



Boccia

Športové Pravidlá

Special Olympics





OBSAH

1.	OFICIÁLNE PRAVIDLÁ	4
2.	OFICIÁLNE DISCIPLÍNY	4
2.1	Jednotlivci (jeden hráč za jeden tím)	4
2.2	Páry (Dvaja hráči za jeden tím)	4
2.3	Súťaž družstiev (štyria hráči za jeden tím)	4
2.4	Unifikované športy® Boccia Páry (dvaja hráči za jeden tím).....	4
2.5	Unifikované športy® Boccia Družstvá (štyria hráči za jeden tím)	4
2.6	Jednotlivci s rampou (jeden hráč v družstve s požitím rampy)	4
3.	IHRISKO A VYBAVENIE	4
3.1	Ihrisko.....	4
3.2	Vybavenie	5
3.2.1	Boccia lopty a pallino.....	5
3.2.2	Meracie zariadenie	5
3.2.3	Rampy.....	5
4.	PRAVIDLÁ SÚŤAŽE	6
4.1	Divízie.....	6
4.2	Hod mincou	6
4.3	Pravidlo troch pokusov.....	6
4.4	Postupnosť hry	7
4.5	Počiatočný bod	7
4.6	Zahratie lopty.....	7
4.7	Úpravy/interpretácia	7
4.8	Počet lôpt zahranych hráčom	7
4.8.1	Tím s jedným hráčom.....	7
4.8.2	Tím s dvoma hráčmi.....	7
4.8.3	Tím so štyrmi hráčmi.....	7
4.9	Koučovanie.....	7
4.10	Skóre	7
4.11	Označenie hráča	8
4.11.1	Kapitán	8
4.11.2	Striedanie hráčov	9
4.12	Unifikovaný športový tím	9
4.12.1	Každý Unifikovaný športový tím párov.....	9
4.12.2	Každá disciplína Unifikovaných športových tímov	9
4.13	Výmeny	9
4.14	Strata zápasu	9
4.15	Prerušenie hry -Timeout	9
4.16	Zdržiavanie hry	9
4.17	Kontrola pozície bodov	9
4.18	Iné okolnosti	9
4.18.1	Poškodená lopta	9
4.18.2	Starostlivosť o ihrisko.....	10
4.18.3	Nezvyčajné podmienky ihriska	10
4.18.4	Pohyb lopty alebo pallina	10
4.18.5	Mechanická pomoc.....	10
4.19	Správanie hráča	10
4.20	Oblečenie hráčov.....	10



5.	SANKCIE A PROTESTY.....	11
5.1	Rozhodnutie.....	11
5.2	Nezahrnuté podmienky.....	11
5.3	Protesty.....	11
5.4	Protest proti strate zápasu.....	11
5.5	Špecifické priestupky.....	11
5.6	Náhodné alebo predčasné posunutie lopty alebo Pallina rozhodcom.....	12
5.7	Zasahovanie do pohybu lopty.....	13
5.8	Zahranie lopty nesprávnej farby.....	13
5.9	Nesprávne poradie hráčov v hre.....	13
6.	RZHODCOVIA.....	14
6.1	Protesty.....	14
6.2	Výmena rozhodcov.....	14
6.3	Uniforma rozhodcov.....	14
7.	DEFINÍCIE POUŽÍVANÝCH TERMÍNOV.....	14
7.1	Živá lopta.....	14
7.2	Mŕtva lopta.....	14
7.3	Boccia lopta.....	15
7.4	Pallino.....	15
7.5	Zasiachnutie / Odhodenie.....	15
7.6	Odrazené a odskočené hody.....	15
7.7	Umiestnenie.....	15
7.8	Smena.....	15
7.9	"V hre".....	15
7.10	Priestupok.....	15



1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

Medzinárodná federácia Boccie je súčasťou Special Olympics, a preto sa oficiálnymi športovými pravidlami Special Olympics pre Bocciu riadia všetky Special Olympics súťaže.

Viac informácií nájdete v článku 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, týkajúce sa kódexov správania, štandardov odbornej prípravy, zdravotných a bezpečnostných požiadaviek, rozdeľovania, ocenení, kritérií pre postup do vyššej úrovne súťaže a unifikovaných športov.

2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY

Rozsah disciplín je určený na to, aby ponúkol možnosť súťažiť športovcom všetkých schopností. Programy môžu určovať ponúkané disciplíny a v prípade potreby aj usmernenia pre riadenie týchto disciplín. Tréneri sú zodpovední za poskytovanie tréningov a výber disciplín zodpovedajúcich športovým schopnostiam a záujmom jednotlivých športovcov.

Nasleduje zoznam oficiálnych disciplín, ktoré sú k dispozícii na hrách Special Olympics.

- 2.1 Jednotlivci (Jeden hráč za jeden tím)
- 2.2 Páry (Dvaja hráči za jeden tím)
- 2.3 Súťaž družstiev (štyria hráči za jeden tím)
- 2.4 Unifikované športy® Boccia Páry (dvaja hráči za jeden tím)
- 2.5 Unifikované športy® Boccia Družstvá (štyria hráči za jeden tím)
- 2.6 Jednotlivci s rampou (jeden hráč v tíme s použitím rampy)

