

## ARTYKUŁ 3 – BOCCE

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

### SEKCJA A – KONKURENCJE OFICJALNE

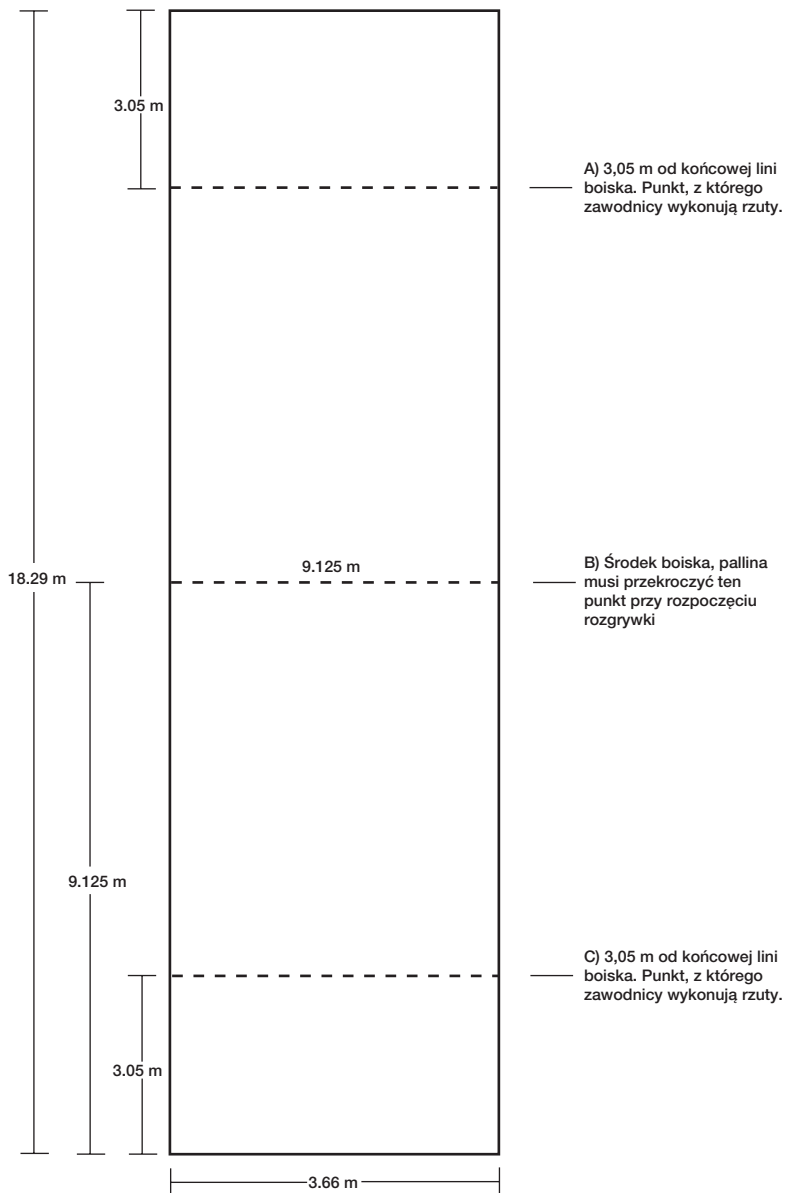
1. Gra jednoosobowa (drużyna jednoosobowa)
2. Debel (drużyna dwuosobowa)
3. Zawody drużynowe (drużyny czteroosobowe)
4. Zunifikowany debel bocce (drużyny dwuosobowe)
5. Zunifikowane drużyny bocce (drużyny czteroosobowe)

