

Spielregeln Hallenbosseln

I. Spielgedanke (Hallenbosseln)

Auf einem Spielfeld, das eine Wurfbahn und ein Zielfeld umfasst, spielen 2 Mannschaften mit je 3 Spielern und einem Mannschaftsführer gegeneinander. Die Spieler beider Mannschaften versuchen mit gezielten Würfeln ihre Bosseln möglichst nahe an die im Zielfeld liegende Daube heranzubringen. Dabei ist es erlaubt, mit dem eigenen Wurf gegnerische Bossel aus dem Zielfeld herauszustoßen oder die Daube innerhalb des Zielfeldes in eine für den Gegner ungünstige und für die eigene Mannschaft günstige Stellung zu bringen. Alle Bosseln im Zielfeld erhalten Wurfpunkte. Gewonnen hat die Mannschaft, die in einem Durchgang/Spiel die meisten Punkte erzielt hat. Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle Zur Mannschaft gehören 3 Spieler und 1 Mannschaftsführer. Die Summe der Punktzahlen der Spieler darf diese vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten. Die Punkte des Mannschaftsführers werden für die Gesamtpunktzahl nicht mitgezählt. Teilverlust der Beine müssen durch Prothesen ausgeglichen werden.

Orthesen/Stützapparate müssen ebenfalls getragen werden. Rollstuhlfahrer dürfen eine Hilfe zum Anreichen der Bosseln o.ä. in Anspruch nehmen. Mixed – Mannschaften sind erlaubt (s. DBS-Turnierordnung Sonderregel Bosseln 11.1.6). Alle Spieler müssen eine gut sichtbare Nummerierung auf dem Vorderteil ihres Trikots tragen.

Regel 1: Spielfeld

Regel 2: Spielgerät

Regel 3: Mannschaften

Regel 4: Spielzeit

Regel 5: Spielablauf

Regel 6: Wurf

Regel 7: Wertung

Regel 8: Spielrichter

Hallenbosseln (Spielfeld)

III. Spielregeln

Regel 1: Spielfeld

1.1 Spielfeldzeichnung siehe unten .

1.2 Das Spielfeld ist 16 m lang und 2 m breit. Es umfasst die Wurfbahn und das Zielfeld. Der Hallenboden muss eben und soll möglichst glatt sein.

1.3 Die Wurfbahn, auf der die Bosseln geschoben werden, ist grundsätzlich 12 m lang und 2 m breit. Hieran schließt sich das Zielfeld von 4 m Länge und ebenfalls 2 m Breite an. Der Turnierleiter prüft die Gleitfähigkeit des Bodens und kann die Wurfbahn entsprechend verkürzen.

1.4 Die Mitte des Zielfeldes ist mit einem Kreuz dauerhaft zu markieren. Die Mindestlänge der Schenkel des Kreuzes sind: vorderer Schenkel (in Richtung Abwurflinie) 60 cm, die der drei anderen Schenkel 30 cm, jeweils vom Kreuzmittelpunkt gemessen. Auf die Kreuzmitte wird die

Spielregeln Hallenbosseln

„Daube“ (Holzwürfel) so gesetzt, dass sie mit ihren Seitenflächen parallel zu den Begrenzungslinien des Zielfeldes liegt.

- 1.5 Alle Begrenzungslinien der Wurfbahn und des Zielfeldes gehören zum Spielfeld und sollen 3 bis 5 cm breit sein. Sie müssen mit glatten Klebestreifen deutlich sichtbar und durchgehend markiert werden.
- 1.6 a) Frauen und Rollstuhlfahrer bosseln auf einer um 2 m verkürzten Bahn.
b) Frauen ab dem 70. Lebensjahr oder mit HCP 3 und höher dürfen auf einer um 3 m verkürzten Bahn bosseln.
c) Männer ab dem 75. Lebensjahr oder mit HCP 3 oder höher dürfen auf einer um 2 m verkürzten Bahn bosseln (Frauenabwurflinie).
- 1.7 Absperrungen, sonstige Hindernisse sowie Zuschauer sollten mindestens 1,50 m von der Wurfbahn und dem Zielfeld entfernt sein.

