

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 dicht bij 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 dicht bij 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 dicht bij 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 dicht bij de marker ligt dan de bal van een tegenstander, scoort die "combo" 6 punten. Combo's kunnen ook eindigen op een gelijkspel.