

Spielregeln Crossboccia

Jedes Team erhält jeweils 6 gleiche Spielbälle, die gleichmäßig zwischen den 2 Teammitgliedern aufgeteilt werden. Dann wird ausgelost, welches Team beginnen darf. Nun wird von einem frei wählbaren Ausgangspunkt der Marker von einem Spieler des beginnenden Teams geworfen.

Anschliessend darf derselbe Spieler versuchen, seinen ersten Ball möglichst nah an den Marker zu werfen. Danach spielt ein Spieler des anderen Teams ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus und versucht ebenfalls, möglichst dicht an den Zielpunkt zu werfen.

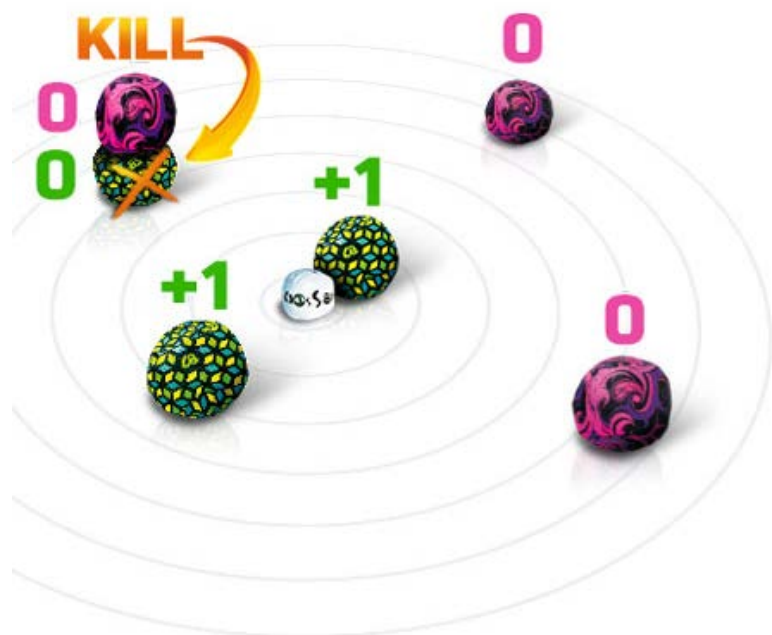
Das Team, dessen Ball am weitesten vom Marker entfernt ist, hat den nächsten Wurf. Nun versuchen alle Teammitglieder, möglichst nah ans Ziel zu werfen. Sobald das Team näher am Marker mit einem seiner Bälle liegt als das gegnerische, bekommt die andere Mannschaft das Wurfrecht. Dies setzt sich solange fort, bis jeder Spieler seine Bälle geworfen hat.

Die Würfe auswerten

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). Sollten Spielbälle beider Teams in gleicher Entfernung zum Marker liegen oder diesen berühren, wird jeder Ball gewertet.

Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein "Kill" und der gegnerische Ball wird nicht gewertet.

Spielt ein Spieler zu Beginn einer Runde ein Objekt (beispielsweise eine Bande) mit dem Marker bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Es ist auch möglich, eigene Wurfregeln zu bestimmen, zum Beispiel dass alle diese Runde den Ball rückwärts über die Schulter werfen müssen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination oder Wurftechnik nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet.



Rundenende & Punkte

Im Anschluss an alle Würfe werden die Punkte zusammengezählt.

Das Team, das die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers an einen beliebigen Ort die nächste Runde.

Sollten beide Teams innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich somit ein "Draw" (Unentschieden) und es werden keine Punkte vergeben. Die nächste Runde beginnt dasselbe Team, das die vorangegangene Runde begonnen hat.

Nach Ende der Spielzeit gewinnt das Team welches am meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es ein Zielwerfen mit einem Ball pro Team.