3. IHRISKO A VYBAVENIE

3.1 Ihrisko

3.1.1 Ihrisko je široké 3,66 metra (12 stôp) a 18,29 metrov (60 stôp) dlhé.

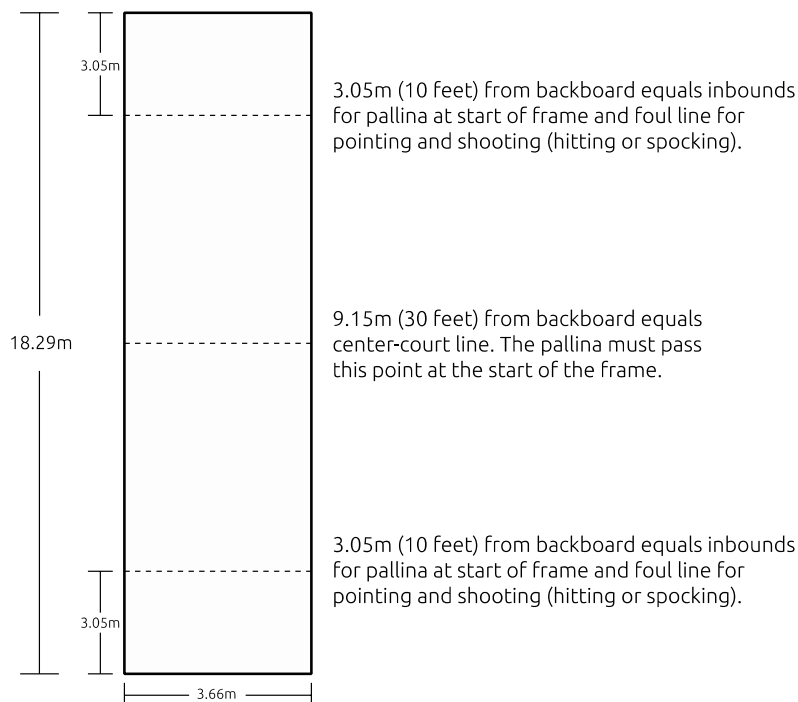
3.1.2 Povrch ihriska môže byť zložený z kamenného prachu, hlíny, trávy alebo umelého povrchu za predpokladu, že na ihrisku nie je trvalá alebo dočasná prekážka, ktorá by zasahovala do priameho hodu lopty z akéhokoľvek smeru. Tieto prekážky nezahŕňajú odchýlky v úrovni, konzistencii alebo teréne.

3.1.3 Steny ihriska sú bočné a zadné mantinely ihriska a môžu byť vyrobené z akéhokoľvek pevného materiálu. Zadné mantinely by mali mať výšku aspoň 304 milimetrov (12 palcov). Bočné steny musia byť vysoké minimálne ako boccia lopty. Bočné alebo zadné mantinely môžu byť využité počas hry na odrazené a odskočené hody. Čiary sú široké 50 milimetrov (2 palce) a mali by byť vyznačené na všetkých ihriskách nasledovne:

3.1.3.1 Čiara vhadzovania je vyznačená 3,05 metra (10 stôp) od zadného mantinelu a odtiaľ sa umiestňujú a zahrávajú lopty.

3.1.3.2 Čiara označujúca polovicu ihriska - označuje minimálnu vzdialenosť hodu pallina na začiatku smeny. V priebehu zápasu sa môže pozícia pallina meniť v dôsledku bežnej hry; pallino sa však nikdy nesmie dostať na alebo byť bližšie ako čiara označujúca polovicu ihriska, čo je 9,15 m (30 stôp), alebo sa smena považuje za "mŕtvu".

3.1.3.3 Čiary vo vzdialenosti 3,05 m (10 ft) a 9,15 m (30 stôp) by mali byť nakreslené od mantinelu k mantinelu.



3.2 Vybavenie

3.2.1 Boccia lopty a pallino

- 3.2.1.1 Boccia lopty môžu byť vyrobené z dreva alebo kompozitného materiálu a musia byť rovnakej veľkosti. Oficiálne veľkosti loptičiek môžu byť od 107 milimetrov (4,20 palca) až do 110 milimetrov (4,33 palca). Farba lôpt nie je dôležitá, za predpokladu, že štyri lopty jedného družstva sú zreteľne a viditeľne odlišné od štyroch lôpt súperovho družstva.
- 3.2.1.2 Boccia sa hrá s ôsmimi loptičkami a jednou menšou bielou, cieľovou loptičkou nazývanou pallino (jack, cue, beebie, atď.).
- 3.2.1.3 Každý tím alebo strana má k dispozícii štyri lopty, ktoré sú všeobecne vyrábané v dvoch farbách, aby sa rozlíšili lopty jedného tímu od lôpt druhého tímu (pozri časť 4.2 o výbere farby lôpt).
- 3.2.1.4 Boccia lopty môžu byť tiež označené výraznými čiarami na identifikáciu lôpt hráčov v rovnakom tíme.
- 3.2.1.5 Pallino nesmie byť v priemere väčšia ako 63 milimetrov (2,5 palca) alebo menšia ako 48 milimetrov (1,875 palca) a malo by byť viditeľne odlišné od farieb boccia lôpt obidvoch tímov.

3.2.2 Meracie zariadenie

- 3.2.2.1 Meracím zariadením môže byť akékoľvek zariadenie, ktoré má schopnosť presne zmerať vzdialenosť medzi dvoma predmetmi a je akceptované na oficiálnych turnajoch.

3.2.3 Rampy

- 3.2.3.1 Rampy sa používajú v prípade, že športovec nie je fyzicky schopný pohybovať rukou alebo rukami.



- 3.2.3.2 RAMPY a iné asistenčné pomôcky môžu byť použité so súhlasom výboru pre súťaž.
- 3.2.3.3 Žiadne mechanické pomôcky nemôžu byť použité na pohyb boccia lôpt alebo pallina.
- 3.2.3.4 Športovci používajúci rampy pre súťaž jednotlivcov musia byť umiestnení v oddelených divíziách od ostatných hráčov.
- 3.2.3.5 Všetky ostatné pravidlá turnaja sa platia pre športovcov v divízii rampy.

4. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

4.1 Divízie

- 4.1.1 Pred začatím súťaže sa odporúča, aby riaditeľ turnaja zabezpečil vhodné rozdelenie divízií. Športovci môžu byť rozdelení na základe predchádzajúcich skúseností, alebo v prípade väčších súťaží, modifikované hry. Modifikovaný herný postup uvedený nižšie poskytne skóre, ktoré pomôže umiestniť športovcov do najvhodnejších divízií.
- 4.1.2 Každý športovec by mal hrať tri modifikované hry nazývané set. Športovec by mal vystriedať každý koniec ihriska a mal by zahrať pridelené lopty. Hráč nesmie prekročiť čiaru vhadzovania pri zahraní pridelenej lopty.
- 4.1.3 Rozhodca umiestni pallino na označené miesto (stred) 9,15-m (30-ft) čiary a hráč zahrá osem lôpt. Rozhodca odmeria najbližšie tri lopty a zaznamená ich vzdialenosť v centimetroch.
- 4.1.4 Rozhodca potom umiestni pallino na vyznačené miesto v strede ihriska na značke 12,20 m (40-ft) a hráč by mal zahrať osem lôpt. Rozhodca odmeria najbližšie tri lopty a zaznamená ich vzdialenosť v centimetroch.
- 4.1.5 Rozhodca potom umiestni pallino na označené miesto (stred) 15,24-m (50-ft) čiary a hráč by mal zahrať osem lôpt. Rozhodca odmeria najbližšie tri lopty a zaznamená ich vzdialenosť v centimetroch.
- 4.1.6 Počas procesu rozdeľovania do divízií, ak pallino zmení polohu z určeného bodu na 9,15-m (30-ft), 12,20-m (40-ft) alebo 15,24-m (50-ft), musí sa vrátiť do svojej pôvodnej polohy, predtým, ako je zahraná ďalšia lopta a pred akýmkoľvek meraniami.
- 4.1.7 Merania sa vykonávajú zo stredu boccia lopty do stredu pallina, celkovo deväť meraní, ktorých súčet sa stáva skóre pre rozdelenie športovca.
- 4.1.8 Pre štvorhry a družstvá je súčet bodov z rozdeľovacieho skóre športovcov, rozdeľovacím skóre dvojhry a družstva.
- 4.1.9 Tieto postupy rozdelenia sú v súlade s pravidlom maximálneho úsilia Special Olympics.

4.2 Hod mincou

- 4.2.1 Rozhodca vykoná rozlosovanie hodom mince, ktoré určí, ktorý tím má Pallino a ktorý výber farby lopty.
- 4.2.2 V prípade absencie rozhodcu vykonávajú hod mincou dvaja kapitáni družstva. Hod mincou by sa mal uskutočniť na ihrisku.

4.3 Pravidlo troch pokusov

- 4.3.1 Tím, ktorý má pallino, bude mať tri pokusy na umiestnenie pallina za značku 9,15 metra a pred značku 3,05 metra na opačnom konci: pallino, ktoré zastane na značke označujúcej polovicu kurtu, alebo na značke 3,05 metra na opačnom konci sa považuje za neúspešný pokus. Ak všetky tri pokusy sú neúspešné, súperiaci tím bude mať jednu možnosť na umiestnenie pallina. Ak je tento pokus neúspešný, rozhodca umiestni pallino do stredu kurtu na značku 12,20 metra.



- Avšak tím v žiadnom prípade nestráca výhodu pallina v tom, že bude môcť zahrať prvú loptu.
- 4.4 Postupnosť hry
- 4.4.1 Pallino je kotúľané alebo hodené členom tímu, ktorý vyhral možnosť začať hru pri hode mincou. Hráč, ktorý hodí pallino, musí zahrať prvú loptu. Súperiaci tím potom zahrá svoje boccia lopty, až kým nezískajú bod, alebo zahrajú svoje štyri lopty. Toto pravidlo "najbližšej lopty" riadi poradie zahraničných lôpt. Strana, ktorej lopta je najbližšia k pallinu, sa nazýva lopta "in" a protiľahlá strana lopta "out". Kedykoľvek sa tím dostane "in", uvoľní priestor a dovolí tímu "out" zahrať loptu.
- 4.5 Počiatkový bod
- 4.5.1 Je vždy povinnosťou tímu s výhodou pallina stanoviť počiatkový bod. Príklad: Tím A hodí pallino a zahrá prvú loptu. Tím B sa rozhodne vyraziť loptu tímu A z pozície. Prítom sa obe lopty, tímu A aj tímu B dostanú mimo ihriska a na ihrisku zostane len pallino. Je povinnosťou tímu A znovu stanoviť počiatkový bod.
- 4.6 Zahratie lopty
- 4.6.1 Tím má možnosť loptu kotúľať, hodiť, nechať poskakovať, odraziť atď. dole ihriskom za predpokladu, že nevyjde mimo hranice alebo hráč neprekročí čiaru vhadzovania. Hráč má tiež možnosť zasiahnuť akúkoľvek loptu v hre pri pokuse o získanie bodu alebo zníženie bodov protivráča. Hráč môže uchopiť loptu položením ruky nad alebo pod loptu, ale lopta musí byť uvoľnená zo spodu. Zahratie zo spodu je definované ako uvoľnenie lopty pod pásom.
- 4.7 Úpravy/interpretácia
- 4.7.1 Manažér turnaja / riaditeľ turnaja má právo rozhodnúť, či umožní vykonať určité úpravy / interpretácie súčasných technických pravidiel na základe charakteristiky fyzickej neschopnosti. O takéto úpravy sa musí požiadať a rozhodnúť pred účasťou športovca na súťaži, pričom športovec nebude mať výhodu voči iným športovcom. Úpravy sa budú týkať akcie, ktorú vykonáva končatina (y) počas zahrávania umiestňujúcej alebo vyrážajúcej lopty.
- 4.8 Počet lôpt zahraničných hráčom
- 4.8.1 Tím s jedným hráčom - hráč má dovolené zahrať štyri lopty.
- 4.8.2 Tím s dvoma hráčmi - každý hráč má dovolené zahrať dve lopty.
- 4.8.3 Tím so štyrmi hráčmi - každý hráč má dovolené zahrať jednu loptu.
- 4.9 Koučovanie
- 4.9.1 Diskusia trénera alebo diváka s akýmkoľvek športovcom a / alebo partnerom je zakázaná, ako náhle hráč a / alebo partner vstúpi na ihrisko, ktoré je určené turnajovým riaditeľom / manažérom turnaja.
- 4.9.2 Ak rozhodca usúdi, že tréner / partner / divák porušuje toto pravidlo, môže rozhodca uložiť trest problémovému jednotlivcovi. Tresty môžu zahŕňať: verbálne upozornenie, upomenutie trénera / partnera s nešportovým správaním alebo vyhostením z hry.
- 4.10 Skóre
- 4.10.1 Nasledujúci postup zaznamenávania skóre je najčastejšie postupom pri veľkých turnajoch: ale zmeny môžu byť dovolené.
- 4.10.2 Postup skórovania pre turnaje: Podľa uváženia manažéra turnaja sa zápasy môžu hrať na dosiahnutie cieľového počtu bodov alebo na čas trvania.



