



Bocce

Przepisy gry

Special Olympics





SPIS TREŚCI

1. OBOWIĄZUJĄCE PRZEPISY	4
2. OFICJALNE KONKURENCJE	4
2.1 Gra jednoosobowa (drużyna jednoosobowa)	4
2.2 Debel (drużyna dwuosobowa)	4
2.3 Konkurencja drużynowa (drużyna czterosobowa)	4
2.4 Debel zunifikowany (drużyna dwuosobowa)	4
2.5 Konkurencja drużyn zunifikowanych (drużyna czterosobowa)	4
2.6 Gra jednoosobowa z użyciem rampy (drużyna jednoosobowa z użyciem rampy)	4
3. KORT I SPRZĘT	4
3.1 Kort	4
3.2 Sprzęt	5
3.2.1 Kule do Bocce i Pallina	5
3.2.2 Urządzenie pomiarowe	5
3.2.3 Rampy	5
4. ZASADY GRY	6
4.1 Podział na grupy sprawnościowe	6
4.2 Procedura losowania (rzut monetą)	6
4.3 Zasada trzech prób	7
4.4 Kolejność gry	7
4.5 Punkt początkowy	7
4.6 Wprowadzanie kul do gry	7
4.7 Odstępstwa od dozwolonej techniki rzutu	7
4.8 Liczba kul jednego zawodnika	7
4.8.1 Drużyna jednoosobowa	7
4.8.2 Drużyna dwuosobowa	7
4.8.3 Drużyna czterosobowa	7
4.9 Trenerzy podczas zawodów	7
4.10 Punktacja	8
4.11 Zawodnicy	9
4.11.1 Kapitan	9
4.11.2 Kolejność wykonywania rzutów	9
4.12 Drużyny zunifikowane	9
4.12.1 Zunifikowany debel bocce	9
4.12.2 Zunifikowana drużyna bocce	9
4.13 Zmiany	9
4.14 Walkower	9
4.15 Przerwy w czasie gry	9
4.16 Opóźnianie gry	9
4.17 Sprawdzanie pozycji kul	10
4.18 Inne okoliczności	10
4.18.1 Uszkodzona kula	10
4.18.2 Przygotowanie kortu	10
4.18.3 Nietypowy stan kortu	10
4.18.4 Kula do gry lub pallina w ruchu	10
4.18.5 Wsparcie techniczne	10
4.19 Zachowanie zawodników	10
4.20 Ubiór zawodnika	10



5.	PRZEWINIENIA I PROTESTY	11
5.1	Ustalenie przewinienia	11
5.2	Sytuacje nieprzewidziane	11
5.3	Protesty	11
5.4	Protesty dotyczące walkowerów	11
5.5	Opis fauli	11
5.6	Przypadkowe bądź przedwczesne poruszenie palliny lub kul przez sędziego	12
5.7	Kontakt z kulą będącą w ruchu	12
5.8	Rzut kulą o niewłaściwym kolorze	13
5.9	Niewłaściwy przebieg rozgrywki	13
6.	SĘDZIOWIE	14
6.1	Sprzeciwy	14
6.2	Zmiany sędziów	14
6.3	Ubiór sędziego	14
7.	OKREŚLENIA UŻYWANE PODCZAS GRY	14
7.1	Kula żywa	14
7.2	Kula martwa	14
7.3	Kule do gry	14
7.4	Pallina	15
7.5	Rzucanie/Wybijanie	15
7.6	Rzut rykoszetowy	15
7.7	Punktowanie	15
7.8	Rozgrywka	15
7.9	Kule brane pod uwagę (kule do pomiaru)	15
7.10	Faul	15



1. OBOWIĄZUJĄCE PRZEPISY

Special Olympics Inc. jest dla bocce międzynarodową federacją i we wszystkich turniejach bocce Olimpiad Specjalnych należy przestrzegać Oficjalnych Przepisów Sportowych Special Olympics.

Więcej informacji odnośnie kodeksów postępowania, standardów szkolenia, zabezpieczenia medycznego i wymogów bezpieczeństwa, podziałów na grupy sprawnościowe, nagradzania, kryteriów awansu na wyższy poziom współzawodnictwa oraz sportów zunifikowanych można znaleźć w Artykule 1 na stronie:

<http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>

2. OFICJALNE KONKURENCJE

Zakres konkurencji oferuje współzawodnictwo dla zawodników o różnym poziomie sprawności. Zadaniem trenerów jest dobór odpowiedniej konkurencji adekwatnej do umiejętności i zainteresowania każdego zawodnika. Na podstawie powyższych wytycznych należy dobrać odpowiedni program szkolenia.

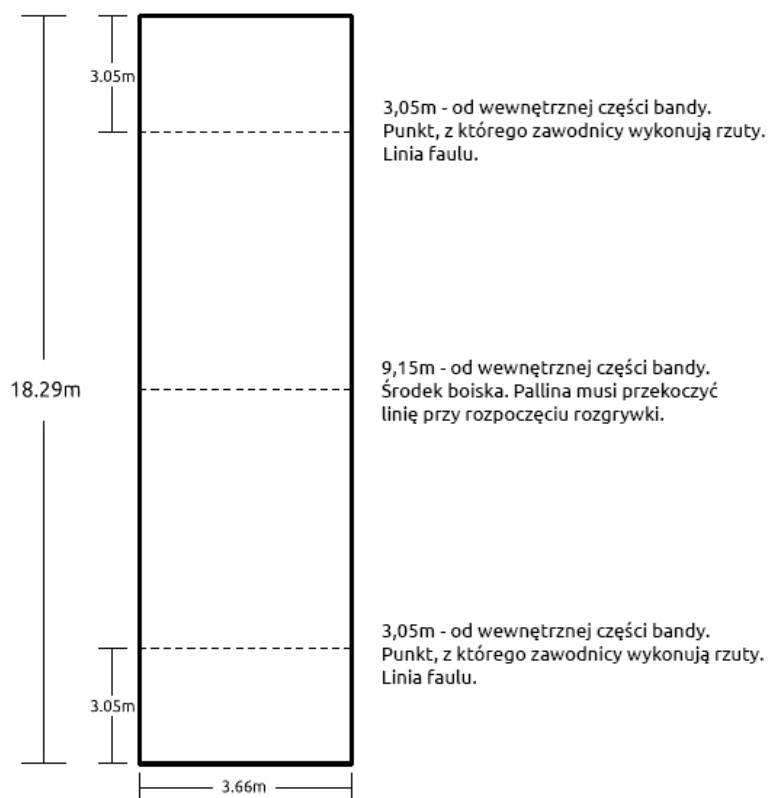
Poniżej przedstawiono listę oficjalnych konkurencji dostępnych w Olimpiadach Specjalnych.

