

## Ab 01.01.2019 sind im Tech. Reglement vom SBV folgende Änderungen (neu) in Kraft:

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

2.4 (alt)

Personen, Gegenstände oder anderes (Aufbauten, Stützen, Zäune, Lampen, usw.) die sich auf der Bahnumrandung befinden, gelten als Fremdkörper und sind demzufolge spielungültig.

2.4 neu

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.

### Art. 7: Bocciakugeln und Pallino

7.5 (alt)

Vor Beginn eines Spiels vergewissert sich der SR, dass keine Verwechslungsmöglichkeit zwischen den Kugeln der gegnerischen Mannschaft besteht; ist das der Fall, hat die Mannschaft, die das Spiel beginnt, die eigenen Kugeln mit einem gut sichtbaren Merkmal zu versehen.

7.5 neu

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.**

7.7 neu

**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: Art der Markierung von Pallino und Bocciakugeln

8.2 (alt)

Nicht markierte Kugeln und Pallino, die auf der Bahn verschoben werden, müssen vom SR an den vermuteten, ursprünglichen Platz gesetzt werden. Der Entscheid des SR kann nicht angefochten werden.

8.2 neu

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

9.4 (alt)

Zerbricht eine Kugel oder der Pallino, gilt für die Distanzmessung das Grösste auf dem Spielfeld liegende Stück. Die defekte Kugel oder der defekte Pallino wird sofort durch eine andere Kugel resp. einen anderen Pallino ersetzt.

#### 9.4 neu

**Zerbricht eine Bocciakugel**, gilt für die Distanzmessung das Grösste auf dem Spielfeld liegende Stück.

**Die defekte Bocciakugel wird sofort durch eine andere Bocciakugel ersetzt.**

### Art. 13: Standort der Spieler während des Spielsatzes

#### 13.1 (alt)

Bei Beginn des Spielsatzes haben sich alle Spieler in der Zone A-B (A1-B1) zu befinden; ein Spieler im Einsatz darf in keiner Weise gestört werden.

#### 13.1 neu

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.

### Art. 14: Beginn des Spiels und Pallinoanspiel

#### 14.4 (alt)

Der angespielte Pallino ist ungültig wenn er:

- die Seitenbänder berührt oder auf eine Distanz von weniger als 13 cm von derselben zu liegen kommt;
- die Linie E-E1 (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
- die Linie B-B1 (Fig. 7) berührt oder überrollt, mit Ausnahme für Bahnen mit einer Länge bis 23.50 m, wo der Anspielbereich um 1.40 m und für Bahnen mit einer Länge zwischen 23.50 m und 25.00 m um 0.70 m verlängert wird (Fig. 8).

#### 14.4 neu

Der angespielte Pallino ist ungültig, wenn:

- die Seitenbänder berührt oder auf eine Distanz von weniger als 13 cm von derselben zu liegen kommt;
- die Linie E (Fig. 6) nicht überrollt oder sie berührt;
- 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 25.0 m um 70 cm verlängert wird (Fig. 8).

**- beim Pallinoanspiel, der Spieler die Linie D übertritt.**

### Art. 15: Annullierung des Spielsatzes

#### 15.1 (alt)

Der Spielsatz ist ungültig und wird in der gleichen Richtung wiederholt, wenn nach gültigem Spiel der Pallino:

- zerbricht;
- 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 Kugel, diesen nicht mehr zu berühren vermag;
- in der Zone A-E (A1-E1) liegen bleibt.

### 15.1 neu

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;

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

#### 16.5 (alt)

Der in Aktion stehende Spieler darf nach ausgeführtem Raffa- oder Volo-Wurf die Linie E-E1 nicht überschreiten, solange er noch andere Kugeln zu spielen hat, andernfalls ihm eine derselben annulliert wird.

Nach dem Pallinoanspiel und dem Setzen darf die Linie C-C1 nicht überschritten werden, ansonsten das Pallinoanspiel ungültig (Art. 14.5) ist oder eine noch zu spielende Kugel annulliert wird.