- 4.10.3 Na konci každej smeny (keď oba tímy zahrali všetky lopty) bude bodovanie určované nasledovne: body sa udeľujú tímu, ktorého lopty sú bližšie k pallinu než najbližšie lopty protistrany, čo môže byť určené voľným okom alebo mechanickým odmeraním.
 - 4.10.4 Hráč môže požiadať o mechanické odmeranie (merania sa vykonajú zo stredu boccia lopty po stred pallina).
 - 4.10.5 Na konci smeny rozhodca oznámi víťazné body a farbu hráčom stojacim mimo ihriska, na konci ihriska pallina a predtým, ako sú lopty odstránené. Rozhodca by sa mal uistiť pohľadom, či hráči súhlasia s výsledkom.
 - 4.10.6 Hráči majú právo požiadať o premeranie, ak hráči nesúhlasia s rozhodcom.
 - 4.10.7 Keď hráč alebo tím súhlasí s udeleným počtom bodov, potom rozhodca môže začať s odstraňovaním lôpt, aby sa začala ďalšia smena.
 - 4.10.8 Tím, ktorý získa body za smenu získa tiež výhodu pallina pre nasledujúcu smenu.
 - 4.10.9 Rozhodca sa na konci každej smeny uistí, že skóre zaznamenané vo výsledkovej listine a na výsledkovej tabuli je správne. Kapitáni sú zodpovední za kontrolu bezchybného záznamu bodov.
 - 4.10.10 Remíza počas smeny
 - 4.10.10.1 V prípade, že dve lopty súperiacich tímov sú rovnako vzdialené od pallina (remíza), tím, ktorý zahrával posledný, bude zahrávať ako prvý, až kým sa remíza neprelomí. Príklad: Tím A zahrá loptu smerom k pallinu a stanoví bod. Potom tím B zahrá loptu smerom k pallinu a rozhodca rozhodne, že sú obe lopty presne v rovnakej vzdialenosti od pallina. Tím B musí pokračovať v zahrnutí lopty, až kým nemá bod bližšie ako lopta tímu A. Ak tím B zahrá loptu k bodu, a tím A ju vyrazí, obnoví sa remíza, tím A musí pokračovať v rozohraní, až kým nie je prelomená remíza.
 - 4.10.11 Remíza na konci smeny
 - 4.10.11.1 V prípade, že obe lopty najbližšie k pallinu patria súperiacim tímom a sú rovnako vzdialené, nebudú udelené žiadne body. Pallino sa vráti do tímu, ktorý ju naposledy zahrál. Hra pokračuje z toho konca ihriska, z ktorého bola smena hraná naposledy.
 - 4.10.12 Víťazné skóre
 - 4.10.12.1 Tím so štyrmi hráčmi (jedna lopta na jedného hráča) = 16 bodov
 - 4.10.12.2 Tím s dvoma hráčmi (dve lopty na hráča) = 12 bodov
 - 4.10.12.3 Tím s jedným hráčom (štyri lopty na jedného hráča) = 12 bodov
 - 4.10.13 Výsledková listina
 - 4.10.13.1 Je zodpovednosťou každého kapitána tímu podpísať výsledkovú listinu. Podpisy označujú nepopierateľnosť konečného výsledku. Zápas, v ktorých budú podané protesty, by nemali byť podpísané žiadnym kapitánom, ktorý nesúhlasí s výsledkom alebo jeho platnosťou.
- 4.11 Menovanie hráča
- 4.11.1 Kapitán
 - 4.11.1.1 V každom tíme musí byť určený kapitán a oznámený rozhodcom pred začiatkom hry. Kapitán nesmie byť počas hry vymenený, môže sa však vymeniť počas turnaja.



Pred nasledujúcou hrou musí byť táto výmena oznámená rozhodcom turnaja.