### SEKCJA B – BOISKO I SPRZĘT

#### 1. Boisko

- a. Wymiary: szerokość – 3,66 metra; długość – 18,29 metra
- b. Powierzchnia boiska: 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.
- c. Ściany boiska stanowią boki i krańce placu gry, które mogą być wykonane z dowolnego sztywnego (twardego) materiału. Końcowe ściany powinny mieć przynajmniej 1 metr wysokości. Ponadto powinny być wykonane ze sztywnego (twardego) materiału jak drewno czy plexiglas. Wysokość bocznych ścian na całej ich długości musi być przynajmniej taka jak wysokość kul do bocce. Na wszystkich boiskach powinny być czytelnie oznaczone następujące elementy:
  - 1) Linia rzutów, wybijania itd. – 3.05 metra od tylnych tablic;
  - 2) Linia wyznaczająca połowę boiska – 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 boiska (9, 125 metra), w przeciwnym razie rozgrywka zostaje przerwana.
  - 3) Linie wyznaczające miejsce do rzutów i połowę boiska powinny być na stałe wymalowane od jednego boku boiska do drugiego.





## 2. Sprzęt

- a. 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.
- b. 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.
- c. Urządzeniem pomiarowym może być każde urządzenie, które potrafi dokładnie zmierzyć odległość między dwoma obiektami i jest akceptowane przez przepisy turnieju. Do podziału powinna być użyta taśma metaliczna z podziałką milimetrową.

## SEKCJA C – ZASADY GRY

### 1. Gra

- a. Sprzęt: do gry w bocce używa się ośmiu kul, którymi rzuca się do jednego mniejszego celu zwanego palliną (jack, cue, beebie itp.). Każda strona lub drużyna, ma do dyspozycji cztery kule, które zwykle są w dwóch różnych kolorach, aby można było łatwo rozróżnić kule drużyny przeciwnej. Większe kule oznaczone są charakterystycznymi liniami, które umożliwiają identyfikowanie kul poszczególnych zawodników jednej drużyny.
- b. Pallina i kolor: rzut sędziego monetą zdecyduje o kolorze kul dla poszczególnych drużyn i o tym, która z drużyn otrzyma pallinę. W przypadku nieobecności sędziego, kapitanowie obu drużyn wykonają rzut monetą. Rzut monetą zostaje wykonany na boisku.
- c. Zasada trzech prób: drużyna znajdująca się w posiadaniu palliny, ma trzy próby na umieszczenie palliny za linią 9,125m i przed linią 3,05m po przeciwnej stronie boiska. Jeśli żadna z tych trzech prób się nie powiedzie, to drużynie przeciwnej przysługuje jedna próba na umieszczenia palliny we właściwym miejscu. Jeśli ta próba także okaże się nieskuteczna, to sędzia umieszcza pallinę w punkcie znajdującym się w połowie szerokości boiska i na 15,24m od jego końca, naprzeciwko linii końcowej. W żadnym przypadku, drużyna nie traci wywalczonej przewagi z tytułu posiadanej palliny i prawa do umieszczenia pierwszej kuli.
- d. Kolejność gry: zawodnik z drużyny, która rozstrzygnęła rzut monetą na swoją korzyść, umieszcza pallinę w wyznaczonym miejscu na placu gry. Ten sam zawodnik wykonuje pierwszy rzut kulą do gry. Następnie drużyna przeciwna rzuca swoimi kulami do momentu zdobycia punktu, albo wyrzucenia wszystkich czterech, przyznanych im kul. Zasada „najbliższej kuli” ustala kolejność rzucanych kul. Drużyna, której kula znajduje się najbliżej palliny nazywana jest kulą „w” (in), a kula drużyny przeciwnej kulą „poza” (out). Za każdym razem gdy drużyna zdobywa „w”, odsuwa się na bok i pozwala na rzut drużynie „poza”



