-Wettbewerbe von Special Olympics

1. Einzel

Ein Athlet spielt gegen einen anderen Athleten.

2. Doppel

2 Athleten spielen gegen 2 andere Athleten.

3. Mannschaften

2 Mannschaften spielen gegeneinander.

In einer Mannschaft sind 4 Spieler.

4. Unified Boccia Doppel [gesprochen: juni-feid bottscha Doppel]

Ein Athlet und ein Partner sind ein Unified Doppel.

5. Unified Boccia Mannschaft [gesprochen: juni-feid bottscha Mannschaft]

2 Athleten und 2 Partner sind eine Unified Mannschaft.

6. Einzel mit Rampe oder anderen Hilfs-Mitteln

Ein Athlet im Team nutzt eine Rampe oder ein anderes Hilfs-Mittel.

Unified Sports® Wettbewerbe im Boccia

Was bedeutet Unified [gesprochen: juni-feid]?

Athleten mit geistiger Behinderung trainieren regelmäßig zusammen mit Partnern ohne geistige Behinderung. Sie treten auch gemeinsam in Wettbewerben von Special Olympics an.

Wettbewerbe mit Rampe oder anderen Hilfs-Mitteln

Wann und wie werden Rampen oder andere Hilfs-Mittel genutzt?

Wenn der Athlet die Kugel nicht ohne Rampe oder ohne andere Hilfs-Mittel spielen kann. Die Turnier-Leitung muss Rampen und Hilfs-Mittel genehmigen.



Spiel und Wertung

Spiel-Vorbereitung



Die Kugeln im Spiel

Beim Boccia sind 8 große Kugeln und ein Pallino im Spiel.

In der Mannschaft hat jeder Spieler eine Kugel.

Beim Doppel hat jeder Spieler 2 Kugeln.

Beim Einzel hat jeder Spieler 4 Kugeln.

Wurf der Kugeln

Die Kugeln werden gerollt.

Die rollende Kugel darf nicht die Bahn verlassen.

Der Spieler darf die Abwurf-Linie nicht übertreten.

Der Spieler darf jede Kugel in der Bahn weg schießen,
auch den Pallino.

Der Spieler darf die Kugel von oben oder unten greifen.

Pallino-Wurf und Wahl der Kugel-Farbe

Der Schiedsrichter entscheidet mit einem Los oder Münz-Wurf, welcher Spieler oder welche Mannschaft den Pallino ins Spiel werfen darf.

Dieser Spieler oder die Mannschaft darf auch die Kugel-Farbe wählen.





Der Mannschafts-Kapitän

Vor Spiel-Beginn wählt jede Mannschaft einen Mannschafts-Kapitän.
Der Name wird der Wettbewerbs-Leitung gemeldet.
Der Mannschafts-Kapitän wird während eines Spiels nicht gewechselt.
Der Mannschafts-Kapitän hat die Aufgabe,
nach dem Spiel den Spiel-Bericht zu unterschreiben.



Spieler und Spieler-Wechsel

Jede Mannschaft legt die Reihenfolge ihrer Spieler selbst fest.

Die Reihenfolge kann in jeder Runde geändert werden.

Kein Spieler darf öfter werfen als er Kugeln hat.

Beispiel: Ein Spieler im Doppel hat 2 Kugeln. Dann darf er 2 Mal werfen.

In jedem Spiel darf jede Mannschaft höchstens einen Spieler auswechseln.

Das muss vor dem Spiel an den Schiedsrichter gemeldet werden.

Wenn der Spieler-Wechsel nicht vorher gemeldet wird,

zählt dieses Spiel für die Mannschaft als verloren.

Ausnahmen sind nur bei einem Notfall erlaubt.

Zum Beispiel bei Unfall oder einer Krankheit.

Dann darf der Spieler nach der Runde ausgewechselt werden.

Wenn das nicht möglich ist, wird das Spiel abgebrochen.

Nach dem Spieler-Wechsel muss der Ersatz-Spieler das Spiel zu Ende spielen.