- 4.11.2 Striedanie hráčov
 - 4.11.2.1 Hráči daného družstva sa môžu rozhodnúť, v akom poradí budú hrať lopty za predpokladu, že ten, kto zahrá pallino, hrá prvú loptu. Poradie sa môže meniť pri každej smene; ale žiadny hráč nemôže zahrávať viac ako jeho pridelený počet lôpt na jednu smenu.
- 4.12 Unifikovaný športový tím
 - 4.12.1 **Každý Unifikovaný športový tím sa skladá z jedného športovca a jedného partnera.**
 - 4.12.2 Každá disciplína Unifikovaných športových tímov sa skladá z dvoch športovcov a dvoch partnerov.
 - 4.12.3 V týchto pravidlách nie je žiadna požiadavka, kto (športovec alebo partner) bude hrať pallino a prvú loptu. Poradie sa môže meniť zo zápasu na zápas alebo zo smeny na smenu.
- 4.13 Výmeny
 - 4.13.1 Oficiálne upozornenie: Rozhodcovia musia byť informovaní o výmene pred plánovaným časom zápasu alebo zápas bude zrušený.
 - 4.13.2 Výmena hráčov: Každý tím má povolenú iba jednu výmenu za zápas. Náhradník môže nahradiť akéhokoľvek hráča v tíme a môže nahradiť rôznych hráčov v rovnakom tíme počas rôznych zápasov.
 - 4.13.3 Obmedzenia: Keď sa hráč zaregistruje, aby vymenil hráča jedného tímu počas turnaja, nesmie počas tohto turnaja vymeniť hráča iného tímu. Náhradníci by mali mať skóre z rozdeľovania rovnajúce sa alebo menšie ako osoba, ktorú nahrádzajú.
 - 4.13.4 Výmena v priebehu hry: Iba v prípade zdravotných alebo iných overených núdzových situácií môže byť hráč počas hry nahradený. Núdzové výmeny budú vykonané iba na konci smeny; ak to nie je možné, smena bude považovaná za mŕtvu. Po výmene však náhradník musí dokončiť zápas..
- 4.14 Strata zápasu
 - 4.14.1 Tímy, ktoré majú menej ako predpísaný počet hráčov, stratia - prehrávajú zápas.
- 4.15 Prerušenie hry -Timeout
 - 4.15.1 Rozhodca môže udeliť Timeout vždy, keď sú to vyžadujú okolnosti.
 - 4.15.2 Timeout bude obmedzený na desať minút alebo menej, tak ako je vopred stanovené riaditeľom turnaja.
- 4.16 Zdržovanie hry
 - 4.16.1 Úmyselné zdržovanie hry
 - 4.16.1.1 Ak je podľa názoru rozhodcu hra úmyselne zdržiavaná bez dostatočného alebo platného dôvodu, rozhodca musí udeliť varovanie.
 - 4.16.1.2 Ak sa hra okamžite neobnoví, tím, ktorý spôsobil zdržovanie prehrá zápas.
 - 4.16.2 Oneskorenie hry spôsobené počasím, vonkajšími vplyvmi, alebo inými nepredvídanými dôvodmi
 - 4.16.2.1 V takomto prípade oneskorenia hry bude nariadenie riaditeľa turnaja rozhodujúce a konečné.
- 4.17 Kontrola pozície bodov
 - 4.17.1 Jeden hráč z každého tímu môže byť dole mimo ihriska predtým, predtým ako zahrá loptu a hráč musí zostať mimo ihriska pri kontrolovaní pozície bodov.
- 4.18 Iné okolnosti
 - 4.18.1 Poškodená lopta



- 4.18.1.1 Ak sa počas priebehu smeny poškodí lopta alebo pallino, smena sa považuje za neplatnú - mŕtvu.
- 4.18.1.2 Výmena lopty alebo pallina bude zodpovednosťou riaditeľa turnaja.
- 4.18.2 Starostlivosť o ihrisko
 - 4.18.2.1 Pred hrou
 - 4.18.2.1.1 Všetky ihriská musia byť pred začiatkom každej hry upravené k spokojnosti riaditeľa turnaja.
 - 4.18.2.2 Starostlivosť o ihrisko počas zápasu
 - 4.18.2.2.1 Ihriská nemusia byť v upravovaní počas zápasu.
 - 4.18.2.2.2 Prekážky alebo predmety, ako sú kamene, poháre atď., môžu byť odstránené v priebehu hry.
- 4.18.3 Nezvyčajné podmienky ihriska
 - 4.18.3.1 Ak podľa názoru riaditeľa turnaja sú podmienky ihriska nevyhovujúce, hra môže byť zastavená a presunutá na iné ihrisko alebo v inom určenom čase.
- 4.18.4 Pohyb lopty alebo pallina
 - 4.18.4.1 Žiadny hráč nesmie zahrať loptu, kým pallino alebo lopta úplne nestoja.
- 4.18.5 Mechanická pomoc
 - 4.18.5.1 Ak z dôvodu zdravotného alebo fyzického stavu, športovec vyžaduje použitie mechanickej pomôcky na určenie pozície pallina, potom je na zväžení manažéra / riaditeľa turnaja, či to bude povolené.
 - 4.18.5.2 Pomôcky ako zvonček alebo svetlo sfarbený kužeľ pre zrakovo postihnutého športovca sú príkladmi takéhoto druhu mechanickej pomôcky. Ak sa používa kužeľ ako mechanická pomôcka, mala by byť umiestnená čo najbližšie k pallinu, zvyčajne za a musí byť odstránená z ihriska, keď je boccia lopta uvoľnená z ruky športovca. Ak sa použije zvonček, mal by sa zazvoniť nad pallinom.
- 4.19 Správanie hráča
 - 4.19.1 Počas hry
 - 4.19.1.1 Kedykoľvek je to možné, by mal hráč ustúpiť mimo ihriska, keď hrá jeho súper.
 - 4.19.2 Nešportové správanie
 - 4.19.2.1 Hráči by mali konať vždy v športovom duchu.
 - 4.19.2.2 Akékoľvek činy, ktoré sa považujú za zlé športové správanie, ako je urážky, gestá, činy alebo slová, ktoré sú urážlivé, môžu viesť k diskvalifikácii.
- 4.20 Oblečenie hráčov
 - 4.20.1 Vhodný odev
 - 4.20.1.1 Hráči by mali byť oblečení tak, aby reprezentovali seba a šport Boccia.
 - 4.20.2 Obuv
 - 4.20.2.1 Hráči nemôžu mať obuté topánky, ktoré by mohli poškodiť alebo narušiť povrch ihriska.
 - 4.20.2.2 Odporúča sa, aby všetci hráči mali obuté uzavreté topánky.



