



CROSSBOCCIA

DOEL VAN HET SPEL

De ballen zo dicht mogelijk bij het mikballetje werpen.

TERREIN

Een specifiek speelveld is niet voorzien. Dit betekent dat je overal (stadspark, bos, parking, vergaderzaal of burelen, inkomhal...) crossboccia kunt spelen.



VOORBEREIDING EN START VAN HET SPEL

ALGEMEEN

Als aan het begin van een ronde een speler het mikballetje op een welbepaalde manier (bvb. onderhands, over de schouder, tussen de benen, achter de rug, geblinddoekt...) of opzettelijk via een voorwerp (bvb. via de muur) gooit, moet dit van tevoren worden afgesproken als hij wil dat alle andere spelers hun bal ook zo werpen.

Als een speler ondanks deze afspraak deze combinatie of werptechniek niet toepast, dan kan er met deze bal geen punt gescoord worden.

Je kunt crossboccia individueel of als team spelen. In het spelverloop zitten een aantal (kleine) verschillen.

CROSSBOCCIA:
SPELREGELS INDIVIDUEEL

Alle spelers ontvangen elk 3 identieke ballen.

Eerst wordt bepaald welke speler mag starten. Deze speler gooit het mikballetje van een vrij te kiezen startpunt.

Daarna spelen alle andere spelers ook vanaf dit beginpunt. De speler die het mikballetje heeft gegooid, zal ook starten om zijn eerste bal zo dicht mogelijk bij het mikballetje te gooien. Nadat hij zijn eerste bal gooit, gooien de overgebleven spelers om beurt één van hun ballen.

De speler wiens bal het verst verwijderd is van het mikballetje gooit nu zijn tweede en derde bal. De andere spelers gooien ook hun tweede en derde bal, afhankelijk van de afstand van hun bal tot het mikballetje



CROSSBOCCIA:
SPELREGELS ALS TEAM

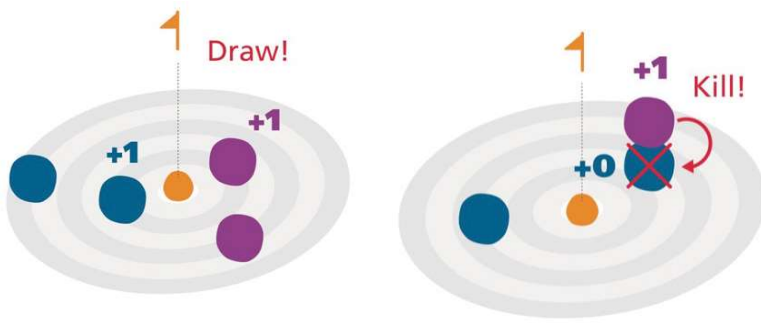
Elk team krijgt 6 identieke ballen, gelijk verdeeld over de 3 teamleden.

Er wordt bepaald welk team mag starten. Een speler van het startteam gooit het mikballetje vanaf een vrij te kiezen beginpunt.

Diezelfde speler probeert zijn eerste bal vervolgens zo dicht mogelijk bij het mikballetje te gooien. Daarna speelt een speler van het andere team ook vanaf dit startpunt en probeert ook zo dicht mogelijk bij het richtpunt te komen.

Het team waarvan de bal het verst van het mikballetje ligt, heeft de volgende worp. In een vooraf gedefinieerde volgorde proberen alle teamleden nu zo dicht mogelijk bij het mikballetje te komen. Zodra het team dichterbij het mikballetje ligt met één van zijn ballen dan de tegenstander, is het andere team aan zet.





PUNTEN TELLEN

Als alle ballen geworpen zijn is het tijd om de punten te tellen.

Elke bal, die dichterbij het mikballetje ligt dan één van de ballen van de tegenstander, telt voor één punt (elke bal wordt geteld inclusief het label).

De speler of team die punten scoort, opent de volgende ronde door het mikballetje naar een willekeurige locatie te gooien.

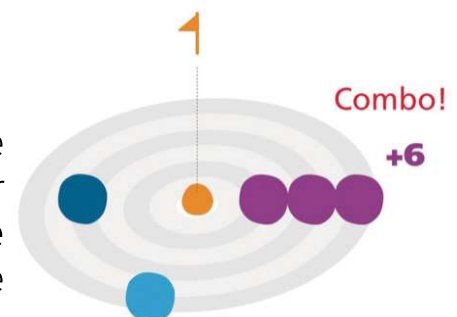
Als verschillende ballen van verschillende spelers of teams zich op dezelfde afstand van het mikballetje bevinden of raken, dan krijgt elke speler of team het punt of punten waar ze recht op hebben. In dit geval is er sprake van een “draw” of “gelijkspel” (en worden “kills” en “combo’s” ook gescoord). De volgende ronde begint met dezelfde speler die de vorige ronde begon.

Als een bal zich minstens halverwege op de bal van een tegenstander bevindt, is dit een “kill” en scoort de tegenstander geen punt.

Een set eindigt zodra een speler 13 punten heeft gescoord. De set moet echter worden beslist met 2 punten verschil met de op een na beste speler (bijvoorbeeld 11-13 of 12-14). Het spel wordt beslist zodra een van de spelers twee sets heeft gewonnen.

SNELLER PUNTEN VERZAMELEN

Dan zijn “combo’s” precies wat je zoekt! Plaats twee van je ballen direct tegen elkaar zodat ze elkaar raken. Als een van hen dichterbij het mikballetje ligt dan de bal van een tegenstander, scoort die “combo” 3 punten.