Wenn eine Mannschaft mit zu wenigen Spielern antritt,

zählt dieses Spiel für die Mannschaft als verloren.

Spiel-Beginn und Spiel-Ablauf

Die 3-Versuche-Regel

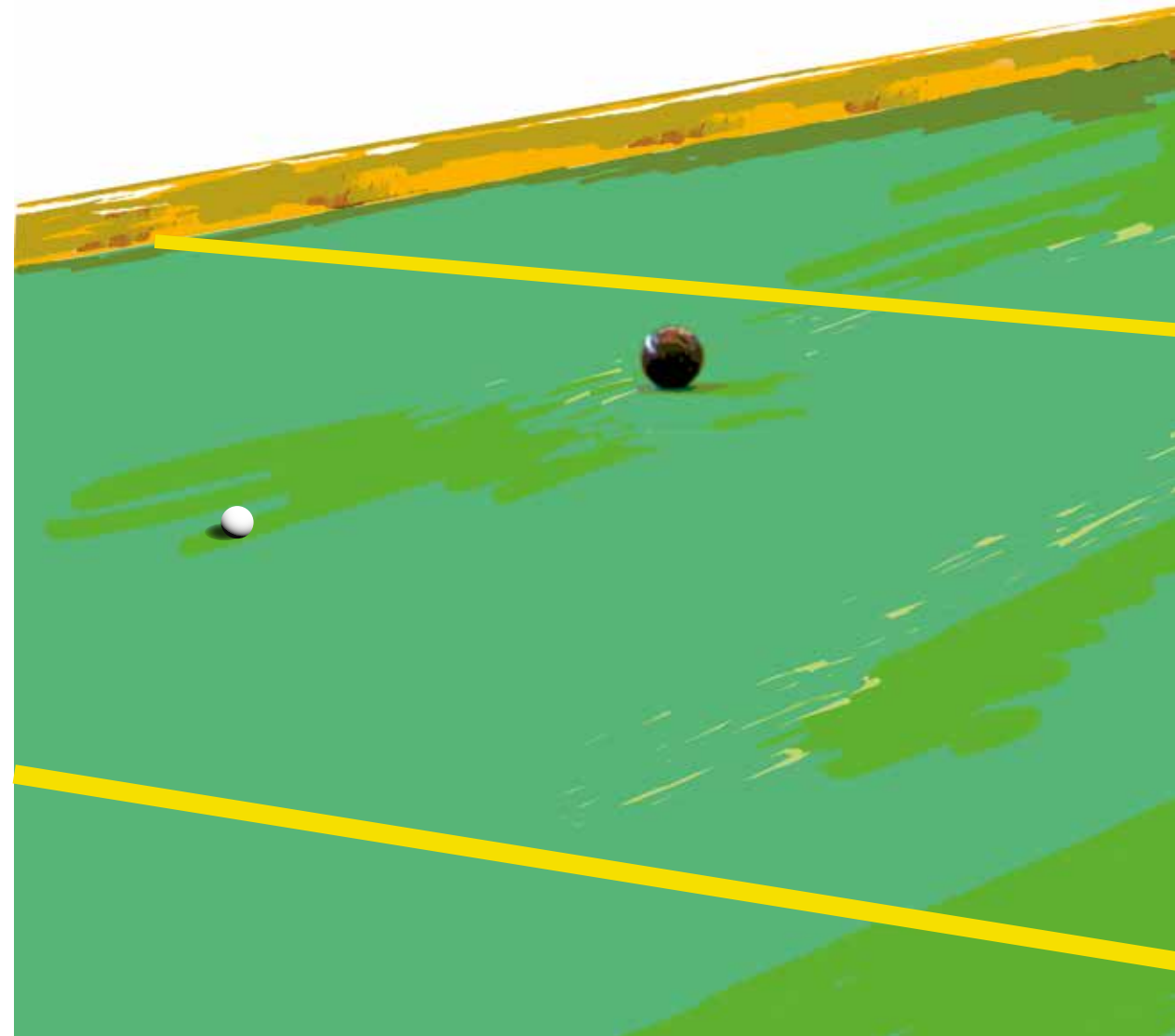
Der Spieler oder die Mannschaft, die beim Auslosen gewonnen hat, muss den Pallino ins Spiel bringen.