- 2.1 Gra jednoosobowa (drużyna jednoosobowa)
- 2.2 Debel (drużyna dwuosobowa)
- 2.3 Debel mieszany (drużyna dwuosobowa)
- 2.4 Konkurencja drużynowa (drużyna czteroosobowa)
- 2.5 Konkurencja drużyn mieszanych (drużyna czteroosobowa)
- 2.6 Debel zunifikowany (drużyna dwuosobowa)
- 2.7 Debel zunifikowany mieszany (drużyna dwuosobowa)
- 2.8 Konkurencja drużyn zunifikowanych (drużyna czteroosobowa)
- 2.9 Konkurencja drużyn zunifikowanych mieszanych (drużyna czteroosobowa)
- 2.10 Gra jednoosobowa z użyciem rampy (drużyna jednoosobowa z użyciem rampy)

3. KORT I SPRZĘT

3.1 Kort

- 3.1.1 Wymiary: szerokość - 3,66 metra; długość - 18,29 metra.
- 3.1.2 Powierzchnia kortu: piasek, trawa, glina, albo sztuczne podłoże pod warunkiem, że jest to teren wolny od trwałych i tymczasowych przeszkód, które mogłyby zmienić kierunek rzuconej lub toczącej się kuli. Do tych przeszkód nie zalicza się zmian w ukształtowaniu i składzie terenu.
- 3.1.3 Ściany kortu stanowią boki i krańce placu gry, które mogą być wykonane z dowolnego sztywnego (twardego) materiału. Wysokość końcowych band powinna wynosić minimum 160mm. Ponadto powinny być wykonane ze sztywnego (twardego) materiału jak drewno czy plexiglas. Wysokość bocznych ścian na całej ich długości musi wynosić minimum 80mm. Ściany boczne oraz końcowe mogą być wykorzystywane podczas gry do odbić kul oraz jako elementy nakierowujące rzuconą kulę do określonego celu (tzw. rzut o bandę). Linie o szerokości 5 cm na wszystkich kortach powinny czytelnie wyznaczać następujące elementy:
 - 3.1.3.1 Linia rzutu (faulu), do wprowadzania kul do gry poprzez dotoczenie lub wybicie (uderzenie) - 3.05 metra od wewnętrznej ściany bandy.
 - 3.1.3.2 Linia wyznaczająca połowę kortu - wyznacza także minimalną odległość palliny podczas rozpoczęcia rozgrywki. W trakcie rozgrywki w wyniku wykonywanych przez zawodników rzutów, pozycja palliny może ulec zmianie; jednakże pallina nie może zatrzymać się bliżej niż w połowie kortu (9,15 metra), w przeciwnym razie rozgrywka zostaje przerwana.
 - 3.1.3.3 Linie wyznaczające miejsce do rzutów i połowę kortu powinny być na stałe wymalowane od jednego boku kortu do drugiego.



3.2 Sprzęt

3.2.1 Kule do Bocce i Pallina.

3.2.1.1 Kule do bocce mogą być wykonane z drewna, albo kompozytów i muszą być jednakowego rozmiaru. Oficjalne kule używane w turniejach powinny mieć wymiary: od 107 do 110 milimetrów średnicy. Kolor kul nie ma znaczenia, ale kule poszczególnych drużyn powinny być różne, aby można je było bez problemu rozróżniać.

3.2.1.2 Do gry w bocce używa się ośmiu kul, którymi rzuca się do jednego mniejszego celu zwanego palliną (jack, cue, beebie itp.).

3.2.1.3 Każda strona lub drużyna, ma do dyspozycji cztery kule, które zwykle są w dwóch różnych kolorach, aby można było łatwo rozróżnić kule drużyny przeciwnej. (Patrz rozdział 4.2 – Procedura losowania – rzut monetą).

3.2.1.4 Kule do bocce mogą być oznaczone charakterystycznymi liniami, które umożliwiają identyfikowanie kul poszczególnych zawodników jednej drużyny.

3.2.1.5 Wymiary palliny nie mogą być większe niż 63 milimetry średnicy i mniejsze niż 48 milimetrów średnicy. Jej kolor powinien być inny niż kolory kul do gry.

3.2.2 Urządzenie pomiarowe.

3.2.2.1 Urządzeniem pomiarowym może być każde urządzenie, które potrafi dokładnie zmierzyć odległość między dwoma obiektami i jest akceptowane przez Delegata Technicznego.

3.2.3 Rampy.

3.2.3.1 Rampy są używane w przypadku kiedy zawodnik nie ma fizycznej zdolności wprowadzenia kuli czy palliny w ruch używając jednej lub obydwu rąk.



- 3.2.3.2 Rampy i inne urządzenia pomocnicze mogą być użyte jedynie za zgodą Komisji Zawodów.
- 3.2.3.3 Zabrania się użycia mechanicznych pomocy, które wprowadzać będą w ruch pallinę lub kule do Bocce.
- 3.2.3.4 Dla zawodników używających ramp musi być stworzona osobna grupa sprawnościowa (tylko do gier singlowych).
- 3.2.3.5 Zawodników używających rampy obowiązują wszystkie pozostałe przepisy gry w bocce oraz regulamin zawodów.

4. ZASADY GRY

4.1 Podział na grupy sprawnościowe.

- 4.1.1 Zaleca się, aby osoba odpowiedzialna za rozgrywki była pewna, że podział na grupy został odpowiednio przeprowadzony. Podział na grupy sprawnościowe może odbywać się w oparciu o ich wcześniejsze doświadczenia lub, w przypadku większych zawodów, zmodyfikowane rozgrywki. Poniższa procedura zmodyfikowanych rozgrywek ułatwi sprawiedliwy podział zawodników na grupy sprawnościowe.
- 4.1.2 Każdy zawodnik powinien wziąć udział w trzech zmodyfikowanych rozgrywkach, zwanych setami. Zawodnik powinien rzucać na przemian z obu końców kortu. Zawodnik nie może przekraczać linii faulu podczas rzucania przydzielonymi kulami.
- 4.1.3 Sędzia umieszcza pallinę na środku linii środkowej (9,15m) i zawodnik gra ośmioma kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
- 4.1.4 Następnie sędzia umieszcza pallinę w połowie szerokości kortu w punkcie 12,20m (jest to punkt w połowie odległości między linią środkową a linią rzutu, znajdującą się w odległości 3,05m od końca kortu) i zawodnik gra ponownie 8 kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
- 4.1.5 Następnie sędzia umieszcza pallinę na środku linii rzutu znajdującej się po przeciwległej stronie kortu (15,24m) i zawodnik gra 8 kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
- 4.1.6 Jeżeli podczas rzutów pallina zostanie poruszona lub przemieszczona (z każdego punktu początkowego, tj. 9,15m, 12,20m, 15,24m), to bezwzględnie należy ustawić ją w punkcie początkowym, zarówno przed kolejnym rzutem jak i pomiarami końcowymi. Jeżeli wyrzucona kula zatrzyma się w miejscu wyznaczonym na pallinę, to przed kolejnym rzutem pallina musi wrócić na swoje miejsce. Kulę należy przesunąć i zrobić ją styczną do palliny. Następnie wykonujemy rzuty pozostałymi kulami. Jeśli po wykonaniu wszystkich rzutów kula nadal jest styczna do palliny, to odległość dla kuli stycznej z palliną zapisujemy jako 0 (zero).
- 4.1.7 Mierzenie odległości między kulą do gry, a palliną odbywa się od środkowej części kuli („brzucha”) do środkowej części palliny („brzucha”). Razem powinno zostać wykonanych 9 pomiarów.
- 4.1.8 Dla gier deblowych i drużynowych należy zsumować wyniki poszczególnych zawodników stanowiących danego debła lub drużynę i na podstawie wyniku sumy punktów należy przyporządkować do odpowiedniej grupy sprawnościowej.
- 4.1.9 Zasady podziału na grupy pozwalają na zastosowanie zasady równych szans Olimpiad Specjalnych.

4.2 Procedura losowania (rzut monetą).

- 4.2.1 Rzut monetą przez sędziego decyduje, która drużyna otrzymuje pallinę, dodatkowo wygrana drużyna ma prawo wybrać kolor kul.



- 4.2.2 W przypadku braku sędziego za rzut monetą odpowiedzialni są kapitanowie drużyn. Losowanie takie powinno odbyć się na korcie.
- 4.3 Zasada trzech prób**
- 4.3.1 Drużyna znajdująca się w posiadaniu palliny, ma trzy próby na umieszczenie jej za linią 9,15m i przed linią 3,05m po przeciwnej stronie kortu. Jeśli pallina zatrzyma się na lub przed linią 9,15m (środkową) oraz na lub za linią 15,24m (linia rzutów po drugiej stronie kortu), to rzut taki uznajemy jako nieudany. UWAGA: ten sam gracz wykonuje wszystkie trzy próby wprowadzenia palliny. Jeśli żadna z tych trzech prób się nie powiedzie, to drużynie przeciwnej przysługuje jedna próba na umieszczenie palliny we właściwym miejscu. Jeśli ta próba także okaże się nieskuteczna, to sędzia umieszcza pallinę w punkcie 12,20m (jest to punkt pomiędzy dwoma liniami – środkową i linią rzutów). W żadnym przypadku, drużyna nie traci wywalczonej przewagi z tytułu posiadanej palliny i prawa do umieszczenia pierwszej kuli.
- 4.4 Kolejność gry**
- 4.4.1 Zawodnik drużyny, która rozstrzygnęła rzut monetą na swoją korzyść toczy pallinę w dowolnym (dozwolonym) miejscu na placu gry. Ten sam zawodnik wprowadza (toczy) pierwszą kulę do gry. Następnie drużyna przeciwna toczy swoimi kulami do momentu zdobycia punktu, albo wyrzucenia wszystkich czterech, przyznanych im kul. Zasada „najbliższej kuli” ustala kolejność rzuconych kul. Drużyna, której kula znajduje się najbliżej palliny nazywana jest kulą „punktującą”, a kula drużyny przeciwnej kulą „niepunktującą”. Za każdym razem gdy zawodnik/drużyna stworzy sytuację, w której ma kulę punktującą, odsuwa się na bok i pozwala na rzut zawodnikowi/drużynie, którego kula w danym momencie nie jest punktująca.
- 4.5 Punkt początkowy**
- 4.5.1 Obowiązkiem drużyny, która jest w posiadaniu palliny, jest ustanowienie punktu początkowego. Przykład: drużyna „A” wprowadza do gry pallinę i poprzez toczenie wprowadza pierwszą kulę. Drużyna „B” postanawia wybić kulę drużyny „A” i w wyniku tego kule obydwu drużyn znajdują się poza kortem, a na placu gry pozostaje tylko pallina. W tym momencie obowiązek ustanowienia nowego punktu początkowego spoczywa na drużynie „A”.
- 4.6 Wprowadzanie kul do gry**
- 4.6.1 Zawodnik może toczyć, odbijać, wybijać itp. swoje kule na korcie pod warunkiem, że nie opuszczą one placu gry i zawodnik nie naruszy znaczników fauli. Zawodnik może także wybijać kule pozostałych graczy w celu uzyskania lepszej pozycji dla swoich kul i odebrania punktów drużynie przeciwnej. Zawodnik może chwytać kulę umieszczając swoją dłoń pod lub nad nią. Dopóki rzut kulą wykonywany jest stylem dolnym. Styl ten jest zdefiniowany jako wypuszczenie kuli poniżej pasa.
- 4.7 Odstępstwa od dozwolonej techniki rzutu**
- 4.7.1 Organizator/Delegat Techniczny ma prawo do pewnych odstępstw od powyższych ustaleń technicznych opierając się na charakterystyce niepełnosprawności fizycznej (ruchowej) danego zawodnika popartej zaświadczeniem lekarskim. Odstępstwa będą możliwe tylko po wcześniejszym zgłoszeniu przez trenera przed rozgrywkami i przedłożeniu zaświadczenia lekarskiego (która kończy, jakie wykonuje ruchy odbiegające od normy). Odstępstwa te nie mogą natomiast dawać wyraźnej przewagi zawodnika nad innym zawodnikiem.
- 4.8 Liczba kul jednego zawodnika**
- 4.8.1 Drużyna jednoosobowa - zawodnik gra czterema kulami.
4.8.2 Drużyna dwuosobowa - każdy zawodnik gra dwiema kulami.
4.8.3 Drużyna czteroosobowa - każdy zawodnik gra jedną kulą.
- 4.9 Trenerzy podczas zawodów**



- 4.9.1 Z chwilą wejścia zawodnika/partnera w strefę gry obowiązuje całkowity zakaz opieki trenerskiej. Zakaz ten odnosi się również do kibiców.
W dwóch przypadkach istnieje odstępstwo od tego zapisu i decyduje o tym Dyrektor Sportowy:
- 4.9.1.1 Podczas podziału na grupy sprawnościowe trener może udzielać wskazówek, ale tylko podczas dwóch rzutów rozgrzewkowych na każdym z trzech dystansów, oraz
- 4.9.1.2 Podczas zawodów trener ma prawo na rozmowę z zawodnikiem/drużyną, ale tylko po ogłoszeniu oficjalnej przerwy na żądanie dla trenera (o czasie trwania przerwy i proceduracg z tym związanych trenerzy zostaną poinformowani przed zawodami).
- 4.9.2 Jeżeli Dyrektor Sportowy (zawodów) stwierdzi naruszenie tego przepisu to wobec trenera/partnera/kibica mogą zostać podjęte sankcje w postaci ostrzeżenia słownego, a w dalszej konsekwencji wykluczeniem trenera/partnera/kibica z miejsca odbywania się turnieju.

4.10 Punktacja

- 4.10.1 Poniższa procedura punktowania dotyczy większych oficjalnych zawodów. Dopuszcza się modyfikacji poniższych przepisów na potrzeby mniejszych nieoficjalnych turniejów.
- 4.10.2 Procedura punktowania w czasie turnieju: organizator turnieju decyduje czy rozgrywki toczyć będą się do określonej liczby punktów lub do wyznaczonego limitu czasowego. Informacja o sposobie rozgrywek musi być podana w regulaminie turnieju.
- 4.10.3 Po zakończeniu każdej rozgrywki (kiedy drużyny wykorzystają wszystkie swoje kule), punkty są przyznawane w następujący sposób: punktowane są wszystkie kule tej drużyny, które znajdują się bliżej palliny niż najbliższa jej kula drużyny przeciwnej, a pomiaru dokonuje się optycznie lub za pomocą urządzeń pomiarowych.
- 4.10.4 Zawodnik może poprosić o dokonanie pomiaru za pomocą urządzenia pomiarowego.
- 4.10.5 Po zakończeniu rozgrywki, sędzia przyznaje liczbę punktów oraz wskazuje kolor drużyny, która otrzymuje punkty. Zanim kule zostaną zebrane sędzia powinien potwierdzić (wzrokowo lub słownie) zgodność swojej decyzji z zawodnikami.
- 4.10.6 Zawodnicy mają prawo do zakwestionowania przyznanych punktów i poproszenia i ponowny pomiar.
- 4.10.7 Kiedy zawodnik (drużyna) zaakceptował(a) te wyniki, wtedy sędzia przystępuje do zbierania kul z placu gry w celu rozpoczęcia następnej rozgrywki.
- 4.10.8 Drużynie, która wygrała rozgrywkę przysługuje prawo do wprowadzenia palliny do gry w następnej rozgrywce.
- 4.10.9 Sędzia jest odpowiedzialny za prawidłowe wpisy na kartach i tablicach wyników, natomiast obowiązkiem kapitanów drużyn jest sprawdzanie czy wpisywane na karcie i tablicy wyników punktacje są zgodne z rzeczywistością.
- 4.10.10 Remisy w trakcie rozgrywki
- 4.10.10.1 W przypadku, gdy dwie kule rywalizujących ze sobą drużyn znajdują się w jednakowej odległości od palliny, drużyna, która wykonywała ostatni rzut, kontynuuje grę do momentu zlikwidowania remisu. Przykład: drużyna A wykonuje rzut kulą w kierunku palliny i ustala punkt, następnie drużyna B wykonuje swój rzut w kierunku palliny i sędzia orzeka, że obydwie kule znajdują się w identycznej odległości od palliny. Drużyna B musi kontynuować grę dopóki jej kula nie przesunie się o punkt od kuli należącej do drużyny A. Jeśli drużyna B ustanowi nowy punkt, a drużyna A swoim rzutem ponownie ustanowi remis, to drużyna A kontynuuje grę do momentu zlikwidowania remisu.
- 4.10.11 Remisy na koniec rozgrywki
- 4.10.11.1 W przypadku gdy dwie kule znajdujące się najbliższej palliny należą do przeciwnych drużyn i powodują remis, punkty nie będą przyznawane. Pallina wraca do drużyny,



która ostatnia wprowadzała ją do gry. Gra zostaje wznowiona z tego samego miejsca.

4.10.12 Wynik kończący mecz

4.10.12.1 Drużyna czteroosobowa (jedna kula dla każdego zawodnika) = 16 punktów

4.10.12.2 Drużyna dwuosobowa (dwie kule dla każdego zawodnika) = 12 punktów

4.10.12.3 Drużyna jednoosobowa (cztery kule dla zawodnika) = 12 punktów

4.10.13 Karta wyników

4.10.13.1 Kapitanowie drużyn lub trenerzy są odpowiedzialni za podpisywanie kart wyników po każdym meczu. Podpisy będą potwierdzeniem bezsporności wyników końcowych. Karty wyników z zawodów, w sprawie których składane są protesty, nie powinny być podpisywane przez kapitanów lub trenerów niezgadających się z wynikiem lub podważających jego ważność.

4.11 Zawodnicy

4.11.1 Kapitan

4.11.1.1 Każda drużyna wyznacza swojego kapitana i informuje sędziów o swoim wyborze przed rozpoczęciem gry. Nie można dokonywać zmian w trakcie jednej gry, ale w trakcie turnieju zmiana taka jest dozwolona. Sędziowie muszą być powiadomieni o takiej zmianie przed rozpoczęciem gry będącej częścią turnieju.

4.11.2 Kolejność wykonywania rzutów

4.11.2.1 Zawodnicy jednej drużyny mogą wykonywać rzuty w dowolnej kolejności, poza graczem wprowadzającym pallinę do gry, który automatycznie wykonuje pierwszy rzut kulą do gry. Kolejność może się zmieniać w ciągu poszczególnych rozgrywek, ale żaden zawodnik nie może wykonywać rzutów większą liczbą kul niż ta, która została mu przydzielona.

4.12 Drużyny zunifikowane

4.12.1 Każdy zunifikowany debel bocce składa się z jednego zawodnika i jednego partnera.

4.12.2 Każda zunifikowana drużyna bocce składa się z dwóch zawodników i dwóch partnerów.

4.12.3 W gestii drużyny jest to, który z graczy (zawodnik/partner) wprowadza pallinę do gry, a następnie pierwszą kulę do gry. Zawodnicy mogą zmieniać kolejność wykonywania rzutów w każdej nowej rozgrywce oraz każdym nowym meczu.

4.13 Zmiany

4.13.1 Informowanie sędziów: sędziowie zawodów są informowani o zmianach przed rozpoczęciem gry, w przeciwnym razie mecz kończy się walkowerem*.

4.13.2 Zmiany zawodników: podczas meczu drużyna ma prawo do jednej zmiany. Zmiana może dotyczyć każdego zawodnika drużyny. Zmiany różnych zawodników mogą być dokonywane w różnych grach.

4.13.3 Ograniczenia: jeżeli zawodnik zgłasza się do gry w danej drużynie, to do zakończenia turnieju nie może zmieniać drużyny. Zmian dokonujemy z uwzględnieniem wyników sprawnościowych. Wynik sprawnościowy zawodnika zmieniającego (wchodzącego) powinien być równy lub niższy (gorszy) od wyniku zawodnika zmienianego (schodzącego).

4.13.4 Zmiany podczas gry: zmiany zawodnika można dokonać tylko ze względów zdrowotnych lub innych nagłych wypadków. Zmiany te są dokonywane tylko na zakończenie rozgrywki; jeśli jest to niemożliwe, rozrywka zostaje unieważniona. Jednak jeżeli dokonano wcześniej zmiany, to zmiennik musi ukończyć grę.

4.14 Walkower

4.14.1 Drużyna z mniejszą liczbą zawodników, niż przewidziana w przepisach przegrywa mecz walkowerem*.

4.15 Przerwy w czasie gry

4.15.1 Sędzia może przyznać przerwę jeśli uzna, że pojawiły się na to ważne okoliczności.



- 4.15.2 Czas przerwy jest ograniczony do 10 minut lub mniej, a o długości przerwy decyduje Delegat Techniczny.
- 4.16 Opóźnianie gry**
- 4.16.1 Celowe opóźnianie gry
- 4.16.1.1 Jeżeli według sędziego gra jest celowo opóźniana bez wyraźnego powodu, to musi udzielić ostrzeżenia.
- 4.16.1.2 Jeśli gra nie zostanie natychmiast wznowiona, to opóźniająca ją drużyna przegrywa walkowerem*.
- 4.16.2 Opóźnienia spowodowane pogodą, zdarzeniami losowymi, zamieszaniem lub innymi nieprzewidywanymi zdarzeniami
- 4.16.2.1 W takich przypadkach zarządzenie Delegata Technicznego będzie decydujące i ostateczne.
- 4.17 Sprawdzanie pozycji kul**
- 4.17.1 Jeden zawodnik z każdej drużyny ma prawo sprawdzić położenie kul przed rzutem. W tym celu może udać się (poruszając się poza kortem) w miejsce ułożenia kul.
- 4.18 Inne okoliczności**
- 4.18.1 Uszkodzona kula
- 4.18.1.1 Jeśli podczas gry uszkodzona zostanie pallina, albo kula do gry, to gra zostanie unieważniona.
- 4.18.1.2 Delegat Techniczny ma obowiązek wymiany uszkodzonej palliny lub kuli.
- 4.18.2 Przygotowanie kortu
- 4.18.2.1 Przed rozgrywką
- 4.18.2.1.1 Organizator ma obowiązek przygotować wszystkie korty do gry w sposób satysfakcjonujący Delegata Technicznego.
- 4.18.2.2 W czasie rozgrywki
- 4.18.2.2.1 W trakcie gry nie można wykonywać żadnych prac korygujących stan techniczny kortu.
- 4.18.2.2.2 Wszelkie przeszkody takie jak kamienie itp. mogą być usuwane podczas gry.
- 4.18.3 Nietypowy stan kortu
- 4.18.3.1 Jeśli zdaniem Delegata Technicznego stan kortu uniemożliwia grę, to rozgrywka może zostać zatrzymana i wznowiona na innym kortcie, albo w innym wyznaczonym czasie.
- 4.18.4 Kula do gry lub pallina w ruchu
- 4.18.4.1 Żaden zawodnik nie może grać swoją kulą dopóki pallina, albo rzucona wcześniej kula nie zatrzyma się.
- 4.18.5 Wsparcie techniczne**
- 4.18.5.1 W przypadku gdy w turnieju biorą udział osoby niedowidzące lub słabowidzące organizator powinien zapewnić pomoce techniczne (np. pachołki lub dzwonki) w celu wskazania zawodnikowi, w którym miejscu w danym momencie znajduje się pallina.
- 4.18.5.2 Przed każdym rzutem takiego zawodnika obowiązkiem sędziego jest ułożenie znacznika jak najbliżej palliny (zazwyczaj za palliną), a następnie usunięcie znacznika i opuszczenie kortu w momencie wprowadzenia kuli do gry przez zawodnika. Jeśli używamy dzwonka to należy użyć go tuż nad palliną.
- 4.19 Zachowanie zawodników**
- 4.19.1 W czasie gry
- 4.19.1.1 Jeśli to możliwe, zawodnik powinien zejść z kortu podczas rzutu wykonywanego przez przeciwnika.



