

## Cross Boccia

Ziel ist es seine Spielbälle möglichst nah an dem Zielball zu platzieren und hierdurch zu punkten.

### Spielverlauf Einzel

Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler bestimmt/ ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Zielball wirft. Danach spielen alle anderen Spieler ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus. Der Zielball kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen. Der Spieler, welcher den Zielball geworfen hat, darf auch beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball platziert hat, werfen die restlichen Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle. Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Zielball entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball. Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Zielball, ihren zweiten und dritten Spielball. Anschliessend werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Zielballs an einen beliebigen Ort die nächste Runde. Sollten mehrere Spieler innerhalb einer Runde dieselbe Punktzahl erreicht haben, so darf der Spieler, der auch die vorangegangene Runde für sich entschieden hat, die nächste Runde eröffnen.

### Spielverlauf Team

Ein Team besteht aus drei Spielern. Jedes Team spielt mit 2 Sets, also insgesamt 6 Spielbällen, wobei jeder Spieler zwei Spielbälle erhält. Es spielen immer 2 Teams gegeneinander. Das Teamspiel ist in zwei Spielphasen unterteilt. Zu Beginn des Spiels wird ein Team ausgelost oder bestimmt, welches den Marker wirft und hiermit das Spiel eröffnet. Hiernach werfen alle Spieler beider Teams abwechselnd ihren ersten Spielball. Hiernach wird der bestplatzierte Spielball eines jeden Teams bestimmt und mit dem gegnerischen bestplatzierten Spielball verglichen. Das Team dessen Abstand zwischen dem bestplatzierten Spielball und Marker am grössten ist, wirft seinen nächsten Spielball und beginnt hiermit die zweite Phase. In der zweiten Phase wirft jedes Team nur so lange bis es den Abstand zum Marker unterbietet. Dies setzt sich solange fort bis alle Spielbälle geworfen wurden. Falls einem Team es nicht gelingt den Abstand zum Marker zu unterbieten und dem anderen Team noch Spielbälle verbleiben, so hat dieses Team die Möglichkeit dies noch punktbringend zu platzieren.

### Punkte

Jeder Spielball, der näher zum Zielball liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt. Sollten mehrere Spielbälle verschiedener Spieler in gleicher Entfernung vom Zielball 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 (bspw. eine Bande) mit seinem ersten Wurf bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet. Ein Satz endet sobald ein Spieler 13 Punkte erzielt hat. Der Satz muss jedoch mit 2 Punkten Abstand zum zweitbesten Spieler entschieden werden (z.B. 11-13 oder 12-14). Das Spiel ist entschieden sobald einer der Spieler zwei Sätze gewonnen hat.

## Combos

Dir geht das Sammeln von Punkten nicht schnell genug! Dann sind Combos genau das richtige für Dich! Platziere zwei deiner Spielbälle direkt aneinander, so dass sie sich berühren. Liegt einer von ihnen näher zum Zielball als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 3 Punkte. Liegen drei deiner Spielbälle direkt aneinander und berühren sich und liegt einer von ihnen näher zum Zielball als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 6 Punkte.

## Bildnachweis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) aus: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**