Der Pallino muss zwischen Mittel-Linie und Abwurf-Linie geworfen oder gerollt werden.

Dafür gibt es 3 Versuche.

Wenn alle 3 Versuche scheitern, hat die andere Mannschaft oder der andere Spieler einen Versuch.

Wenn auch dieser Versuch nicht gelingt, legt der Schiedsrichter den Pallino in die Mitte der Abwurf-Linie gegenüber.





Der erste Kugel-Wurf

Der Spieler oder die Mannschaft, die die Auslosung gewonnen hat, darf den ersten Kugel-Wurf machen.

Der Spieler, der auch den Pallino richtig auf die Bocchia-Bahn geworfen hat, darf nun die erste Kugel spielen.

Der Spieler versucht, seine Kugel so nah wie möglich an den Pallino zu werfen oder zu rollen.

Der Spieler, der den Pallino einwirft, darf immer auch die erste Kugel spielen.

16 Der Spiel-Ablauf

Nachdem die erste Kugel gespielt wurde,
ist ein Spieler der Gegner-Mannschaft am Zug.
Dieser Spieler läuft außerhalb der Boccia-Bahn zur Abwurf-Linie.

Die Gegner-Mannschaft versucht,
ihre Kugel noch näher an den Pallino zu spielen
als die Kugel der ersten Mannschaft.

Die Gegner-Mannschaft ist so lange am Zug,
bis eine von ihren Kugeln dichter am Pallino liegt.
Oder bis alle 4 Kugeln gespielt sind.
Danach ist wieder die erste Mannschaft dran.

Wichtig: Die Position der Kugeln darf man nur
von außerhalb der Boccia-Bahn betrachten.

Grund-Regel im Boccia

**Wenn ein Spieler seine Kugel näher an
den Pallino gespielt hat als der Gegner,
tritt er aus der Bahn.
Dann spielt der Gegner weiter.**