4.19.2 Niesportowe zachowanie

- 4.19.2.1 Zawodnicy powinni zawsze zachowywać się zgodnie z duchem sportowej walki.
- 4.19.2.2 Używanie obraźliwych słów i gestów, które wskazują na wrogie nastawienie do zawodników drużyny przeciwnej może podlegać dyskwalifikacji.

4.20 **Ubiór zawodnika**

4.20.1 Właściwy ubiór

- 4.20.1.1 Zawodnicy ubierają się w sposób właściwy dla danej dyscypliny sportu.

4.20.2 Obuwie

- 4.20.2.1 Zawodnicy nie mogą nosić obuwia, które mogłoby uszkodzić nawierzchnię kortu.
- 4.20.2.2 Zaleca się używanie obuwia pełnego (zakrywającego palce). Zawodnicy nie mogą grać bez obuwia.

4.20.3 Niewłaściwy ubiór

- 4.20.3.1 Niewłaściwie lub nieprzyzwoicie ubrani zawodnicy (np. obraźliwe napisy na koszulkach) mogą zostać niedopuszczeni do udziału w turnieju.

5. **PRZEWINIENIA I PROTESTY**

5.1 **Ustalenie przewinienia**

- 5.1.1 Natychmiast po uznaniu przez sędziego, że popełniono przewinienie, wzywa on do siebie kapitanów drużyn i informuje ich o nałożonej karze.
- 5.1.2 Zespół, na którym dokonano faulu, ma prawo odrzucić propozycję kary, zaakceptować położenie kul(i) i kontynuować grę. Decyzja sędziego jest ostateczna poza poniższymi wyjątkami.

5.2 **Sytuacje nieprzewidziane**

- 5.2.1 Dla sytuacji nie określonych ściśle w przepisach decydujące i ostateczne jest zarządzenie Delegata Technicznego.

5.3 **Protesty**

- 5.3.1 Każdy protest dotyczący decyzji wydanej przez sędziego lub Delegata Technicznego, musi zostać wniesiony przez trenera posiadającego certyfikat bocce Olimpiad Specjalnych, w ciągu piętnastu (15) minut od zakończenia danej gry. Jeśli to nie nastąpi, to decyzja ta będzie uznana za ostateczną i ogólnie akceptowaną.
- 5.3.2 Protesty będą rozpatrywane pod względem merytorycznym w sytuacjach nie wyszczególnionych poniżej.

5.4 **Protesty dotyczące walkowerów**

- 5.4.1 Jeśli drużyna musi oddać mecz walkowerem z powodu nie stawienia się na wyznaczony mecz, albo z powodu popełnionych przewinień opisanych poniżej, to jej protesty nie będą uznawane.

5.5 **Opis fauli**

5.5.1 Linia faulu (linia rzutów)

- 5.5.1.1 W trakcie wykonywania rzutu zawodnik nie może dotknąć, ani przekroczyć linii żadną częścią ciała, włączając stopę, ani żadnym ze swoich przyrządów, takich jak wózek inwalidzki, kule, laska, rampa itp., do momentu kiedy wprowadzana przez niego kula lub pallina dotknie placu gry poza linią rzutu.
- 5.5.1.2 Sędzia jest zobowiązany do ogłaszania wszystkich fauli.
- 5.5.1.3 Karą dla zawodnika (drużyny), za popełnienie faulu będzie wyłączenie danej kuli z dalszej gry.
- 5.5.1.4 Jeśli to możliwe i bezpieczne to kulę należy zatrzymać zaraz po orzeczeniu faulu, tak, aby nie spowodowała ona poruszenia pozostałych kul lub palliny. Jeśli źle rzucona kula spowoduje ruch pozostałych kul, albo palliny, to wtedy sędzia przesunie poruszone kule na ich poprzednie pozycje i rozgrywka będzie dalej



kontynuowana. Usuniętą kulę należy zadeklarować jako kulę martwą. Sędzia usunie źle wyrzuconą kulę z gry.

5.5.2 Kula do gry lub pallina w ruchu

5.5.2.1 Sędzia główny nie zezwoli na kolejny rzut dopóki pallina albo wcześniej rzucona kula całkowicie się nie zatrzyma.

5.5.2.2 Jeśli zawodnik, w każdym momencie rozgrywki, wyrzuci kolejną kulę, a pallina lub szybciej wyrzucona kula jest jeszcze w ruchu, to wyrzuconą kulę należy zatrzymać zaraz po orzeczeniu faulu (jeśli to możliwe i bezpieczne), tak, aby nie spowodowała ona poruszenia pozostałych kul lub palliny. Jeśli źle rzucona kula spowoduje ruch pozostałych kul, albo palliny, to wtedy sędzia przesunie poruszone kule na ich poprzednie pozycje i rozgrywka będzie dalej kontynuowana. Usuniętą kulę należy zadeklarować jako kulę martwą i usunąć z kortu.

