

Tutti in spiaggia!: Cross boccia

Il cross boccia è una nuova disciplina sportiva che fundamentalmente funziona come le bocce. Tuttavia, le possibilità di gioco sono praticamente illimitate. Si usano dei sacchetti morbidi.

I sacchetti possono essere lanciati a piacimento su superfici elevate, sopra a ostacoli o anche su superfici inclinate. Nel cross boccia è possibile dare sfogo alla propria fantasia: infatti non ci sono (quasi) limiti. Sperimentate e trovate le strutture di gioco più insolite.

Regole di base

Ogni giocatore riceve tre palle uguali. Si tira a sorte per definire chi inizia. La persona che può iniziare il gioco sceglie un luogo di partenza e lancia un pallino (marker) dove preferisce. In seguito, gli altri giocatori tirano la prima palla. Il giocatore che ha lanciato la palla più lontano dal pallino tira anche la seconda e la terza palla. In seguito, tocca anche gli altri, indipendentemente dalla distanza tra il loro primo lancio e il pallino.

Come si calcola il punteggio

Ogni palla che si trova più vicino al pallino rispetto alle palle degli avversari riceve un punto. Per questo, solo il miglior giocatore ottiene dei punti. Se due palle di due giocatori diversi si trovano alla stessa distanza dal pallino o lo toccano entrambe, ciascuno ottiene un punto. Se una palla si trova sopra un'altra (la palla avversaria è coperta almeno per il 50%) si ottiene un «kill», ovvero la palla che si trova sotto è eliminata dal girone.

Forme di gioco

Punti a gogo con le combinazioni

Chi riesce a far toccare due palle proprie, di cui una è più vicina al pallino rispetto agli avversari, ottiene tre punti. Se tutte le tre palle di un giocatore si toccano e una di queste è più vicina al pallino delle altre, si ottengono sei punti. Le combinazioni contano anche nelle partite pareggiate.



Punto, set, partita

Si contano i punti solo dopo che tutti i giocatori hanno lanciato tutte le loro palle. Chi ha ottenuto più punti può aprire il prossimo girone di gioco. Se due palle sono equidistanti dal pallino, il girone si conclude con un pareggio.

Ogni giocatore mantiene i punti ricevuti e il prossimo girone è aperto di nuovo dallo stesso giocatore che ha vinto prima. Il set finisce quando un giocatore ottiene 13 punti. Il set deve essere vinto con due punti di distacco dal secondo giocatore, per esempio 11-13. Per vincere la partita, occorre primeggiare in due set.



Variante

- Il giocatore che inizia può anche definire determinate regole per il tipo di tiro o la traiettoria della palla (sopra una linea, un ostacolo, una siepe, tirare con la mano sinistra o indietro, ecc.). In tal caso, il pallino deve essere giocato secondo le regole prestabilite. Se un giocatore non rispetta le nuove regole, i suoi tiri non contano.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO