



**hallenbosseln.de**

Drechslermeister Gundmar Richter  
Tischlermeisterin Susanne Fibiger

 hallenbosseln.de • Gundmar Richter • Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Fon 03531 61 63 0

Fax 03531 60 46 07

[www.hallenbosseln.de](http://www.hallenbosseln.de)

[info@hallenbosseln.de](mailto:info@hallenbosseln.de)

Sparkasse Elbe-Elster

IBAN DE18 1805 1000 3100 2099 14

BIC WELADED1EES

Steuer-Nr. 057/262/06556

Ust.-ID-Nr. DE 226746493

### **Seit 1956**

...gibt es das Bosselspiel. Es hat seit Jahrzehnten einen festen Platz im Angebot von Behindertensportvereinen und Reha-Einrichtungen, Sportvereinen, Schulen, beim Betriebssport sowie in Freizeit- und Kurheimen.

**Art.Nr. 1368404**

### **Bosseln**

...ist ein Begriff aus dem Altdeutschen, der sowohl "werfen, stoßen ,schießen, kegeln" als auch Arbeiten "mit Präzision ausführen" bedeutet.

Beim Bosselspiel werden die Bosseln mit Kraft, Geschicklichkeit und Überlegung möglichst präzise in ein Zielfeld, in dessen Mitte eine "Daube" platziert ist, geworfen - ähnlich dem Eisstockschießen, aus dem das Bosselspiel entwickelt wurde.

Demgegenüber hat es den Vorteil, dass es in Innenräumen gespielt wird und sofort überall dort, wo ein relativ gleitfähiger Boden vorhanden ist, eingesetzt werden kann. Ganzjährig und unabhängig von Witterungseinflüssen. Zum Beispiel in Turn- und Gymnastikhallen, in Fluren, an Bord von Schiffen und Gemeinschaftsräumen jeder Art. Selbst im Freien kann eine Bahn hergerichtet werden.

### **Für alle!**

Durch das Bosselspielen werden Orientierungs- und Richtungssinn geschult, die Koordinationsfähigkeit des Körpers wird verfeinert, die Muskeln werden trainiert und - es macht einfach Spaß!

Das Spiel ist universell einsetzbar: vom Zielwurf für Anfänger, auf Sport- und Spielfesten, bis zur Wettkampfsituation mit festen Regeln. Die Sporthochschule Köln hat sich anerkennend über das Bosselspiel geäußert. Bosseln kann von Ärzten verschrieben werden und wird dann von den Krankenkassen bezuschusst. Dadurch wird die Anschaffung von Bosselspielen für Sportvereine und Schulen erleichtert.

### **Im Wettkampf**


...wird spielend Gemeinschaftssinn entwickelt und gefördert. In diesem Schwierigkeitsgrad, mit genau festgesetzten Regeln des Deutschen Sportbundes, wird das Bosselspiel seit Jahren mit großer Begeisterung eingesetzt: Regionalligen, Landes- und Deutsche Meisterschaften werden regelmäßig ausgetragen, für Behinderte in genau festgelegten

Mannschaftszusammensetzungen. In Deutschland und den angrenzenden Ländern gibt es in mehr als 600 Vereinen über 10.000 Spieler!



**hallenbosseln.de**

Drechslermeister Gundmar Richter  
Tischlermeisterin Susanne Fibiger

 hallenbosseln.de • Gundmar Richter • Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Fon 03531 61 63 0

Fax 03531 60 46 07

[www.hallenbosseln.de](http://www.hallenbosseln.de)

[info@hallenbosseln.de](mailto:info@hallenbosseln.de)

Sparkasse Elbe-Elster

IBAN DE18 1805 1000 3100 2099 14

BIC WELADED1EES

Steuer-Nr. 057/262/06556

Ust.-ID-Nr. DE 226746493

### **Die Spielgeräte**

Ein Bosselspiel besteht aus jeweils drei weiß und drei grün gekennzeichneten Bosseln und einem 10 cm großen Holzwürfel, der Daube. Jede Bossel ist aus massivem Buchenholz handgedrechselt, mit einem stoßdämpfenden grünen oder weißen Gummiring belegt und mit einer Sohle aus Naturborsten versehen. Eine Bossel wiegt etwa 4,5 kg, das leichtere Gerät für Frauen und Jugendliche wiegt ca. 3 kg.