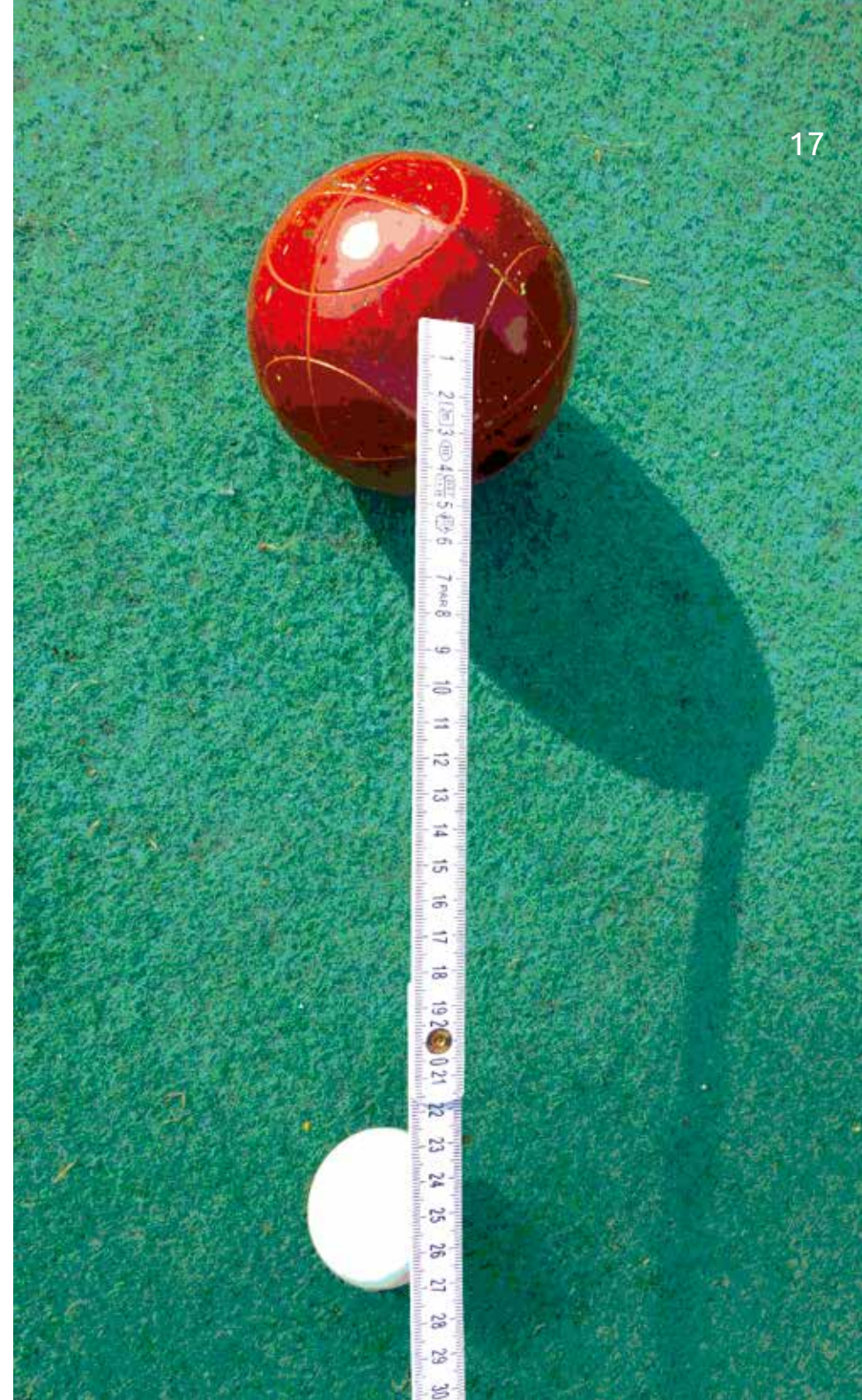
Die Wertung

Eine Runde ist beendet, wenn beide Spieler oder beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben. Dann vergibt der Schiedsrichter die Punkte.

Es gibt Punkte für alle Kugeln einer Mannschaft, die dem Pallino näher liegen als die der Gegner-Mannschaft. Wenn das nicht klar zu erkennen ist, wird genau gemessen.

Wie wird gemessen?

Der Abstand zwischen Kugel und Pallino wird immer gemessen von der Mitte der Kugel bis zur Mitte des Pallinos.



Die Vergabe der Punkte

Am Ende jeder Runde zeigt der Schiedsrichter Punkt-Zahl und Farbe der Gewinner-Mannschaft an.

Bevor die Kugeln wieder weggeräumt werden, nimmt der Schiedsrichter Blick-Kontakt zu den Spielern auf. Die Spieler müssen dem Ergebnis zustimmen.

Wenn Spieler nicht einverstanden sind, können sie eine Messung verlangen.

Wenn die Spieler mit der Punkt-Vergabe einverstanden sind, werden die Kugeln weggeräumt und eine neue Runde beginnt.

Die Mannschaft, die die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die nächste Runde und wirft den Pallino ins Spiel.



Gleichstand in einer Runde

Wenn **in** einer Runde je eine Kugel der beiden Mannschaften gleich weit vom Pallino entfernt liegen, dann spielt die Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, weiter.

Gleichstand nach einer Runde

Wenn **nach** einer Runde zwei Kugeln, die dem Pallino am nächsten liegen, zwei verschiedenen Mannschaften gehören und beide Kugeln gleich weit vom Pallino entfernt liegen, dann werden keine Punkte vergeben.