Regel 2: Spielgerät

- 2.1 Die Bossel besteht aus einem abgeflachten, halbkugeligen Körper mit einem geschwungenen Handgriff von 20 cm Länge (+ / – 2 cm). Die Bodenscheibe der Bossel muss einen bis zum Scheibenrand gleichmäßigen Bürstenbesatz von 1,8 cm Höhe (+ / – 3 mm) haben. Der den Bosselkörper umschließende, stoßdämpfende Gummiring muss anliegen und darf nicht defekt sein. Das Gesamtgewicht der Bossel beträgt 4 650 g (+ / – 200 g). Der Turnierleiter entscheidet, ob das Spielgerät den Anforderungen entspricht. Die Daube ist ein quadratischer Holzwürfel, dessen Seiten eine Länge von 10 cm haben. Es darf kein Hartholz verwendet werden.
- 2.2 Zu einem Spiel gehören 6 Bosseln, von denen jeweils 3 gleichfarbig sind, sich aber deutlich voneinander unterscheiden müssen (z.B. 3 weiß/3 grün).
- 2.3 Die zum Spiel gehörende Daube ist ein roter Holzwürfel, dessen Seiten jeweils 10 cm lang sind. Die Verwendung von Dauben aus Hartholz ist nicht erlaubt.
- 2.4 Jede Mannschaft bringt zum Turnier ein einwandfreies, komplettes Spiel (= 6 Bosseln und 1 Daube) mit. Mannschaften, die kein Spiel mitbringen, können vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 2.5 Der Turnierleiter (od. Beauftragter) bestimmt aus den mitgebrachten Spielgeräten für jede Bahn das zu benutzende Spielgerät, das bis zum Ende des Turniers auf dieser Bahn verbleiben muss. Einen Austausch von Spielgeräten, weil sie nicht mehr den Anforderungen entsprechen, kann nur der Turnierleiter (oder Beauftragter) vornehmen.
- 2.6 Zu Beginn des Spiels und des Durchgangs stehen die weißen Bosseln links und die grünen rechts vor der Abwurflinie.

Regel 3: Mannschaften

- 3.1 Jede Mannschaft muss mit einem Mannschaftsführer und 3 Spielern antreten. Diese Zahl darf während eines Spiels weder über noch unterschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- 3.2 Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der unter 3.1 angegebenen Mannschaftsstärke. Sie müssen in der Mannschaftsmeldung und auf dem Spielprotokoll aufgeführt werden. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 3.3 Vor Spielbeginn sind durch den Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler auf dem Spielprotokoll anzukreuzen.

