



## Spielregeln Crossboccia

### Vorbereitung und Spielstart

- Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler bestimmt / ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Marker wirft.
- Danach spielen alle anderen Spieler ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus. Der Marker kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen.
- Der Spieler, welcher den Marker geworfen hat, darf auch beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball geworfen hat, werfen die restlichen Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle.
- Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Marker entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball. Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Marker, ihren zweiten und dritten Spielball.

### Spielauswertung

- Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt. Sollten mehrere Spielbälle verschiedener Spieler 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 in dieser 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 und Punktwertung

- Im Anschluss an alle Würfe werden die Punkte zusammengezählt.
- Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers an einen beliebigen Ort die nächste Runde.
- Sollten die Bälle mehrerer Spieler innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich ein „Draw“ (Unentschieden). Bei einem „Draw“ bekommen die Spieler die ihnen zustehenden Punkte (auch „Kills“ & „Combos“ werden gewertet). Die nächste Runde beginnt derselbe Spieler, der die vorangegangene Runde begonnen hat.
- 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.

## **Das Spiel mit den Combos**

- Platziere zwei deiner Spielbälle direkt aneinander, so dass sie sich berühren. Liegt einer von ihnen näher zum Marker 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 Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 6 Punkte.
- Combos zählen auch bei einem Draw (Unentschieden).