In der nächsten Runde wirft die Mannschaft den Pallino ins Spiel, die ihn auch in dieser Runde eingeworfen hat.

Ende des Spiels

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.

Wann ist ein Spiel zu Ende?

- Wenn die vorgegebene Punkt-Zahl erreicht wurde oder
- wenn die vorgegebenen Spiel-Zeit abgelaufen ist. Dann muss die Punkt-Zahl nicht erreicht sein.

Darüber entscheidet die Wettbewerbs-Leitung.

Welche Punkt-Zahl ist für das Spiel-Ende vorgegeben?

- Spiel mit 4 Spielern in einer Mannschaft: 16 Punkte
Jeder Spieler wirft eine Kugel.
- Spiel mit 2 Spielern im Doppel: 12 Punkte
Beide Spieler werfen 2 Kugeln.
- Spiel mit einem Spieler im Einzel: 12 Punkte
Der Spieler wirft 4 Kugeln.

Special Olympics Wettbewerbe dürfen von der Punkte-Regel abweichen.

Darüber entscheidet die Wettbewerbs-Leitung.





Der Spiel-Bericht

Bei jedem Spiel schreibt die Wettbewerbs-Leitung einen Spiel-Bericht mit dem Ergebnis des Spiels.

Nach dem Spiel unterschreiben die Mannschafts-Kapitäne von beiden Mannschaften den Spiel-Bericht.

Damit bestätigen sie, dass der Spiel-Bericht richtig ist.

Wenn ein Mannschafts-Kapitän nicht einverstanden ist, sollte er den Spiel-Bericht nicht unterschreiben.

Auch wenn Spieler aus seiner Mannschaft nicht einverstanden sind und protestiert haben, sollte der Mannschafts-Kapitän nicht unterschreiben.

Auszeit, Unterbrechung, Spiel-Verzögerung

Auszeit und Unterbrechung

Eine Auszeit bedeutet, dass das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wird.

Eine Auszeit dauert höchstens 10 Minuten.

Das Spiel kann auch wegen Störungen durch das Wetter oder durch andere plötzliche Ereignisse unterbrochen werden.

Dann spricht man aber nicht von Auszeit.

Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet darüber, ob das Spiel unterbrochen wird.

Spiel-Verzögerung

Wenn Spieler mit Absicht und ohne wichtigen Grund das Spiel länger als 30 Sekunden verzögern,

spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus.

Nach der Verwarnung muss sofort weiter gespielt werden.

Wenn nicht, hat die Mannschaft das Spiel verloren.

Verhalten im Boccia-Spiel

23

Ein Spieler verlässt immer die Bahn, wenn der Gegner an der Reihe ist.

Allgemeine Verhaltens-Regeln

- Alle Spieler sind angemessen gekleidet.
Angemessen heißt:
Die Kleidung ist sportlich, sauber, ordentlich und für niemanden peinlich.
- Alle Spieler tragen Sportschuhe.
- Alle Spieler verhalten sich zu jeder Zeit sportlich.
Unsportliches Verhalten kann dazu führen, dass Spieler ausgeschlossen werden.

Was ist unsportliches Verhalten?

- Beleidigung anderer Menschen durch Worte oder Gesten
- böswillige Aktionen



Regel-Verstöße

Jeder Regel-Verstoß oder jedes Foul [gesprochen: Faul] wird bestraft.

Zur Strafe wird die Kugel, die zum Foul geführt hat, nicht gewertet und entfernt.

Wenn diese Kugel die Position vom Pallino oder von anderen Kugeln verändert hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln oder den Pallino genau an ihre alte Position zurück.

Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Strafen und Proteste

- Bei Regel-Verstößen muss der Schiedsrichter beide Mannschafts-Kapitäne sofort informieren.
Die gefoulte [gesprochen: ge-faulte] Mannschaft kann die Strafe ablehnen, die durch das Foul veränderte Position der Kugeln annehmen und das Spiel fortsetzen.
- Proteste gegen Schiedsrichter-Entscheidungen kann man bis 15 Minuten nach Spiel-Ende melden.
Proteste kann nur der Trainer einer Mannschaft einlegen.