Spielregeln Hallenbosseln

- 3.4 In jedem Spiel kann nur 1 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Er muss zu den unter 3.2 genannten Auswechsellspielern gehören. Ein Zurückwechseln dieses Spielers ist nicht möglich.
- 3.5 Ein Auswechseln ist nur bei eigenem Wurf oder nach Ende eines Durchgangs möglich.
- 3.6 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheiden muss oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden oder Ausschluss vorzunehmen. Hierbei ist die Regel 3.7 und 3.8 zu beachten. Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 3.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Mannschaftsführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln führt zum Abbruch des Durchgangs.
- 3.8 Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.
- 3.9 Nur die Mannschaftsführer dürfen sich während des Spiels am Zielfeld aufhalten.
- 3.9.1. Es ist ihnen erlaubt, sich während der Pausen zwischen den einzelnen Würfen, im Raum neben den Seitenlinien und direkt an der Grundlinie des Zielfeldes aufzuhalten, um von hieraus ihre Mannschaften über den Stand des Spiels und günstige Wurfmöglichkeiten zu unterrichten.
- 3.9.2. Während des Wurfs müssen sich die Mannschaftsführer im Raum hinter der Grundlinie des Zielfeldes aufhalten.
- 3.9.3. Es ist ihnen untersagt, während des Spieles das Zielfeld, die Wurfbahn oder dessen Begrenzungslinien zu betreten oder irgendwelche Handlungen im oder am Zielfeld vorzunehmen.
- 3.10 Nach Beendigung eines Durchganges ist das Ergebnis durch den Bahnrichter zu ermitteln. Hierfür ist es den Spielführern erlaubt, das Zielfeld zu betreten, um sich von der Richtigkeit des Ergebnisses zu überzeugen. Hierbei darf das Bild im Zielfeld nicht verändert werden. Ist ein Spielführer mit dem ermittelten Ergebnis nicht einverstanden, kann er das Messen der relevanten Bosselabstände zur Daube verlangen.
- 3.11. Jedes nach einem Durchgang ins Spielprotokoll eingetragene Ergebnis ist vom Mannschaftsführer zu prüfen und anschließend zu unterschreiben.
- 3.12. Alle Spieler halten sich während des Wurfvorganges im Raum vor der Abwurflinie auf. Auch die freien Räume neben den Wurfbahnen dürfen in dieser Zeit von den Spielern nicht betreten werden.
- 3.13. In den Pausen zwischen den einzelnen Durchgängen und Spielen gilt das Betreten der Abwurflinie nicht als Fehler.
- 3.14. Die Bosseln dürfen erst nach Freigabe der Bahn durch den Schiedsrichter vom Zielfeld zurückgeholt werden.
- 3.15. Verstöße gegen die Regeln 3.1 bis 3.4, sowie 3.6 und 3.8 führen zum Abbruch des ganzen Spiels (Wertung siehe 7.4 und 7.5). Verstöße gegen die Regeln 3.7; 3.9.2; 3.9.3; 3.10; 3.12 und 3.14 führen zum Abbruch des Durchgangs.

Spielregeln Hallenbosseln

Regel 4: Spielzeit

- 4.1 Die Spiele beginnen auf allen Bahnen gleichzeitig mit dem Anpfiff durch den Turnierleiter.
- 4.2 Die Spiele können auf den einzelnen Bahnen zeitlich unterschiedlich enden
- 4.3 Entscheidungsspiele bestehen ebenfalls aus 6 Durchgängen. Im Übrigen gelten die Regeln 5.1 bis 5.4 (siehe Sportordnung Ziffer 8.1 bis 8.1.3 und Sonderregeln Bosseln, Ziffer 11.1.8)

Regel 5: Spielablauf

- 5.1 Vor Spielbeginn werden die Bosselränder zwischen dem Schiedsrichter und den beiden Mannschaftsführern am Zielfeld ausgelost.
- 5.2 Das Spiel wird von der Mannschaft eröffnet, die Farbe „weiß“ gewählt hat. Sie hat den ersten Wurf.
- 5.3 Jedes Spiel besteht aus 6 Durchgängen, jeder Durchgang aus 3 Würfeln für jede Mannschaft. Die Würfe erfolgen abwechselnd zwischen beiden Mannschaften.
- 5.4 Jeder Durchgang wird wechselweise zwischen den Mannschaften begonnen (weiß, grün, weiß, grün ...).
- 5.5 Jeder Spieler hat bei jedem Durchgang nur einen Wurf. Die Reihenfolge innerhalb einer Mannschaft ist beliebig. Sie muss vom Mannschaftsführer festgelegt werden, wenn sich die Spieler
- 5.6 Die Bosseln sind durch einen regelgerechten Wurf möglichst nahe an die Daube heranzubringen. Hierbei darf die Bossel die Wurfbahn oder das Zielfeld nicht verlassen.
- 5.7 Eine Bossel befindet sich außerhalb des Spielfeldes, wenn sie die Begrenzungslinien mit vollem Umfang einschließlich Gummiring überschritten hat.
- 5.8 Wird die Daube durch Aufprall einer Bossel aus dem Zielfeld geschoben, so wird sie auf die freie markierte Stelle in der Zielfeldmitte (Kreuzmitte) in die Anfangsstellung zurückgelegt.
- 5.9 Steht eine Bossel zentral auf diesem Mittelpunkt (Kreuzmitte), ist die Daube parallel zu den Seitenlinien, in Richtung der Abwurflinie vor diese Bossel zu legen. Sollte hier ebenfalls eine Bossel stehen, muss die Daube möglichst vor die zentral stehende Bossel so angelegt werden, dass sie parallel zu den Seitenlinien der Kreuzmitte am nächsten liegt. Ist die Kreuzmitte nicht zentral abgedeckt, wird die Daube so gelegt, dass sie parallel zu den Seitenlinien der Zielfeldmitte (Kreuzmitte) am nächsten liegt. Die Richtung zur Abwurflinie wird hierbei nicht mehr beachtet.