5.5.3 Zagranie zawodnika dodatkową kulą w odniesieniu do drużyn dwu i czteroosobowych.

5.5.3.1 W przypadku kiedy zawodnik wykonuje rzut dodatkową kulą, kula ta zostaje zadeklarowana jako martwa i usunięta z kortu.

5.5.3.2 Jeśli to możliwe i bezpieczne to kulę należy zatrzymać zaraz po orzeczeniu faulu tak aby nie spowodowała ona poruszenia pozostałych kul lub palliny. Jeśli dodatkowa kula spowoduje ruch pozostałych kul, albo palliny, to wtedy sędzia przesunie poruszone kule na ich poprzednie pozycje i rozgrywka będzie dalej kontynuowana. Ten warunek dotyczy sytuacji, w której zawodnik dwuosobowej drużyny gra trzema kulami zamiast dwóch oraz gdy zawodnik czteroosobowej drużyny gra dwiema kulami zamiast jednej.

5.5.3.3 **Dwuosobowa drużyna** - pozostałemu zawodnikowi będzie przysługiwała tylko jedna kula.

5.5.3.4 **Czteroosobowa drużyna** - pozostali zawodnicy, którzy nie wykonywali jeszcze rzutów, muszą zdecydować, którzy z nich będą grać pozostałymi kulami.

5.5.4 Niedozwolone poruszenie kul swojej drużyny

5.5.4.1 Jeśli zawodnik poruszy jedną lub więcej kul swojej drużyny, to kule te zostają usunięte z placu gry i uważane są za kule martwe, a rozgrywka jest kontynuowana.

5.5.5 Niedozwolone poruszenie kul przeciwnika(ów)

5.5.5.1 Jeśli, po wykonaniu rzutów wszystkimi, ośmioma kulami, zawodnik poruszy jedną lub więcej kul należących do przeciwnika(ów), to za każdą z poruszonych kul drużyna przeciwna dostaje jeden punkt, a rozgrywka jest kontynuowana.

5.5.5.2 Jeśli zawodnik poruszy jedną lub więcej kul należących do przeciwnika(ów), a pozostały jeszcze niewykorzystane kule, to sędzia umieszcza poruszone kule na ich poprzednich pozycjach i gra jest kontynuowana.

5.5.6 Niedozwolone poruszenie palliny przez zawodnika

5.5.6.1 Jeśli pallina zostanie poruszona przez zawodnika, to drużynie przeciwnej przyznaje się po jednym punkcie za każdą żywą kulę wprowadzoną do gry jak i za kule niewprowadzone do gry.

5.5.6.2 Jeśli sfaulowana drużyna nie ma żadnych kul (wykorzystanych w grze i niewykorzystanych), to sędzia zakończy rozgrywkę i rozpocznie nową z tego samego miejsca.

5.6 **Przypadkowe bądź przedwczesne poruszenie palliny lub kul przez sędziego**

5.6.1 Podczas rozgrywki (kiedy pozostały jeszcze niewykorzystane kule)

5.6.1.1 Jeśli sędzia podczas mierzenia odległości kul od palliny poruszy którąś z nich, lub samą pallinę, to rozgrywka zostaje unieważniona i rozpoczyna się z tego samego miejsca.

5.6.2 Po wykorzystaniu wszystkich kul



- 5.6.2.1 Jeśli punkt lub punkty byłyby oczywiste dla sędziego, to zostaną one przyznane. Wszystkie niepewne punkty nie będą przyznawane, a rozgrywka zostanie unieważniona i rozpoczęta z tego samego miejsca.

5.7 Kontakt z kulą będącą w ruchu

5.7.1 Przez zawodnika swojej drużyny

- 5.7.1.1 Kiedy zawodnik przeszkodzi w ruchu kuli należącej do jego drużyny, to sędzia usunie kulę z gry i zadeklaruje ją jako kulę martwą.

- 5.7.1.2 Jeśli to możliwe i bezpieczne to sędzia powinien przerwać ruch kuli po korcie uniemożliwiając jej w ten sposób kontakt z innymi kulami znajdującymi się na placu gry. Jeśli sędzia nie może przerwać ruchu kuli, to musi poczekać aż kula w pełni się zatrzyma, a następnie usunąć ją z placu gry. Jeśli kula wejdzie w kontakt z innymi kulami, albo z palliną i spowoduje ich przemieszczenie na korcie, to sędzia przeniesie je na ich poprzednią pozycję i rozgrywka będzie kontynuowana.

5.7.2 Przez zawodnika z drużyny przeciwnej

- 5.7.2.1 Kiedy zawodnik przeszkodzi w ruchu kuli należącej do drużyny przeciwnej, to sfaulowana drużyna ma do wyboru jedną z poniższych możliwości:

5.7.2.1.1 Powtórzyć rzut.

5.7.2.1.2 Unieważnienie rozgrywki.

5.7.2.1.3 Odrzucić propozycję kary, zaakceptować położenie kul(i) i kontynuować grę.

5.7.3 Bez zmiany pozycji

- 5.7.3.1 Jeśli widz, zwierzę lub jakiś obiekt przeszkodzi kuli będącej w ruchu i ta kula nie dotknie żadnej innej kuli znajdującej się na korcie, to rzut tą samą kulą musi zostać powtórzony przez tego samego zawodnika.

5.7.4 Ze zmianą pozycji

- 5.7.4.1 Jeśli widz, zwierzę lub jakiś obiekt przeszkodzi kuli będącej w ruchu i ta kula dotknie którąś z kul znajdujących się na korcie, to rozgrywka zostaje unieważniona.

5.7.5 Inne przeszkody w grze

- 5.7.5.1 Jakiegokolwiek działania, które zmieni położenie kul znajdujących się najbliżej palliny, albo samej palliny, powoduje unieważnienie rozgrywki.