- 4.20.3 Nevhodné oblečenie
 - 4.20.3.1 Hráči, ktorí majú oblečené nevyhovujúce alebo urážlivé odevy, alebo sú celkovo nevhodne oblečení, nebudú mať možnosť zúčastniť sa na turnaji.

5. SANKCIE A PROTESTY

- 5.1 Rozhodnutie
 - 5.1.1 Ihneď po tom, čo rozhodca rozhodne, že bol vykonaný priestupok, rozhodca oznámi túto skutočnosť kapitánom oboch tímov a informuje ich o uloženom treste.
 - 5.1.2 Tím, proti ktorému bol vykonaný priestupok, má možnosť odmietnuť akúkoľvek penaltu uloženú rozhodcom a prijať dané rozloženie lopty/lôpt a pokračovať v hre. Rozhodnutie rozhodcu je konečné, pokiaľ nie je uvedené inak.
- 5.2 Nezahrnuté podmienky
 - 5.2.1 Pre podmienky, ktoré nie sú výslovne pokryté v týchto pravidlách, sú rozhodnutia riaditeľa turnaja rozhodujúce a konečné.
- 5.3 Protesty
 - 5.3.1 Akýkoľvek protest proti rozhodnutiu rozhodcu alebo riaditeľa turnaja musí byť podaný boccia trénerom s certifikátom od Special Olympics do 15 minút od skončenia zápasu, alebo rozhodnutie prijaté rozhodcom alebo riaditeľom turnaja bude považované za prijaté.
 - 5.3.2 Protesty budú potvrdené a posúdené na základe daných okolností, ktoré nie sú konkrétne preukázané v tomto dokumente.
- 5.4 Protest proti strate zápasu
 - 5.4.1 Ak tím stratí zápas kvôli tomu, že nebol prítomný na plánovanom stretnutí alebo v dôsledku porušenia podľa tohto predpisu, žiadne oficiálne protesty nebudú uznané.
- 5.5 Špecifické priestupky
 - 5.5.1 Priestupok na čiare vhadzovania
 - 5.5.1.1 V oboch prípadoch pri umiestňovaní a vyrážaní sa nesmie žiadna časť trupu hráča vrátane nohy hráča alebo akéhokoľvek zariadenia používaného športovcom, ako je napríklad invalidný vozík, barle, palica atď., dotýkať žiadnej časti čiary vhadzovania až kým nie je lopta uvoľnená a predtým, než sa lopta dotkne ktorejkoľvek časti hracieho poľa pred učenou čiarou vhadzovania.
 - 5.5.1.2 Rozhodca v dôsledku svedectva priestupku musí ohlásiť všetky priestupky.
 - 5.5.1.3 Trest pre hráča (tím), ktorý sa dopustil priestupku, bude hodená lopta vyhlásená za "mŕtvu" - neplatnú.
 - 5.5.1.4 Ak to je možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť zahranú loptu, predtým, ako sa dotkne pallina a ostatných lôpt "v hre", odstráni práve zahranú loptu z ihriska a vyhlási, že práve zahraná lopta je "mŕtva". Ak práve zahraná lopta sa dotkne pallina a / alebo iných lôpt "v hre" a tieto lopty sú posunuté z ich pôvodnej pozície, potom rozhodca umiestni lopty späť čo najbližšie k ich pôvodnej pozícii a hra bude pokračovať ďalej.
 - 5.5.2 Pohyb lopty alebo pallina
 - 5.5.2.1 Hlavný rozhodca nepovolí ďalší hod lopty, kým pallino alebo aktuálne zahraná lopta nie je úplne v pokoji.
 - 5.5.2.2 Ak hráč v akomkoľvek formáte zápasu zahrá svoju loptu skôr, ako sa pallino alebo zahraná lopta zastaví, práve zahraná lopta by mala byť, pokiaľ je to možné a bezpečné zastavená rozhodcom predtým, než zasiahne lopty "v hre",



musí byť vyhlásená za mŕtvu loptu a odstránená z ihriska. Ak rozhodca nemôže zastaviť loptu skôr, než zasiahne "lopty v hre", rozhodca by mal vrátiť pallino a najbližšie lopty tam, kde boli, predtým, než neprimeraná lopta bola zahraná a odstrániť práve zahranú loptu z ihriska.