Regel 6: Wurf

- 6.1 Der Wurf der Bossel erfolgt aus dem Stand oder mit Anlauf.
- 6.2 Die Bossel kann auf der Wurfbahn oder im Abwurfraum vor der Wurfbahn aufgesetzt werden. Die Begrenzungslinien und deren Verlängerungen dürfen dabei von der Bossel berührt werden.
- 6.3 Steht der Spieler beim Abwurf außerhalb der verlängerten Seitenlinien, muss er die Bosselscheibe beim Abwurf so aufsetzen, dass sie die Seitenlinien oder deren Verlängerungen berührt. Hierbei kann sich der größere Teil der Bossel auch außerhalb der Seitenlinien oder deren Verlängerungen befinden.

Spielregeln Hallenbosseln

- 6.4 Der Wurf ist regelgerecht ausgeführt, wenn die Bossel ins Zielfeld gleitet, ohne sich zu überschlagen oder zu rollen.
- 6.5 Durch eine regelgerecht ins Zielfeld gleitende Bossel dürfen bereits im Zielfeld stehende Bosseln und die Daube verschoben oder aus dem Zielfeld herausgeschoben werden.
- 6.6 Wird im Zielfeld durch Zusammenprall eine Bossel umgestoßen, so wird sie nach ihrem Stillstand auf den Mittelpunkt, der zwischen den beiden Berührungspunkten von Bosselscheibe und -stiel liegt, wieder aufgestellt. Sollte das Aufstellen der Bossel durch die zu nahe stehende Daube oder Bossel nicht möglich sein, ist die Bossel direkt neben der Daube oder Bossel aufzustellen.
- 6.7 Der Wurf ist ungültig:
- 6.7.1 wenn der werfende Spieler die Abwurfline oder deren gedachte Verlängerung betritt oder überschreitet. Dies gilt auch für Hilfsgeräte (z.B. Stock, Rollstuhl, usw.);
- 6.7.2 wenn die Reihenfolge beim Wurf nicht eingehalten wird;
- 6.7.3 wenn die Bossel nach dem Abwurf rollt, sich überschlägt oder das Spielfeld verlassen hat.
- 6.8 Bei ungültigen Wüfen ist die Bossel aus dem Spiel zu nehmen. Dies gilt auch für Bosseln, die das Zielfeld nicht erreichen.
- 6.9 Wird durch einen ungültigen Wurf das Bild im Zielfeld verändert (d.h., dass wenigstens 1 Bossel im Zielfeld stehen muss), so erfolgt ein Abbruch dieses Durchgangs (Wertung siehe Regel 7.4).
- 6.10 Betritt ein Spieler bei der Einnahme seiner Wurfstellung die Abwurfline oder die Wurfbahn (z.B. Wurf aus dem Stand), gilt der Wurf als durchgeführt. Die noch nicht abgeworfene Bossel wird aus dem Spiel genommen und der Spieler kann in diesem Durchgang nicht mehr eingesetzt werden. Die Mannschaft hat nur noch zwei Würfe zur Verfügung.
- 6.11 Bosseln, die durch einen Zusammenstoß aus dem Zielfeld herausgestoßen und dann durch Aufprall an Absperrungen oder Füßen der Mannschaftsführer oder Schiedsrichter wieder ins Zielfeld zurückgleiten, hierbei jedoch das Bild nicht verändern, sind ungültig und müssen herausgenommen werden.
- 6.12 Wird das Bild im Zielfeld durch zurückprallende Bosseln verändert, wird der Durchgang abgebrochen und für die Mannschaft, dessen Spieler die verursachende Bossel geworfen hat, als verloren gewertet (Wertung siehe Regel 7.4).
- 6.13 Ein Durchgang wird nicht abgebrochen, sondern wiederholt, wenn das Bild im Zielfeld durch eine Unachtsamkeit des Schiedsrichters entscheidend verändert wird.
- 6.14 Alle aus dem Spielfeld genommenen oder geschobenen Bosseln müssen möglichst weit vom Spielfeld entfernt hinter der Grundlinie abgestellt werden.