- e. Punkt początkowy: obowiązkiem drużyny, która jest w posiadaniu palliny, jest ustanowienie punktu początkowego. Przykład: drużyna „A” wprowadza do gry pallinę i wykonuje pierwszy rzut. Drużyna „B” postanawia wybić kulę drużyny „A” i w wyniku tego kule obydwu drużyn znajdują się poza boiskiem, a na placu gry pozostaje tylko pallina. W tym momencie obowiązek ustanowienia nowego punktu początkowego spoczywa na drużynie „A”.
- f. Rzucanie kul: drużyna może toczyć, podzuchać, odbijać itp. swoje kule po boisku pod warunkiem, że nie opuszczą one placu gry i, że 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.
- g. Liczba kul jednego zawodnika.
- 1) Drużyna jednoosobowa – zawodnik gra czterema kulami.
  - 2) Drużyna dwuosobowa – każdy zawodnik gra dwiema kulami.
  - 3) Drużyna czteroosobowa – każdy zawodnik gra jedną kulą.
- h. Trenerzy na zawodach.
- 1) Zakaz opieki trenerskiej zza linii bocznej. Dotyczy to trenerów i kibiców.
  - 2) W deblach albo grach zespołowych (normalnych i / albo zunifikowanych), z chwilą wejścia na boisko zabronione jest porozumiewania się z zawodnikami.
- i. Punktowanie: 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. Zawodnik może poprosić o dokonanie pomiaru za pomocą urządzenia pomiarowego. Po zakończeniu rozgrywki, kiedy sędzia przyznał liczbę punktów oraz gdy zawodnik, albo drużyna zaakceptował (a) te wyniki, gracz (e) przystępują do zbierania swoich kul z placu gry w celu rozpoczęcia następnej rozgrywki. Drużynie, która wygrała rozgrywkę przysługuje prawo do wprowadzenia palliny do gry w następnej rozrywce. 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.
- j. Remisy w trakcie rozgrywki: 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 znaj-



dują 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.

k. Remisy na końcu rozgrywki: w przypadku gdy dwie kule znajdujące się najbliżej 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 od tego końca boiska, w którym się zakończyła.

l. Wyniki końcowe:

Drużyna czterosobowa (jedna kula dla każdego zawodnika) = 16 punktów

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

Drużyna jednoosobowa (cztery kule dla zawodnika) = 12 punktów

Powyższa procedura przyznawania punktów obowiązuje na większości turniejów, ale zmiany są akceptowane.

m. Karta wyników: kapitanowie drużyn 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 nie zgadzających się z wynikiem lub podważających jego ważność.

## 2. Zawodnicy.

a. Kapitan: 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.

b. Kolejność wykonywania rzutów: zawodnicy jednej drużyny mogą wykonywać rzuty w dowolnej kolejności, poza graczem wprowadzającym pallinę do gry, który automatycznie wykonuje pierwszy rzut kula 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.

## 3. Drużyny Zunifikowane

a. Zunifikowany debel bocce składa się z jednego zawodnika i jednego partnera,

b. Zunifikowana drużyna bocce składa się z dwóch zawodników i dwóch partnerów.

c. Każda gra zaczyna się od rzutu monetą. Jeden z zawodników drużyny, która rozstrzygnęła rzut monetą na swoją korzyść wprowadza do gry pallinę i wykonuje pierwszy rzut kulą. Następnie rzut wykonuje zawodnik drużyny przeciwnej.



#### 4. Zmiany.

- a. Informowanie sędziów: sędziowie zawodów są informowani o zmianach przed rozpoczęciem gry, w przeciwnym razie mecz kończy się walkowerem.
- b. Zmiany zawodników
  - 1) podczas meczu drużyna ma prawo do jednej zmiany. Zmiana może dotyczyć każdego zawodnika drużyny. Zmiany różnych zawodników mogą być dokonywane w różnych grach.
  - 2) Ograniczenia: jeżeli zawodnik zgłasza się do gry w danej drużynie, to do zakończenia turnieju nie może zmieniać drużyny.
- c. Zmiany podczas gry:
  - 1) Nagłe wypadki: 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.
  - 2) Walkower: drużyna z mniejszą liczbą zawodników, niż przewidziana w przepisach przegrywa mecz walkowerem.