- 5.5.3 Hráč zahrá viac ako jeho pridelený počet lôpt, pokiaľ ide o tím s dvomi alebo štyrmi hráčmi
 - 5.5.3.1 Keď hráč zahrá počas smeny loptu naviac, daná lopta je vyhlásená za mŕtvu.
 - 5.5.3.2 Pokiaľ je to možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť loptu, ktorá sa práve zahrála, predtým, ako zasiahne pallino a ostatné lopty "v hre", odstráni danú loptu z ihriska a vyhlási, že práve zahraná lopta je "mŕtva". Ak práve zahraná lopta príde do kontaktu s pallinom a / alebo inými loptami "v hre" a tieto lopty sú posunuté z ich pôvodnej pozície, potom rozhodca vráti lopty späť čo najbližšie do ich pôvodnej pozície a hra bude pokračovať ďalej. Toto platí, ak hráč v tíme o dvoch hráčoch bude hrať tri lopty namiesto dvoch, alebo hráč v tíme so štyrmi hráčmi zahrá dve lopty namiesto jednej.
 - 5.5.3.3 Tím s dvoma hráčmi: zostávajúci hráč z tímu dvoch hráčov bude mať zahrať len jednu loptu.
 - 5.5.3.4 Tím so štyrmi hráčmi: zostávajúci hráči, ktorí nezahráli žiadne lopty, sa musia rozhodnúť, kto zahrá zostávajúce nezahrané lopty.
- 5.5.4 Nepovolený pohyb lopty patriacej vlastnému tímu
 - 5.5.4.1 Ak hráč posunie jednu alebo viac lôpt svojho tímu, lopta(y) sú odstránené z ihriska a považujú sa za "mŕtve" a hra pokračuje ďalej.
- 5.5.5 Nepovolené posunutie súperovej lopty
 - 5.5.5.1 Ak po zahraní všetkých 8 lôpt, hráč posunie jednu alebo viac súperových lôpt, súperove lopty, ktoré boli presunuté, získajú každá jeden bod.
 - 5.5.5.2 Ak hráč posunie jednu alebo viac súperových lôpt a zostávajú nezahrané lopty, rozhodca umiestni lopty čo najbližšie do ich pôvodnej pozície a hra bude pokračovať ďalej.
- 5.5.6 Nepovolené posunutie pallina hráčom
 - 5.5.6.1 Ak je pallino posunuté hráčom, súperovmu tímu sa prideliť toľko bodov aký je počet aktívnych lôpt ktoré boli "v hre" plus počet lôpt, ktoré ešte neboli zahrané.
 - 5.5.6.2 V prípade, že tím proti ktorému bol vykonaný priestupok, nemá žiadne lopty "v hre" a žiadne lopty mu nezostávajú, v tomto prípade rozhodca vyhlási túto smenu za neplatnú a nová smena sa začne na rovnakom konci.
- 5.6 Náhodné alebo predčasné posunutie lopty alebo Pallina rozhodcom
 - 5.6.1 Počas hry (keď väčšina lôpt sa bude len zahrávať)
 - 5.6.1.1 Ak rozhodca, buď v priebehu merania alebo iným spôsobom, posunie loptu "v hre" alebo pallino, je smena považovaná za "mŕtvu" - neplatnú a začína znovu na rovnakom konci.
 - 5.6.2 Po zahraní všetkých lôpt



- 5.6.2.1 Ak bol bod alebo body rozhodcovi jasné, body budú udelené. Všetky neurčité body nebudú udelené a smena sa považuje za neplatnú a začne znovu na rovnakom konci.
- 5.7 Zasahovanie do pohybu lopty
 - 5.7.1 Vlastný tím
 - 5.7.1.1 Keď hráč zasiahne do pohybu lopty svojho družstva, rozhodca v dôsledku svedeckej chyby musí vyhlásiť hodenú loptu za "mŕtvu".
 - 5.7.1.2 Pokiaľ to je možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť loptu, ktorá bola zahraná predtým, ako zasiahne pallino a ostatné lopty "v hre", odstráni danú loptu z ihriska a vyhlási práve zahranú loptu za "mŕtvu". Ak práve zahraná lopta príde do styku s pallinom a / alebo inými loptami "v hre" a tieto lopty sú posunuté z ich pôvodnej polohy, potom rozhodca umiestni lopty späť čo najbližšie do ich pôvodnej pozície a hra bude pokračovať ďalej.
 - 5.7.2 Súperov tím
 - 5.7.2.1 Ak hráč zasiahne do pohybu súperovej lopty, poškodený tím má jednu z nasledujúcich možností:
 - 5.7.2.1.1 Zahrá loptu znova.
 - 5.7.2.1.2 Vyhlási smenu za "mŕtvu".
 - 5.7.2.1.3 Odmietne penaltu, akceptuje polohu dotknutej lopty a pokračuje v hre.
 - 5.7.3 Bez pohnutia pozície
 - 5.7.3.1 Ak divák, zviera alebo objekt zasiahne do lopty v pohybe a lopta sa nedotkne inej lopty v hre, musí byť lopta zahraná znovu tým istým hráčom.
 - 5.7.4 S pohnutím pozície
 - 5.7.4.1 Ak divák, zviera alebo objekt zasiahne do lopty v pohybe a lopta sa dotkne inej lopty, ktorá je v hre a smena je vyhlásená za "mŕtvu".
 - 5.7.5 Iné narušenia hry
 - 5.7.5.1 Každá akcia, ktorá naruší pozíciu pallina alebo lopty každého družstva najbližšie k pallinu spôsobí, že smena je vyhlásená za "mŕtvu".
 - 5.7.5.2 V prípade, že sú posunuté iné lopty ako pallino alebo dve protiľahlé lopty, ktoré sú k nemu najbližšie, môžu byť tieto lopty nahradené dvoma kapitánmi alebo rozhodcom, čo najbližšie do pôvodnej pozície. Takáto rušivá akcia môže byť zapríčinená "mŕtvou" loptou z iného ihriska, cudzími predmetmi, divákmi alebo zvieratami, ktorí vstúpia na ihrisko a zmenením pozície lopty v hre.
- 5.8 Zahranie lopty nesprávnej farby
 - 5.8.1 Vymeniteľná
 - 5.8.1.1 Ak hráč zahrá loptu nesprávnej farby, lopta nesmie byť zastavená iným hráčom alebo rozhodcom. Lopta sa musí nechať dokotúľať a rozhodca ju nahradí loptou správnej farby.
 - 5.8.2 Nevymeniteľná
 - 5.8.2.1 Ak hráč zahrá loptu nesprávnej farby, ktorá sa nemôže vymeniť bez toho, aby narušila ďalšiu loptu, ktorá je už v hre, smena je vyhlásená za "mŕtvu" a hrá sa znova z toho istého konca.
- 5.9 Nesprávne poradie hráčov v hre