1. Spieler übertritt die Abwurf-Linie

Ein Verstoß ist es, während der Abwurf-Bewegung die Abwurf-Linie zu berühren.

Man darf die Foul-Linie nicht mit dem Fuß oder mit Hilfs-Mitteln betreten.

Jede Mannschaft darf ein einziges Mal die Abwurf-Linie übertreten, ohne dafür eine Strafe zu bekommen.

Der Schiedsrichter spricht nur eine Verwarnung aus.

Beim zweiten Übertreten gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Schiedsrichter beendet diese Runde.
Die Gegner-Mannschaft bekommt Punkte für die Kugeln, die auf der Bahn liegen.
Die Mannschaft, die übertreten hat, erhält in dieser Runde keine Punkte.
- Die Gegner-Mannschaft verzichtet auf die Strafe für die Mannschaft, die übertreten hat.
Die Gegner-Mannschaft setzt das Spiel fort.



2. Spieler spielt seine Kugel zu früh

Ein Verstoß ist es, wenn man seine Kugel zu früh spielt.

„Zu früh“ heißt: Der Pallino oder die zuletzt gespielte Kugel bewegen sich noch. Man darf erst spielen, wenn der Pallino oder die zuletzt gespielte Kugel still liegen.

Wenn ein Spieler eine Kugel zu früh spielt, versucht der Schiedsrichter, diese Kugel zu stoppen, bevor andere Kugeln getroffen werden.

Wenn der Schiedsrichter die zu früh geworfene Kugel nicht stoppen kann, nimmt er diese Kugel nach dem Stillstand von der Bahn.

Wenn die Kugel andere Kugeln oder Pallino bewegt hat, setzt der Schiedsrichter Kugeln oder Pallino genau an ihre alte Position zurück. Dann wird das Spiel fortgesetzt.



3. Spieler spielt mehr Kugeln als erlaubt

Ein Verstoß ist es, wenn ein Spieler mehr Kugeln spielt als erlaubt.

Wenn der Spieler eine zusätzliche Kugel während eines Spiels wirft, dann wird diese Kugel nicht gewertet und vom Schiedsrichter aus dem Spiel entfernt.

Wenn diese Kugel andere Kugeln oder den Pallino bewegt hat, setzt der Schiedsrichter Kugeln oder Pallino genau an ihre alte Position zurück. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Dieser Verstoß bedeutet

- Im Doppel: Ein Spieler wirft mehr als zwei Kugeln.
Beispiel: Ein Spieler im Doppel wirft drei Kugeln.
Dann wird die dritte Kugel nicht gewertet.
Der Doppel-Partner darf nur noch eine Kugel spielen.
- Im Mannschafts-Wettbewerb: Ein Spieler wirft mehr als eine Kugel.
Beispiel: Ein Spieler der Mannschaft wirft zwei Kugeln.
Dann wird die zweite Kugel nicht gewertet.
Die anderen Spieler der Mannschaft entscheiden, wer die übrigen Kugeln wirft.



4. Spieler beeinflusst die Kugel in der Bewegung

Ein Verstoß ist es, eine Kugel, die sich in Bewegung befindet, zu berühren und dadurch die Bewegung zu verändern.

Wenn ein Spieler die Bewegung einer **eigenen Kugel** verändert, dann wird diese Kugel nicht gewertet und aus der Bahn entfernt. Der Schiedsrichter versucht, diese Kugel zu stoppen, bevor sie andere Kugeln trifft. Gelingt ihm das nicht, entfernt er die Kugel nach dem Stillstand von der Bahn.