#### 5. Przerwy, wstrzymywanie gry i sprawdzanie położenia punktów.

- a. Przerwy: sędzia zarządza przerwę w przypadku gdy uzna, że pozwalają na to zaistniałe okoliczności. Czas przerwy jest ograniczony do 10 minut.
- b. Celowe opóźnianie gry: jeżeli według sędziego gra jest celowo opóźniana bez wyraźnego powodu, to musi udzielić ostrzeżenia. Jeśli gra nie zostanie natychmiast wznowiona, to opóźniająca ją drużyna przegrywa walkowerem.
- c. Opóźnienia spowodowane pogodą, zdarzeniami losowymi, zamieszczeniem lub innymi nieprzewidzianymi zdarzeniami – w takich przypadkach zarządzenie organizatora będzie decydujące i ostateczne.
- d. Sprawdzanie pozycji punktów: jeden zawodnik z każdej drużyny może przejść wzdłuż boiska przed wykonaniem rzutu.

#### 6. Przewinienia

- a. Wykonywanie przewinień
  - 1) Ustalenie: natychmiast po uznaniu przez sędziego, że popełniono przewinienie, wzywa on do siebie kapitanów drużyn i informuje ich o nałożonej karze. Decyzja sędziego jest ostateczna poza poniższymi wyjątkami
  - 2) Sytuacje nie przewidziane: dla sytuacji nie określonych ściśle w przepisach decydujące i ostateczne jest zarządzenie organizatora turnieju.
  - 3) Protesty: każdy protest dotyczący decyzji wydanej przez organizatora zawodów, musi zostać wniesiony przez trenera posiadającego certyfikat Bocce Olimpiad Specjalnych, w ciągu piętnastu minut od zakończenia danej gry. Jeśli to nie nastąpi, to decyzja ta będzie uznana za ostateczna i ogólnie akceptowaną.



- 4) Protesty dotyczące walkowerów: 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. Protesty będą rozpatrywane pod względem merytorycznym w sytuacjach nie wyszczególnionych poniżej.

b. Określone przewinienia.

- 1) Linia fauli: w trakcie wykonywania rzutu zawodnik nie może przekroczyć linii żadną częścią stopy, ani żadnym ze swoich przyrządów, takich jak wózek inwalidzki, kule, laska itp., do momentu kiedy rzucona przez niego kula dotknie placu gry. Sędzia jest zobowiązany do ogłaszania wszystkich fauli. Karą dla zawodnika (drużyny), za popełnienie faulu będzie wyłączenie danej kuli z dalszej gry. Sędzia usunie źle wyrzuconą kulę z gry dopiero po jej całkowitym zatrzymaniu się na placu gry. 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.
- 2) Liczba kul, którymi gra zawodnik drużyny dwu- lub czteroosobowej nie może być większa niż ta, przydzielona mu przez sędziego: w przypadku kiedy zawodnik wykonuje rzut dodatkową kulą, kula ta zostaje usunięta z gry. Sędzia usunie źle wyrzuconą kulę z gry dopiero po jej całkowitym zatrzymaniu się na placu gry. 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. Dwuosobowa drużyna – pozostałemu zawodnikowi będzie przysługiwała tylko jedna kula. Czteroosobowa drużyna – pozostali zawodnicy, którzy nie wykonywali jeszcze rzutów, muszą zdecydować, który z nich będzie grał pozostałymi kulami.
- 3) Niedozwolone poruszenie kul swojej drużyny: jeśli zawodnik poruszy jedną lub więcej kul swojej drużyny, to kule te zostają usunięte z placu gry, a rozgrywka jest kontynuowana.
- 4) Niedozwolone poruszenie kul przeciwnika (ów): 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. Jeśli zawodnik poruszy jedną lub więcej kul należących do przeciwnika (ów), a pozostałe jeszcze niewykorzystane kule, to sędzia umieszcza poruszone kule na ich poprzednich pozycjach i gra jest kontynuowana.
- 5) Niedozwolone poruszenie palliny przez zawodnika: jeśli pallina zostanie poruszona przez zawodnika, to drużynie przeciwniej przyznaje się po jednym punkcie za każdą kulę żywą lub martwą. Jeśli sfaulowa-



na drużyna nie ma żadnych kul (wykorzystanych w grze i niewykorzystanych), to sędzia zakończy rozgrywkę i rozpocznie nową od tego samego momentu.

c. Przypadkowe bądź przedwczesne poruszenie palliny lub kul przez sędziego

- 1) Przypadkowe poruszenie kuli lub palliny podczas rozgrywki (kiedy pozostały jeszcze niewykorzystane kule): jeśli sędzia podczas mierzenia odległości kul od palliny poruszy którąś z nich, lub samą pallinę, to rozgrywka zostaje unieważniona i rozpoczyna się od tego samego momentu.
- 2) Przypadkowe bądź przedwczesne poruszenie kuli lub palliny przez sędziego po wykorzystaniu wszystkich kul: jeśli punkt lub punkty były oczywiste dla sędziego, to zostaną one przyznane. Wszystkie niepewne punkty nie będą przyznawane, a rozgrywka zostanie unieważniona i rozpoczęta od tego samego momentu.

d. Kontakt z kulą będącą w ruchu.

- 1) Przez zawodnika drużyny: kiedy zawodnik przeszkodzi w ruchu kuli należącej do jego drużyny, to sędzia usunie kulę z gry. Sędzia po ogłoszeniu swojej decyzji powinien przerwać ruch kuli po boisku uniemożliwiający 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 boisku, to sędzia przeniesie je na ich poprzednią pozycję i rozgrywka będzie kontynuowana.
- 2) Przez zawodnika z drużyny przeciwnej: kiedy zawodnik przeszkodzi w ruchu kuli należącej do drużyny przeciwnej, to sfaulowana drużyna ma do wyboru jedną z poniższych możliwości:
  - a) Powtórzyć rzut.
  - b) Unieważnienie rozgrywki.
  - c) Odrzucić propozycję kary, zaakceptować położenie kul (i) i kontynuować grę.
- 3) Bez zmiany pozycji: jeśli widz, zwierzę lub jakiś obiekt przeszkodzi kuli będącej w ruchu i ta kula nie dotknie żadnej innej kuli znajdującej się na boisku, to rzut tą samą kulą musi zostać powtórzony przez tego samego zawodnika.
- 4) Ze zmianą pozycji: jeśli widz, zwierzę lub jakiś obiekt przeszkodzi kuli będącej w ruchu i ta kula dotknie jakąś z kul znajdujących się na boisku, to rozgrywka zostaje unieważniona.
- 5) Inne przeszkody w grze: jakiegokolwiek działanie, które zmieni położenie kul znajdujących się najbliższej palliny, albo samej palliny, powoduje unieważnienie



nie rozgrywki. 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 boiska, inne objekty, widzów, zwierzęta, które swoim wtargnięciem na plac gry mogą zmienić położenie kul (j).

e. Rzut kulą o niewłaściwym kolorze.

- 1) Zastępowanie: 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.
- 2) Bez zastępowania: jeżeli zawodnik wykona rzut kulą o niewłaściwym kolorze, a jej zastąpienie będzie wymagało poruszenia pozostałych kul znajdujących się na boisku, to w tym przypadku punkty będą przyznane drużynie, która wykonała rzut i gra będzie kontynuowana. Kapitanowie drużyn i sędzia muszą zapamiętać, do której drużyny należy ta kula.

f. Niewłaściwy przebieg rozgrywki.

