

Begrepp och termer i ESP:s bocciaturnering.

Vissa ord och uttryck verkar vara oklara i vår regelbok för boccia eller då vi talar under spelens gång. Inget ovanligt då många personer från olika håll träffas. Ett ord kan betyda olika saker eller så förstår man inte vad som avses i det man läser. För en nybörjare är det mesta nytt.

För att förtydliga vår kommunikation och förståelse har jag här beskrivit vårt spel på så sätt att jag markerat vissa ord eller termer. (*Min tolkning*). Dessa brukar vi använda då vi möts eller så förekommer de i vår regelbok. (Inom parentes andra förekommande uttryck för samma sak).

Esbo och Grankulla svenska pensionärer arrangerar både vår och höst en bocciaturnering, inomhus, i Dalsvik bollhall. I turneringen deltar trepersoners lag (3), som namnges efter pensionärsföreningen i det område spelarna kommer ifrån. Om reserver (inhoppare) saknas är det tillåtet att spela med två spelare, som sedan i tur och ordning kastar varsin boll från den frånvarandes ruta, (som laget valt). Det kallas att spela med spöke.

Då man vet hur många lag som deltar gör man ett spelschema (spelplan) för säsongen. Ur denna plan framgår vilka dagar man spelar och i vilken ordning och på vilken bana alla lagen möts. Lagen möts en gång = enkel match. Om det deltar ojämnt antal lag i en turnering måste, i varje omgång, tre lag, i tur och ordning, stå över en match. Det brukar vi kalla xxx-matcher, vanligtvis på bana 1. I spelsammanhang används förkortningar och ytterligare en numrering, om flera lag från samma område deltar. T.ex. **DA 1** för Dalsviks första lag och **GK 5** för Grankullas femte lag.

Hallen är reserverad torsdag förmiddag för en omgång (spel) i turneringen. Då hinner lagen vanligtvis spela tre matcher. (spel, set). För att kunna spela boccia måste ett tillräckligt antal spelytor utmärkas på hallens (ojämna) konstgräsplan. För det ändamålet utses några grupper som reppdragare. Utmärkningen sker med orange linor, som avgränsar ytan för spelplanen (eller banan), vars målområde är 10 m x 6 m och mellanzon 2,5 m x 6 m. Den totala ytan att spela på är följaktligen 12.5 m x 6 m. Vid främre ändan av spelplanen finns kastområdet. Det är indelat i sex stycken rutor som är 1,25 m djupa och 1 m breda och utmärkta med tejp på det orange bandet. Kastrutorna (utkastplatserna) är numrerade från 1–6. Rutorna spelas i nummerordning från vänster. En spelare står i varje ruta och endast lagkaptenerna får röra sig på spelplanen.

Udda rutor har två blåa spelbollar och jämna rutor två röda. Målbollen är vit och kastas i tur och ordning med början från första kastrutan (1). Rutan är spelad då alla bollar blivit kastade. d.v.s. en vit, sex blåa och sex röda. En spelad ruta = ett set. Lagkaptenerna går sedan ut på planen, kontrollerar situationen och meddelar resultatet hörbart och/eller visar upp det antal bollar, i rätt färg, som gett poäng (= mål). Det andra setet påbörjas av spelaren i följande ruta (2) som kastar ut målbollen. I regelboken framgår när ett kast förklaras ogiltigt.

Vid banan finns ett matchprotokoll i en plastficka, som en på förhand utsedd skrivare antecknar resultatet i efter varje spelad ruta. Då alla rutor spelats (sex set) räknas poängen ihop och man får ett matchresultat (setresultat), som antecknas i matchprotokollet. Resultatet skrivs också på det stora plakatet med det textade spelschemat för dagens omgång, som finns till påseende för alla på ena långväggen i hallen.

Efter varje omgång blir matchresultaten bokförda under hela turneringen. Poängställningen publiceras till alla efter spelad omgång. Där framgår lagens inbördes placering enligt samlade poäng men också antalet spelade, vunna och förlorade matcher och målskillnaden mellan vunna (+) och förlorade (-) bollar m.m. Vid turneringens slut premieras de tre bästa lagen.