Regel 7: Wertung

- 7.1 Die Wertung erfolgt durch Vergabe von Wurf und Spielpunkten. Nach jedem Durchgang erhält die Bossel im Zielfeld, die der Daube am nächsten steht, 2 Wurfpunkte. Alle anderen Bosseln erhalten nur einen Punkt.
- 7.2 Stehen 2 Bosseln verschiedener Mannschaften als nächste gleichweit von der Daube entfernt, wobei Unterschiede von weniger als 5 mm als gleich gelten, so erhalten diese Bosseln je einen Punkt. In diesem Durchgang erhält keine Bossel 2 Wurfpunkte.

Spielregeln Hallenbosseln

- 7.3 Sind Messungen der Entfernungen zur Vergabe von Wurfpunkten erforderlich, wird vom nächstgelegenen Punkt des unteren Bosselgriffes bis zum nächstgelegenen Punkt der Daube gemessen.
- 7.4 Bei Abbruch eines Durchgangs erhält die verursachende Mannschaft keinen, die Gegenmannschaft 3 Wurfpunkte.
- 7.5 Bei Abbruch eines ganzen Spiels erhält die verursachende Mannschaft 10: 20 Wurf- und 2 Minusspielpunkte. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spiels.
- 7.6 Nach Spielende werden die Wurfpunkte der 6 Durchgänge zusammengezählt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Wurfpunktzahl. Sie erhält 2 Plusspielpunkte.
- 7.7 Bei gleicher Wurfpunktzahl erhalten beide Mannschaften je einen Spielpunkt.

Regel 8: Spielrichter

- 8.1 Jedes Turnier wird von einem Turnierleiter geleitet. Zu seiner Unterstützung benennt er vor jedem Spiel für jede Bahn einen Schieds- und Linienrichter.
- 8.2 Der Turnierleiter überzeugt sich vor Spiel-/Turnierbeginn von dem regelgerechten Zustand der Spielfelder, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 8.3 Der Turnierleiter und die Schiedsrichter haben die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels oder ungehörigen Benehmens zu verwarnen oder vom Spiel auszuschließen (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 8.4 Der Turnierleiter eröffnet das Spiel auf allen Bahnen gleichzeitig durch Anpfeif und hat das Recht, es zu unter- oder abzubrechen.
- 8.5 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 8.6 Der Schiedsrichter steht unmittelbar am Zielfeld, und lost mit den Mannschaftsführern die Bosselfarbe aus. Er darf in einen Wurf nicht eingreifen, auch nicht durch Anhalten regelwidrig geworfener Bosseln. Nach erfolgtem Wurf entfernt nur er die Bosseln aus ungültigen Würfen.
- 8.7 Nach jedem Durchgang stellt er das Ergebnis fest. Wenn erforderlich, bedient er sich beim Messen der Entfernung eines Maßstabes. Erst wenn das Ergebnis zweifelsfrei feststeht, gibt er es bekannt, trägt es ins Spielprotokoll ein und gibt durch Heben des Armes oder Zuruf die Bahn für den nächsten Durchgang wieder frei.
- 8.8 Nach Beendigung des Spiels addiert er die Wurfpunkte, vergibt die Spielpunkte, nennt den Sieger und bestätigt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.
- 8.9 Die Linienrichter werden durch den Turnierleiter benannt. Sie stehen an der Abwurfline der Bahn und unterrichten den Schiedsrichter durch Zuruf vom Berühren oder übertreten der Abwurfline durch einen Spieler während des Wurfes.

Spielregeln Hallenbosseln

Hallenbosseln (Spielfeld)

