

Ab an den Strand!: Cross Boccia

Vom Prinzip her funktioniert diese Sportart wie Boccia. Sie bietet aber nahezu unbegrenzte Spielmöglichkeiten. Anstelle der Kugeln wirft man weiche Säckchen.

Die weichen Säckchen können wahlweise auf höhere Ebenen, über Hindernisse oder auch auf schiefe Ebenen geworfen werden. Der Fantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt. Experimentieren Sie und suchen Sie eigene geeignete Spielanlagen.

Grundregeln

Jeder Spieler bekommt drei gleiche Spielbälle. Das Los entscheidet, wer das Spiel beginnt. Dieser bestimmt einen Ausgangspunkt und wirft den Marker an eine beliebige Stelle. Dann dürfen alle anderen Spieler den ersten Ball werfen. Den 2. Und 3. Ball wirft jener Spieler, dessen Ball am weitesten vom Marker entfernt liegt. Danach kommen die anderen an die Reihe, abhängig von der Distanz ihres ersten Balls zum Marker.

So wird gezählt

Jeder Spielball, der näher am Marker liegt als die gegnerischen Bälle, ergibt einen Punkt (also punktet nur der beste Spieler).

Liegen zwei Bälle von verschiedenen Spielern in gleicher Entfernung zum Marker, oder berühren letzteren, werden beide gewertet. Kommt ein Ball auf einem anderen zu liegen (gegnerischer Ball zu mindestens 50 % bedeckt), gibt es einen «Kill» – der unterlegene Ball scheidet aus der Spielrunde aus.

Spielformen

Punkteturbo-Combo



Diese Spielform zielt darauf ab, möglichst viele Punkte zu sammeln und sie von den Gegnern wegzuschnappen. Wenn zwei Spielbälle eines Spielers sich berühren – und einer davon liegt näher als ein gegnerischer Ball – gibt es 3 Punkte.

Berühren sich alle drei Spielbälle eines Spielers und liegt einer näher als die gegnerischen Bälle, bekommt man 6 Punkte. Combos zählen auch bei einem Unentschieden.

Punkt, Satz, Spiel



In dieser Spielform werden 2 Sätze à 13 Punkte gespielt. Gezählt wird immer, nachdem alle Spieler alle Bälle geworfen haben. Wer am meisten Punkte hat, eröffnet die nächste Spielrunde. Liegen zwei Bälle gleich weit vom Marker entfernt, gilt die Runde als unentschieden. Jeder Spieler bekommt die ihm zustehenden Punkte, die nächste Runde beginnt nochmals derselbe Spieler, der die vorherige Runde eröffnet hat.

Ein Satz endet, sobald ein Spieler 13 Punkte erreicht hat. Der Satz muss mit zwei Punkten Abstand zum zweitbesten Spieler gewonnen werden – z. B. 11:13. Um ein Spiel für sich zu entscheiden, muss man 2 Sätze gewinnen.

Variation

- Der Startspieler kann Regeln für Wurfart oder die Flugbahn des Balles bestimmen (über Bande/Hindernis/Hecke spielen, mit linker Hand, rückwärts werfen usw.). Der Marker muss dabei in der gewünschten Weise gespielt werden. Hält ein Spieler diese Vorgabe nicht ein, zählen seine Würfe nicht.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO