



## Workshop

WS 1 und WS 7

### Crossboccia – die neue Trendsportart

Irene Francke

Ob Boule, Petanque oder Boccia, das Spiel mit den Kugeln ist den meisten als Freizeit- oder Wettkampfsport bekannt. Die Geschichte des Kugelspiels lässt sich bis 460 v. Chr. zurückverfolgen. In Frankreich spielt man nachweislich seit 1319.

Crossboccia baut auf dem Grundgedanken des Boule-Spiels auf. Im Vordergrund steht, wie bei anderen Trendsportarten Parkour, Free-Running oder Crossgolf, der Freiheitsgedanke, unabhängig von Standards, die Kreativität jeden Einzelnen zu fordern. Jede/r Spieler/in kann den Spielablauf aktiv mitgestalten.

Der 26-jährige Deutsche Timo Beelow aus Wuppertal revolutionierte die Spielweise und entwickelte die Spielidee des Crossboccias. In jedem Gelände, über Hindernisse, von hohen Gebäuden in die Tiefe, mit den weichen Spielkugeln kann man überall zielgenau spielen. Durch die Beschaffenheit der Crossboccia-Kugeln können Unebenheiten im Gelände oder im Raum ausgeglichen werden und es wird möglich den dreidimensionalen Raum selbst als Spielfeld zu gestalten. Treppen, Fensterbänke, Tische, auch Banden, Wände, Türen und Bäume werden ins Spiel integriert. Die Spieler/innen bestimmen das Ziel und können so den Spielverlauf aktiv mitgestalten. Der Kreativität sind fast keine Grenzen gesetzt. Es wird draußen, in Parks, im Wald oder auf der Straße gespielt. Ebenso gut kann man in der Turnhalle, in Gymnastikräumen, in Treppenhäusern, in Fußgängerpassagen, in Einkaufszentren und sogar in einem Flughafengebäude spielen.

Crossboccia-Kugeln sind in etwa gleich groß wie die traditionellen Kugeln aus Holz, Plastik, Leder oder Metall der oben genannten Kugelspiele, unterscheiden sich jedoch im Wesentlichen durch ihre Beschaffenheit. Die Crossboccia-Kugeln bestehen aus zwei Stoffschichten und sind mit Kunststoffgranulat gefüllt. Die Außenhaut ist aus stabilem Kunststoff gearbeitet, der doppelt vernäht ist und eine wasserabweisende Beschichtung aufweist. Sie sind per Hand waschbar.

Der Kern der Kugel ist so ausbalanciert, dass er eine perfekte Rolleigenschaft der Kugel auf jedem Untergrund gewährleistet. Die Kugeln kommen so schneller zum Liegen und das auch bei Gefälle. Sie passen sich unterschiedlichen Untergründen an, kleinere Unebenheiten werden durch die weichen Kugeln ausgeglichen, was den Spieler/innen ermöglicht, den dreidimensionalen Raum in das Spielfeld zu integrieren.

Um die Kugeln auch bei großer Entfernung sicher unterscheiden zu können, ist jeder Satz Kugeln mit einem prägnanten Design versehen. Ein Satz Crossboccia-Kugeln besteht aus drei Spielkugeln, sowie einem Marker. Die Spielkugeln haben ein Gewicht von ca. 115 g und der kleinere Marker wiegt etwa 20 g.

Im Sport der Älteren können die Crossboccia-Kugeln noch vielfältiger eingesetzt werden. Aufgrund der Beschaffenheit sind sie griffig und kompakt. Durch die weiche Hülle und das geringe Gewicht ist keine Verletzungsgefahr gegeben. Kombiniert mit anderen Kleingeräten, wie Family-Tennisschläger, Frisbeescheibe oder Scoop-Schläger, ergeben sich vielfältige Einsatzmöglichkeiten für das Koordinationsstraining. In Verbindung mit einem Walk durch Wald oder Park wird das Herz-Kreislaufsystem angesprochen. Dies sind nur einige Möglichkeiten, die Kugeln in Übungsstunden einzusetzen.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Crossboccia der erste altersübergreifende Trendsport ist, in dem es altersbedingte motorische und konditionelle Leistungsunterschiede kaum gibt und somit alle in einem gemeinschaftlichen Spiel integriert werden können.



Quelle: [www.crossboccia.de](http://www.crossboccia.de)

## Stundenverlauf und Inhalte

- Informationen über die Entstehung des Crossboccia-Spiels. Spielidee und Entwicklung seit dem Geburtsjahr 2009.
- Kennenlernen von Material und Flugeigenschaften der Crossboccia-Kugeln.
  - Jede/r TN bekommt ein Satz Kugeln.
  - Die TN werfen den Marker beliebig weit und setzen unterschiedliche Wurftechniken ein.
- Gewöhnung an das Spielgelände
  - Die TN verteilen sich im Gelände, werfen den Marker auf unterschiedliche Böden und platzieren ihn vor, hinter unter oder auf unterschiedlichen Gegenständen (Treppen, Bäume, Pfützen, Bänke usw.) und probieren ihre vorher ausgeführten Wurftechniken aus. Sie sammeln Erfahrungen mit den „Flug- und Landeeigenschaften“ der Kugeln.
  - Da die Kugeln leicht und weich sind, brauchen keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden.
- Die TN bilden Paare. Jede/r TN bekommt drei Kugeln. Jedes Paar besitzt einen Marker. Im Spiel 1:1 werden folgende Regeln befolgt:
  - Wer den Marker wirft, bestimmt die Abwurfstelle und die Wurfart. Danach wirft er/sie die erste Kugel. Dann wirft der/die andere Spieler/in die erste Kugel.
  - Es werden immer die besten Kugeln der beiden Spieler/innen verglichen. Wer weiter vom Marker entfernt liegt, wirft die nächste Kugel.
  - Zum Schluss bekommt der/die Spieler/in den Siegpunkt, der/die die bestplatzierte Kugel geworfen hat.
- Je 2 Paare spielen gegeneinander.

## Regelwerk

### Spielziel:

Ziel ist es, seine Spielbälle möglichst nah an dem Marker (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 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. Anschließend werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers 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, die restlichen Spielbälle punktebringend zu platzieren.



**Punkte:**

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). 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 (bspw. eine Bande) mit dem Marker 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**

Combos sind bestimmte Gruppierungen, die mit den Kugeln in Kontakt mit dem Marker gebildet werden: Kontakt, Wurm, Schlange, Pyramide, Blume, King of the Hill. Diese Combos werden besonders gewertet.

**Hinweise**

- In der Artikelserie „Praktisch für die Praxis“ sind im April und Mai 2012 zwei ausgearbeitete Stundenbilder zum Crossboccia erschienen. Sie können gesichtet und bei Bedarf heruntergeladen werden. Zu finden unter [www.vibss.de/vereinspraxis](http://www.vibss.de/vereinspraxis)
- Es gibt zwei empfehlenswerte Internet-Portale: [www.crossbocchia.com](http://www.crossbocchia.com) und [www.crossboule.com](http://www.crossboule.com) mit vielen weiteren Informationen, Videos, Veranstaltungsterminen, Verkaufshops usw.
- Interessante und informative Videoclips gibt es wie immer zahlreich bei YouTube. Zum Beispiel Videoclips der Weltmeisterschaften 2011 und 2012 in Duisburg