- 5.9.1 Počiatočný bod
 - 5.9.1.1 Ak tím nesprávne zahrá pallino a jeho prvú loptu, rozhodca vráti pallino a prvú loptu, ktoré boli zahrané mimo poradia.
 - 5.9.1.2 Rozhodca potom požiada hráča alebo tím druhej farby, aby zahráli pallino pri opätovnom začatí smeny z rovnakého konca ihriska.
- 5.9.2 Nasledujúce zahrание správnej farby v nesprávnej postupnosti
 - 5.9.2.1 Ak hráč zahrá svoju loptu, keď je jeho tím "in" a druhý tím má zostávajúce lopty, príslušná lopta by mala byť, ak je to možné a bezpečne zastavená rozhodcom predtým, než zasiahne "lopty v hre", vyhlásená za "mŕtvu" loptu a odstránená z ihriska.
 - 5.9.2.2 Ak rozhodca nemôže zastaviť loptu predtým, ako zasiahne "lopty v hre", rozhodca by mal vrátiť pallino a najbližšie lopty na miesto, kde boli predtým, ako sa uskutočnilo zahrание mimo poradia.

6. Rozhodcovia

- 6.1 Protesty
 - 6.1.1 Protesty voči rozhodcom
 - 6.1.1.1 Každý tím má právo vzniesť námietku voči určenému rozhodcovi z akéhokoľvek dôvodu pred začiatkom zápasu.
 - 6.1.1.2 Túto námietku posúdi a rozhodne riaditeľ turnaja.
 - 6.1.2 Rozhodca účastníka
 - 6.1.2.1 Žiadny člen tímu alebo prihlásený náhradník tímu nemá dovolené pomáhať pri rozhodovaní v zápase, v ktorom tento tím tiež hrá.
- 6.2 Výmena rozhodcov
 - 6.2.1 Počas hry
 - 6.2.1.1 Výmeny rozhodcov sa môžu udiať počas hry iba so súhlasom riaditeľa turnaja a obidvomi kapitánmi družstiev.
 - 6.2.2 Ďalší rozhodcovia
 - 6.2.2.1 Ďalší rozhodcovia môžu byť pridelení na všetky zápasy počas priebehu hry, za predpokladu, že ich splnomocní riaditeľ turnaja.
 - 6.2.3 Žiadosti tímov
 - 6.2.3.1 V priebehu hry sa môžu zmeniť rozhodcovia, ak jeden z tímov predloží riaditeľovi turnaja dostatočnú príčinu.
- 6.3 Uniforma rozhodcov
 - 6.3.1 Rozhodcovia by mali byť jasne odlíšení od hráčov.

7. DEFINÍCIE POUŽÍVANÝCH TERMÍNOV

- 7.1 "Živá lopta"(Live ball): Akékoľvek lopta v hre, ktoré bola zahraná.
- 7.2 "Mŕtva lopta" (Dead ball): Akákoľvek lopta, ktorá bola diskvalifikovaná alebo hodená mimo kurtu. Lopta môže byť diskvalifikovaná, ak:
 - 7.2.1 Je výsledkom trestu.
 - 7.2.2 Vyšla mimo ihriska.
 - 7.2.3 Prišla do kontaktu s osobou alebo predmetom, ktorý je mimo ihriska.
 - 7.2.4 Zasiahla vrch mantinelov ihriska.
 - 7.2.5 Zasiahla prekrytie nad ihriskom alebo akékoľvek podpory.



- 7.2.6 Dôsledkom prešľapu nohou.
- 7.2.7 Dôsledkom nedovoleného pohybu vašej (tímovej) lopty.
- 7.2.8 Dôsledkom zásahu do pohybu lopty vlastným tímom.
- 7.2.9 Bola zahraná skôr ako pallino, alebo práve zahraná lopta sa úplne nezastavila.
- 7.3 Boccia lopta: väčšia hraná lopta.
- 7.4 Pallino: malá lopta niekedy nazývaná cieľová - biela lopta, "beebee" atď.
- 7.5 Zasiahnutie / Odhodenie (Hitting/Shooting): Kotúľanie lopty, ktorá je hodená dostatočnou rýchlosťou, že by mohla zasiahnúť zadný mantinel, ak by nezasiahla cieľ.
- 7.6 Odrazené a odskočené hody (Bank or Rebound Shots): Odrazený hod znamená zahratie lopty buď od postranného alebo zadného mantinelu.
- 7.7 Umiestnenie (Pointing): Zahratie lopty s cieľom získať miesto blízko pallina.
- 7.8 Smena (Frame): Jedna časť zápasu, v ktorej sa zahrajú lopty z jednej strany ihriska na druhú a udeľujú sa body.
- 7.9 "V hre" ("In contention"): Používaná v akejkoľvek časti knihy pravidiel znamená, lopty, ktoré by rozhodca považoval za lopty, ktoré budú musieť byť potenciálne merané alebo ohodnotené ako skórujúce loptičky.
- 7.10 Priestupok (Foul): porušenie pravidla, za ktoré je udelený trest.