- 1) Punkt początkowy: jeśli drużyna niewłaściwie wprowadzi do gry pallinę i swoją pierwszą kulę, to sędzia nakaze powtórzenie obydwu rzutów i rozpocznie rozgrywkę od tego samego momentu.
- 2) Kolejne rzuty kul o właściwym kolorze, ale w niewłaściwej kolejności: jeśli zawodnik wykona rzut swoją kulą w momencie kiedy jego drużyna jest „w” (in), a drużyna przeciwna ma jeszcze niewykorzystane kule, to kula, co do której są wątpliwości pozostaje w miejscu gdzie się zatrzymała i gra jest kontynuowana. Ten przepis obowiązuje niezależnie od tego, kto wskazał, że kula jest „w” (in), jako że to drużyny są odpowiedzialne za prośby o dokonanie pomiaru kiedy są wątpliwości co do pozycji „w” (in).

## 7. Sędziowie

a. Sprzeciw

- 1) Sprzeciw kierowane do sędziów: każda drużyna ma prawo do składania sprzeciwów na ręce desygnowanego sędziego w każdej sprawie, ale przed rozpoczęciem gry. Sprzeciw ten będzie rozpatrzony, a ostateczną decyzję podejmie organizator.
- 2) Grający sędziowie: żaden z graczy i zarejestrowanych zmienników nie ma prawa sędziować rozgrywki, w której bierze udział jego drużyna.

b. Zmiany sędziów

- 1) Podczas gry: zmiany sędziego w trakcie gry, można dokonać tylko za zgodą organizatora zawodów i kapitanów drużyn.



- 2) Dodatkowi sędziowie: mogą zostać przydzieleni do każdej gry w trakcie jej trwania pod warunkiem, że zgodę wyraził organizator.
  - 3) Prośba drużyny: na prośbę drużyny sędzia może zostać zmieniony w trakcie trwania gry jeśli drużyna ta przedstawi organizatorowi dostateczny powód.
  - 4) Stroje sędziów: sędziowie powinni się wyraźnie odróżniać od zawodników.
- c. Etyka

- 1) Oficjalny kodeks etyczny – sędzia powinien:
  - a) Znać przepisy gry.
  - b) Uczciwie i bezstronnie podejmować decyzje niezależnie od wyniku.
  - c) Być stanowczym, ale nie aroganckim; grzeczny, ale bez spoufalania się z zawodnikami; władczy, ale nigdy niegrzeczny; szlachetny, ale nie wyniosły; życzliwy, ale towarzyski; spokojny, ale zawsze czujny.
  - d) Być przygotowany fizycznie i mentalnie do prowadzenia gry.
  - e) Być obiektywny i nie udziela informacji, które mogą dać jednej drużynie przewagę nad drugą.

## 8. Inne okoliczności

- a. Uszkodzona kula: jeśli podczas gry uszkodzona zostanie pallina, albo kula do gry, to gra zostanie unieważniona. Organizator ma obowiązek wymienienia uszkodzonej palliny lub kuli.
- b. Przygotowywanie boiska.
  - 1) Przed rozpoczęciem gry: wszystkie boiska muszą być przygotowane do gry w sposób satysfakcjonujący organizatora.
  - 2) W trakcie gry nie można wykonywać żadnych prac porządkujących boisko. Ale wszelkie przeszkody takie jak kamienie itp. muszą być usuwane podczas gry.
  - 3) Nietypowy stan boiska: jeśli zdaniem organizatora stan boiska uniemożliwia grę, to rozgrywka może zostać zatrzymana i wznowiona na innym boisku, albo w innym wyznaczonym czasie.
- c. Poruszanie obiektów: żaden zawodnik nie może grać swoją kulą dopóki pallina, albo rzucona wcześniej kula nie zatrzyma się.