#### 16.5 neu

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 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 ihm eine derselben annulliert wird.***

#### 16.6 (alt)

Eine Kugel wird annulliert, VR vorbehalten, wenn sie:

- die Seitenbande berührt, bevor sie andere Kugeln oder den Pallino touchiert;
- nach Art. 21 regelwidrige Verschiebungen bewirkt;
- in nicht vorgeschriebener Art gespielt wurde;
- das Ziel bei Raffa- oder Volo-Wurf indirekt trifft (z.B. vorher die Bahnumrandung berührt, oder andere nicht gemeldete Kugeln oder den Pallino streift) oder verfehlt;
- beim Volo-Wurf ausserhalb einer Distanz von 40 cm aufschlägt;
- beim Raffa-Wurf vor oder auf der Linie D-D1 aufschlägt.

#### 16.6 neu

Eine Bocciakugel wird annulliert, VR vorbehalten, wenn sie:

- die Seitenbande 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 (alt)

Eine Kugel ist ungültig, keine Anwendung der VR, wenn sie:

- in die Zone A-C (A1-C1) 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 Kugel sie nicht mehr zu berühren vermag.

#### 16.7 neu

Eine Bocciakugel ist ungültig, keine Anwendung der VR, wenn sie:

- **ohne vorher etwas zu touchieren die beweglichen Rückwände berührt**
- in die Zone A-**D der Spielrichtung** zu liegen kommt;
- so unter der Bahnumrandung festklemmt, dass die grösste sich im Spiel befindende Bocciakugel sie nicht mehr zu berühren vermag.

### Art. 18: Raffa-Wurf

#### 18.4 (alt)

Die Kugel, die nicht oder irregulär das gemeldete Ziel trifft, ist ungültig, VR vorbehalten.

#### 18.4 neu

Die Bocciakugel, **die das gemeldete Ziel irregulär oder ein anderes nicht gemeldetes Teil trifft**, ist ungültig, VR vorbehalten.

### Art. 19: Volo-Wurf

#### 19.6 (alt)

Die Kugel, die nicht oder irregulär das gemeldete Ziel trifft, ist ungültig, VR vorbehalten.

#### 19.6 neu

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

### Art. 20: Irrtümlich gespielte Bocciakugeln

#### 20.2 (alt)

Spielt ein Spieler irrtümlicherweise eine fremde Kugel oder jene des Gegners, ist diese ungültig, VR vorbehalten.

Wird die VR angewendet, muss diese Kugel durch eine eigene ausgetauscht und dem Besitzer zurückgegeben werden.

#### 20.2 neu

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.**

### Art. 25: Verhalten der Spieler

#### 25.4 (alt)

Das unbegründete Verlassen des Spielfeldes eines Spielers bewirkt den automatischen Ausschluss vom Wettkampf der ganzen Mannschaft, der er angehört.

Das Verlassen des Spielfeldes während eines Unterbruchs der Partie, weil man eine Entscheidung des Turnierdirektors abwartet, wird nicht als unbegründet erachtet.

#### 25.4 neu

Das unbegründete Verlassen des Spielfeldes eines Spielers bewirkt den automatischen Ausschluss vom Wettkampf der ganzen Mannschaft, der er angehört.

**Die Regel gilt auch während eines Unterbruchs der Partie, weil man eine Entscheidung des Turnierdirektors abwartet.**

#### Art. 26: Aufgaben und Verhalten des Schiedsrichters (SR)

##### 26.2 (alt)

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 Kugeln/Pallino vor der Anwendung der VR anhalten oder vom Spielfeld nehmen;
- den Spielverlauf nicht behindern;
- den Spielern keine Ratschläge erteilen;
- Fragen der Spieler betreffend der Position der Kugel/Pallino beantworten;
- 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.

##### 26.2 neu

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.