Wenn die Kugel andere Kugeln berührt oder den Pallino bewegt hat, setzt der Schiedsrichter Kugeln oder Pallino genau an ihre alte Position zurück. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Wenn ein Spieler die Bewegung einer **Gegner-Kugel** verändert, dann hat die Gegner-Mannschaft mehrere Möglichkeiten:

- Die Gegner-Mannschaft kann den Wurf wiederholen.
- Die Gegner-Mannschaft kann die Runde für ungültig erklären lassen.
- Die Gegner-Mannschaft kann auf eine Strafe für die andere Mannschaft verzichten. Die veränderte Position der Kugeln wird anerkannt. Das Spiel geht weiter.



5. Spieler wirft Kugel mit falscher Farbe

Ein Verstoß ist es, wenn ein Spieler eine Kugel spielt, die nicht „seine“ Farbe oder die Farbe seiner Mannschaft hat.

Diese Kugel darf aber nicht gestoppt werden.

Die Kugel wird nach dem Stillstand ausgetauscht gegen eine Kugel in der richtigen Farbe.

Wenn beim Austauschen der falschen Kugel die Position von anderen Kugeln verändert wird, muss die Runde abgebrochen werden.

Die Runde beginnt von der gleichen Seite aus von vorn.

Es kann auch passieren, dass der Schiedsrichter nicht mehr erkennen kann, welche von den Kugeln auf der Bahn die Kugel mit der falschen Farbe war.

Dann vergibt der Schiedsrichter in dieser Runde keine Punkte.

Das ist eine Sonder-Regel bei Special Olympics.



6. Würfe in falscher Reihenfolge

Ein Verstoß ist es, wenn der Pallino und der erste Wurf nicht von der ausgelosten Mannschaft gespielt werden.

Dann holt der Schiedsrichter Kugel und Pallino zurück.

Die Runde beginnt von der gleichen Seite aus von vorn.

Ein Verstoß ist es, wenn ein Spieler seine Kugel wirft, obwohl eine Kugel seiner Mannschaft dem Pallino am nächsten liegt und die Gegner-Mannschaft noch nicht alle ihre Kugeln gespielt hat.

Dann versucht der Schiedsrichter, diese Kugel zu stoppen, bevor sie andere Kugeln trifft.

Wenn ihm das nicht gelingt, wird die Kugel nach dem Stillstand von der Bahn entfernt.

Wenn die Kugel andere Kugeln berührt oder den Pallino bewegt hat, setzt der Schiedsrichter Kugeln oder Pallino genau an ihre alte Position zurück.

Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Die Klassifizierung

In der Klassifizierung werden alle Athleten in Leistungs-Gruppen für die Wettbewerbe eingeteilt. Dabei muss jeder Athlet „sein Bestes geben“.

Alle Athleten spielen 3 Sets mit je 3 Durchläufen.