Als drie van je ballen in direct contact staan en elkaar raken en een van hen dichterbij de marker ligt dan de bal van een tegenstander, scoort die “combo” 6 punten. Combo’s kunnen ook eindigen op een gelijkspel.



AANPAK

Interesse? Organiseer een initiatiemoment in het trefpunt.

Hoe pak je dit best aan:

Zoek een aantrekkelijke locatie (lees: waar voldoende variatie/obstakels aanwezig zijn zodat er variatie in het spel mogelijk is) waar je de initiatie kunt en mag laten doorgaan.

Wie zal de activiteit begeleiden?

Heb je genoeg aan deze spelregels? Zoveel te beter. Twijfel je aan jezelf (wat eigenlijk niet nodig is), informeer dan bij een naburig trefpunt of zij het al uitprobeerden. Zo ja, zij helpen je graag verder of pols eens bij het regiosecretariaat.

Zorg voor spelmateriaal. Roep jouw (kandidaat-)leden op om eens te komen proeven. Valt het in de smaak? Dan zit er zeker een mooie clubwerking in.

MATERIAAL

ONTLENEN

Een aantal OKRA regiosecretariaten beschikken over een aantal crossboccia-sets en deze kunnen daar ontleend worden. Is dit niet het geval dan kan je één of meerdere sets ontlennen via het Algemeen secretariaat van OKRA-SPORT+ (02 246 44 35 of info@okrasportplus.be).

Tip: Vraag ze tijdig aan.

AANKOPEN

Het spelmateriaal voor crossboccia is vrij verkrijgbaar maar is in weinig sport- of speelgoedwinkels te vinden. Online zijn er meerdere sites waar het materiaal te koop wordt aangeboden. **Richtprijs:**

Een set voor 1 persoon (3 ballen + mikballetje): vanaf 19.95 euro

Een set voor 2 personen (6 ballen + mikballetje): vanaf 20.95 euro

Een familypack voor 4 personen (12 ballen + mikballetje): vanaf 39.95 euro

Goedkoopste aanbieder: <https://www.amazon.de>

... OF JE KUNT ZE OOK ZELF AANMAKEN

Officieel heeft elke bal een diameter van 8,2 centimeter en een gewicht van 115 gram. Wij benaderen die maten en gewichten zo goed mogelijk, maar staar je niet blind op enkele milimeters of grammetjes verschil.

Personaliseer je drie ballen zoals je wil: met je eigen foto erop, met het logo van je trefpunt of met een toffe spreuk. Kortom, onderscheid je van de andere deelnemers en kom origineel uit de hoek.

BENODIGDHEDEN

- ◆ Katoenen stof, effen of met een motief
- ◆ Katoenen stof, effen en licht van kleur om je foto op te drukken
- ◆ Rijst of rijnzand
- ◆ Stikmachine en toebehoren
- ◆ Transferpapier, te koop in de hobbywinkel of papierzaak
- ◆ Een leuke foto van jezelf, logo of spreuk

JE EIGEN BEELD OP STOF ZETTEN

- ◆ Maak in een word-document op je computer een kadertje van 9 x 9 cm.
- ◆ Zet er een foto, logo of spreuk in (3 x) en print ze af op transferpapier.
- ◆ Opgelet! Kies je voor een logo of een spreuk, plaats het dan in spiegelbeeld in het kadertje. Transfereer je het straks op de stof dan zal het leesbaar zijn.
- ◆ Kies nu een leuk effen stofje als basis.
- ◆ Verwarm je strijkijzer en strijk eerst je stof mooi glad.
- ◆ Strijk zonder stoom ongeveer 45 seconden over het papier. Zorg ervoor dat je goed over de randen strijkt.
- ◆ Haal het papier voorzichtig van de stof en geniet van het resultaat.



CROSSBOCCIA-BALEN MAKEN

- ◆ Teken het patroon op papier en knip het uit.
- ◆ Leg het op je stof en teken de randen met potlood (of met een krijtje) op je stof.
- ◆ Knip het patroon nu uit je stof.
- ◆ Stik het met een kleine zigzagsteek net naast de randen zodat de stof niet uitrafelt.
- ◆ Leg nu de goede/rechtse kant van je rechthoek en de goede/rechtse kant van je cirkel op elkaar. De averechtse kanten bevinden zich nu langs buiten. Stik ze aan elkaar langs de lange kant van je rechthoek en langs de ronding van je cirkel.
- ◆ De lange zijde is een beetje langer maar met de extra stof mag je nu de zijkant toe stikken. Is dat gebeurd, dan zie je de vorm van een koker die bovenaan open is.
- ◆ Stik de cirkel met je foto voor $\frac{3}{4}$ aan de bovenzijde van de koker vast. Het gaatje dat nu nog open is, gebruik je om je stikwerk binnenstebuiten te draaien zodat de goede kant nu aan de buitenzijde komt te zitten.
- ◆ Vul de stoffen koker nu met rijst of rijnzand en naai tot slot de opening dicht met naald en draad.

MIKBALLETJE

- ◆ Het mikballetje (diameter 4 cm) maken we op dezelfde manier als de ballen, maar zonder foto. Kies een stof in een opvallende kleur zodat hij altijd goed zichtbaar is tijdens het spelen.

Tip: Wil je extra stevige ballen?

Maak dan een eerste versie zoals hierboven maar zonder foto erop. Maak een tweede bal met foto op en stop de effen versie daarin. Zo heb je een dubbelwandige bal die extra sterk is!