- 5.7.5.2 Jeżeli w trakcie gry kule albo dwie najbliższe pallinie kule, należące do przeciwnych drużyn zostaną poruszone, to mogą zostać przeniesione na ich poprzednie miejsce przez kapitanów drużyn, albo przez sędziego. Poruszenie może być spowodowane przez kulę usuniętą z innego kortu, inne obiekty, widzów, zwierzęta, które swoim wtargnięciem na plac gry mogą zmienić położenie kul(i).

5.8 Rzut kulą o niewłaściwym kolorze

5.8.1 Zastąpienie

- 5.8.1.1 Jeżeli zawodnik wykona rzut kulą o niewłaściwym kolorze, to kula ta nie może zostać zatrzymana przez sędziego, albo innego zawodnika. Sędzia musi poczekać aż kula się zatrzyma, a następnie zastąpić ją kulą o właściwym kolorze.

5.8.2 Bez możliwości zastąpienia

- 5.8.2.1 Jeżeli zawodnik wykona rzut kulą o niewłaściwym kolorze, a jej zastąpienie będzie wymagało poruszenia pozostałych kul znajdujących się na korcie, to grę należy zakończyć i powtórzyć z tego samego miejsca.

5.9 Niewłaściwy przebieg rozgrywki

5.9.1 Punkt początkowy

- 5.9.1.1 Jeśli zawodnik/drużyna niewłaściwie wprowadzi do gry pallinę i swoją pierwszą kulę, to sędzia nakaże powtórzenie wyznaczenia punktu początkowego.



- 5.9.1.2 Sędzia nakaże powtórzenie obydwu rzutów przez innego gracza z drużyny i rozpocznie rozgrywkę z tego samego miejsca.
- 5.9.2 Kolejne rzuty kul o właściwym kolorze, ale w niewłaściwej kolejności
 - 5.9.2.1 Jeśli zawodnik wykona rzut swoją kulą w momencie kiedy jego drużyna jest punktująca, a drużyna przeciwna ma jeszcze niewykorzystane kule, to kula, co do której są wątpliwości powinna zostać zatrzymana (jeśli to możliwe i bezpieczne), oraz usunięta z kortu i zadeklarowana jako kula martwa.
 - 5.9.2.2 Jeśli zatrzymanie kuli jest niemożliwe i spowodowała ona poruszenie palliny i/lub innych kul będących w grze to należy przesunąć kule ustawione na wcześniejszych pozycjach, a grę kontynuować.

6. SĘDZIOWIE

6.1 Sprzeciwy

6.1.1 Sprzeciwy kierowane do sędziów

- 6.1.1.1 Każda drużyna ma prawo do składania sprzeciwów na ręce desygnowanego sędziego w każdej sprawie, ale przed rozpoczęciem gry.
- 6.1.1.2 Sprzeciw ten będzie rozpatrzony, a ostateczną decyzję podejmie Delegat Techniczny.

6.1.2 Grający sędziowie

- 6.1.2.1 Żaden z graczy i zarejestrowanych zmienników nie ma prawa sędziować rozgrywki, w której bierze udział jego drużyna.

6.2 Zmiany sędziów

6.2.1 Podczas gry

- 6.2.1.1 Zmiany sędziego w trakcie gry, można dokonać tylko za zgodą Delegata Technicznego i kapitanów drużyn.

6.2.2 Dodatkowi sędziowie

- 6.2.2.1 Dodatkowi sędziowie mogą zostać przydzieleni do każdej gry w trakcie jej trwania pod warunkiem, że zgodę wyraził Delegat Techniczny.

6.2.3 Na wniosek drużyny

- 6.2.3.1 Na wniosek drużyny sędzia może zostać zmieniony w trakcie trwania gry, jeśli drużyna ta przedstawi Delegatowi Technicznemu dostateczny powód.

6.3 Ubiór sędziego

- 6.3.1 Sędziowie powinni się wyraźnie odróżniać od zawodników.

7. OKREŚLENIA UŻYWANE PODCZAS GRY

7.1 Kula żywa to każda kula, która została wprowadzona do gry.

7.2 Kula martwa to każda kula, która została usunięta z gry. Kula może zostać usunięta z gry gdy:

- 7.2.1 Jest to rezultatem przewinienia.
- 7.2.2 Kula opuściła pole gry.
- 7.2.3 Weszła w kontakt z osobą lub przedmiotem znajdującymi się poza polem gry.
- 7.2.4 Uderzy w górną część bandy będącą granicami kortu.
- 7.2.5 Uderzy w przykrycie nad kortem, albo jego elementy.
- 7.2.6 Jest rezultatem faulu (linia faulu) podczas wykonywania rzutu.
- 7.2.7 Jest rezultatem niedozwolonego kontaktu z zawodnikiem swojej drużyny.
- 7.2.8 Jest rezultatem niedozwolonego kontaktu z zawodnikiem swojej drużyny, kiedy kula była w ruchu.



- 7.2.9 Jest rezultatem wyrzucenia kuli w momencie kiedy pallina albo szybciej wyrzucona kula były jeszcze w ruchu.
- 7.3** Kule do gry (kule do bocce): to większe kule służące do gry.
- 7.4** Pallina to mała kulka czasami nazywana kulką cue, beebie itp.
- 7.5** Rzucanie jest czasami określane toczeniem, wybijaniem, odbijaniem itp. Rzut wykonywany jest z określoną siłą, która umożliwi odbicie kuli od innej kuli lub palliny bądź też dotoczenie kuli do palliny lub innej kuli.
- 7.6** Rzut rykoszetowy: oznacza grę kulą, która odbita się od bocznej lub końcowej bandy stanowiących granice kortu.
- 7.7** Punktowanie: ma miejsce wtedy gdy rzucona kula zatrzyma się w najbliższej odległości od palliny.
- 7.8** Rozgrywka: to ta część meczu, w której kule rzuca się z jednego końca kortu do drugiego i przyznawane są punkty.
- 7.9** Kule brane pod uwagę (kule do pomiaru): są to kule wyselekcjonowane przez sędziego do pomiaru lub do przyznania punktów.
- 7.10** Faul: to naruszenie przepisów, za które przewidziana jest kara.