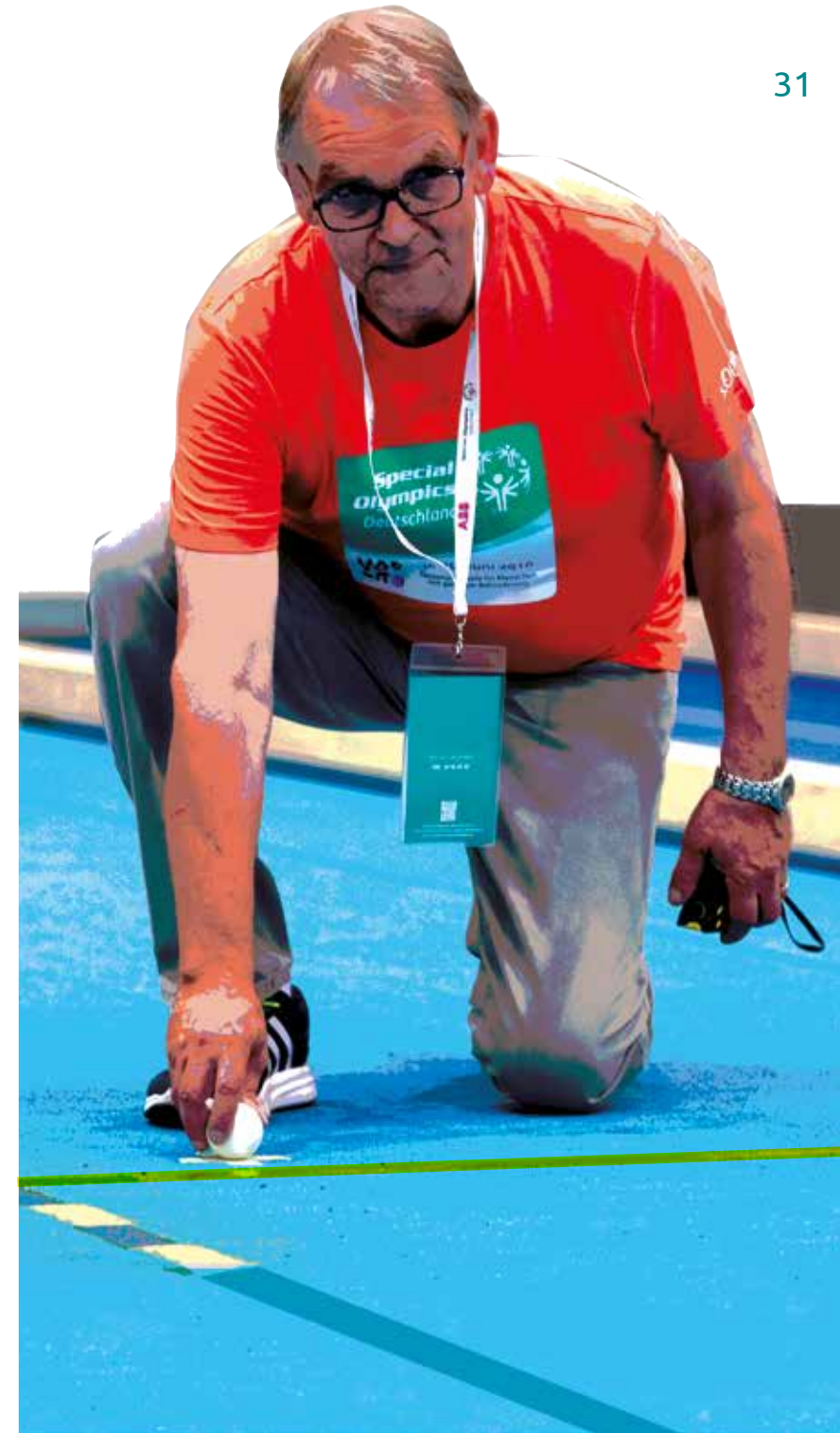
Bei jedem Set liegt der Pallino in einer anderen Entfernung von der Abwurf-Linie.

1. Set: Der Pallino liegt auf der Mittel-Linie.
2. Set: Der Pallino liegt 12,20 Meter entfernt.
3. Set: Der Pallino liegt auf der Abwurf-Linie gegenüber.

Alle Athleten spielen je 8 Kugeln in einem Durchlauf. Die 3 Kugeln, die dem Pallino am nächsten liegen, werden gemessen. Wenn der Pallino wegrollt, wird er an seinen Platz gelegt, bevor die nächste Kugel geworfen wird.

Nach 3 Sets werden die Einzel-Ergebnisse der Athleten oder der Mannschaften zusammen gerechnet.

Das Gesamt-Ergebnis ergibt den Klassifizierungs-Wert.



Kontakt

Special Olympics Deutschland e. V. (SOD)

Akademie

Invalidenstraße 124

10115 Berlin

Telefon 030 24 62 52 0

E-Mail akademie@specialolympics.de

Internet www.specialolympics.de

Anfahrt S1, S2, S25 Nordbahnhof,
U6 Naturkundemuseum,
Tram M8, M10, 12

Über dieses Heft



Dieses Heft ist von capito Berlin.

www.capito-berlin.eu



Diese Partner unterstützen Special Olympics Deutschland:



Premium Partner von Special Olympics Deutschland