Unsere jahrzehntelange Erfahrung und handwerkliche Kompetenz ergeben ein äußerst langlebiges Produkt. Eventuell beschädigte Teile können problemlos ausgewechselt werden.

### **Spielregeln**

Bosseln kann man zu zweit oder zu zwei Mannschaften a drei Personen. Benötigt werden ein komplettes Bosselspiel und eine 12-16 m lange und 2 m breite Wurfbahn, an deren Ende ein 4 m langes Zielfeld markiert ist.

Es wird abwechselnd geworfen. Jeder Spieler versucht dabei, seine Bossel möglichst nah an die Daube, die zu Beginn des Spiels in der Mitte des Zielfeldes platziert wurde, zu werfen und dabei die gegnerischen Bosseln aus dem Zielfeld zu stoßen - oder die Daube in eine für die eigene Mannschaft günstige Lage zu bringen.

### **Bewertung**

Die Mannschaft, deren Bossel nach dem letzten Wurf der Daube am nächsten steht, erhält zwei Punkte.

Zusätzlich wird jede sich noch im Zielfeld befindende Bossel mit einem Punkt bewertet.

Vollständig aus dem Zielfeld hinausgeschossene Bosseln erhalten keine Punkte.

Bosseln, die das Zielfeld nicht erreichen oder sich beim Werfen überschlagen, sind ungültig und müssen für diesen Durchgang von der Bahn entfernt werden.

Zu einem Spiel gehören stets sechs Durchgänge, ein Durchgang besteht aus sechs Würfen. Bei jedem Durchgang wechseln die Mannschaften den ersten Wurf. Für das Endergebnis werden die Punkte aller Durchgänge zusammengezählt.



**hallenbosseln.de**

Drechslermeister Gundmar Richter  
Tischlermeisterin Susanne Fibiger

 hallenbosseln.de • Gundmar Richter • Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Am Mühlberg 5 • 03238 Finsterwalde

Fon 03531 61 63 0

Fax 03531 60 46 07

[www.hallenbosseln.de](http://www.hallenbosseln.de)

[info@hallenbosseln.de](mailto:info@hallenbosseln.de)

Sparkasse Elbe-Elster

IBAN DE18 1805 1000 3100 2099 14

BIC WELADED1EES

Steuer-Nr. 057/262/06556

Ust.-ID-Nr. DE 226746493

### **Spielsituation 1**

GRÜN: Die Bosseln liegen nach dem dritten Wurf gut um die Daube und würden 2 + 1 + 1 Punkte bringen.

WEISS: Eine Bossel befindet sich im Zielfeld und eine außerhalb. Mit dem letzten Wurf (A) berührt WEISS die grüne Bossel (1) und die Daube.

Dieser Bosselstock des Gegners wird aus dem Zielfeld gestoßen, die Daube gleitet in die Nähe der eigenen Bossel (B).

#### **Endstand:**

WEISS gewinnt mit 2 + 1 Punkten, GRÜN wird nur noch mit 1 + 1 Punkten bewertet.

### **Spielsituation 2**

GRÜN: Wie bei Spielsituation 1 hat GRÜN nach seinem dritten Wurf Aussicht auf vier Punkte. Für die Bossel neben der Daube sind 2, für die anderen beiden jeweils 1 Punkt zu erwarten.

WEISS: Zwei Bosselstöcke im Zielfeld. WEISS schießt mit dem dritten Wurf die Daube aus dem Zielfeld, die nun auf den Markierungspunkt zurückgelegt werden muss.

#### **Endstand:**

WEISS gewinnt für die Bossel am (+) Markierungspunkt 2, für die anderen jeweils 1 Punkt.

GRÜN erhält nur dreimal 1 Punkt.