## 9. Zachowanie zawodników

- a. Jeśli to możliwe, zawodnik powinien zejść z boiska podczas rzutu wykonywanego przez przeciwnika.
- b. Niesportowe zachowanie: zawodnicy powinni zawsze zachowywać się zgodnie z duchem sportowej walki. Używanie obraźliwych słów i gestów, które wskazują na wrogie nastawienie do zawodników drużyny przeciwnej może podlegać dyskwalifikacji.



### c. Ubiór

- 1) Właściwy ubiór: zawodnicy ubierają się w sposób właściwy dla danej dyscypliny sportu.
- 2) Obuwie: zawodnicy nie mogą nosić obuwia, które mogłoby uszkodzić nawierzchnię boiska. Zawodnicy nie mogą grać bez obuwia.
- 3) Niewłaściwy ubiór: niewłaściwie lub nieprzyzwoicie ubrani zawodnicy mogą zostać niedopuszczeni do udziału w turnieju.

## **SEKCJA D – OKREŚLENIA UŻYWANE PODCZAS GRY BOCCE**

### **1. Kula: Żywa i Martwa**

- a) Kula żywa to każda kula, która została wprowadzona do gry.
- b) Kula martwa to każda kula, która została usunięta z gry. Kula może zostać usunięta z gry gdy:
  - 1) Jest to rezultatem kary.
  - 2) Kula opuściła plac gry.
  - 3) Weszła w kontakt z osobą lub przedmiotem znajdującymi się poza placem gry.
  - 4) Uderzy w górną część bandy będące granicami boiska.
  - 5) Uderzy w przykrycie nad boiskiem, albo jego elementy.
  - 6) Jest rezultatem faulu spowodowanego dotknięciem kuli nogą.
  - 7) Jest rezultatem niedozwolonego ruchu kul (i) należącej do danej drużyny
  - 8) Jest rezultatem kolizji z kulą należącą do danej drużyny.

### **2. Kule do gry i pallina**

- a) Pallina to mała kulka czasami nazywana kulką cue, beebie itp.
- b) Kule do gry to większe kule służące do rzucania w pallinę.

### **3. Inne określenia**

- a) Rzucanie jest czasami określane toczeniem, podrzucaniem, odbijaniem itp. Rzut wykonywany jest z siłą, która umożliwi odbicie kuli od bandy, jeśli ta ominię cel. Linia, zza której wykonywane są rzuty służy do określania fauli.
- b) Rzut rykoszetowy oznacza grę kulą, która odbiła się od bocznej lub końcowej bandy stanowiących granice boiska.
- c) Punktowanie ma miejsce wtedy gdy rzucona kula zatrzyma się w najbliższej odległości od palliny. Linia punktująca będzie też używana do określania fauli.
- d) Rozgrywka to ta część meczu, w której kule rzuca się z jednego końca boiska do drugiego i przyznawane są punkty.

### **4. Faul**

Faul to naruszenie przepisów, za które przewidziana jest kara.



## SEKCJA E – PODZIAŁ NA GRUPY

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.
2. Każdy zawodnik powinien wziąć udział w trzech zmodyfikowanych rozgrywkach, zwanych setami. Zawodnik powinien rzucać na przemian z obu końców toru. Zawodnik nie może przekraczać linii faulu podczas rzucania przydzielonymi kulami.
  - a. Sędzia umieszcza pallinę na linii 30 stóp i zawodnik gra ośmioma kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
  - b. Następnie sędzia umieszcza pallinę na linii 40 stóp i zawodnik gra ponownie 8 kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
- c. Następnie sędzia umieszcza pallinę na linii 50 stóp i zawodnik gra 8 kulami. Sędzia mierzy odległość między palliną i trzema najbliższymi jej kulami i zapisuje wynik w centymetrach.
- d. Mierzenie odległości między kulą do gry, a palliną odbywa się od środka szczytowej części kuli do środka szczytowej części palliny. Razem powinno zostać wykonanych 9 pomiarów.
- e. Zasady podziału na grupy pozwalają na zastosowanie zasady równych szans Olimpiad Specjalnych.

