



# Boccia

## Športové pravidlá

*Special Olympics*





## OBSAH

1.	OFICIÁLNE PRAVIDLÁ .....	4
2.	OFICIÁLNE DISCIPLÍNY .....	4
2.1	Jednotlivci (jeden hráč na každý tím) .....	4
2.2	Páry (Dvaja hráči na jeden tím) .....	4
2.3	Súťaž družstiev (štyria hráči na jeden tím) .....	4
2.4	Unifikované športy® Boccia Páry (dvaja hráči na jeden tím).....	4
2.5	Unifikované športy® Boccia Družstvá (štyria hráči na jeden tím) .....	4
2.6	Jednotlivci s rampou (jeden hráč v družstve s použitím rampy) .....	4
3.	IHRISKO A VYBAVENIE .....	4
3.1	Ihrisko.....	4
3.2	Vybavenie .....	5
3.2.1	Boccia gule 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 gule.....	7
4.7	Úpravy/interpretácia .....	7
4.8	Počet gúl zahraných 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 .....	9
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 .....	10
4.18.1	Poškodená guľa .....	10
4.18.2	Starostlivosť o ihrisko.....	10
4.18.3	Nezvyčajné podmienky ihriska .....	10
4.18.4	Pohyb gule 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 gule alebo Pallina rozhodcom.....	13
5.7	Zasahovanie do pohybu gule.....	13
5.8	Zahranie gule nesprávnej farby.....	14
5.9	Nesprávne poradie hráčov v hre.....	14
6.	ROZHODCOVIA.....	14
6.1	Protesty.....	14
6.2	Výmena rozhodcov.....	14
6.3	Uniforma rozhodcov.....	14
7.	DEFINÍCIE POUŽÍVANÝCH TERMÍNOV.....	15
7.1	Živá guľa.....	15
7.2	Mŕtva guľa.....	15
7.3	Boccia guľa.....	15
7.4	Pallino.....	15
7.5	Zasiahnutie / 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 Špeciálnych olympiád, a preto sa oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre Boccii riadia všetky súťaže Špeciálnych olympiád.

Viac informácií nájdete v článku 1, <http://specialolympics.sk/wp-content/uploads/ARTICLE-1-CLANOK-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 Špeciálnych olympiád.

- 2.1 Jednotlivci (jeden hráč v tíme)
- 2.2 Páry (dvaja hráči v tíme)
- 2.3 Súťaž družstiev (štyria hráči v tíme)
- 2.4 Unifikované športy® Boccia Páry (dvaja hráči v tíme)
- 2.5 Unifikované športy® Boccia Družstvá (štyria hráči v tíme)
- 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.

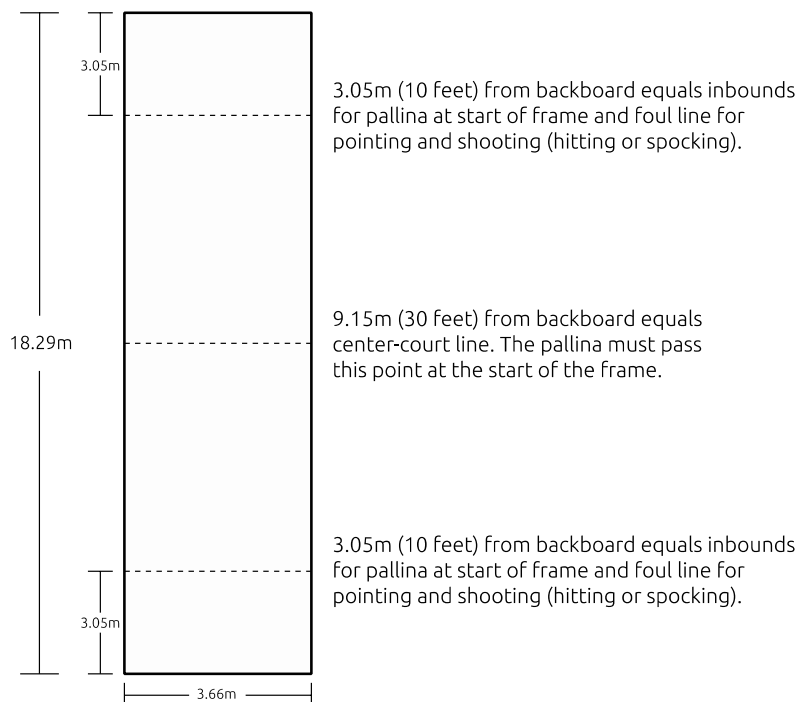
3.1.2 Povrch ihriska môže byť zložený z kamenného prachu, hliny, trávy alebo umelého povrchu za predpokladu, že na ihrisku nie je trvalá alebo dočasná prekážka, ktorá by zasahovala do priameho hodu gule z akéhokoľvek smeru. Tieto prekážky nezahŕňajú odchýlky v úrovni, konzistencii alebo teréne.

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 160 milimetrov (6.3). Bočné steny musia byť vysoké minimálne ako boccia gule. Bočné steny musia byť najmenej 80 mm (3,15 palca). 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 odkiaľ sa umiestňujú a zahrávajú gule .

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 gule a pallino

- 3.2.1.1 Boccia gule môžu byť vyrobené z dreva alebo kompozitného materiálu a musia byť rovnakej veľkosti. Oficiálne veľkosti gúl môžu byť od 107 milimetrov (4,20 palca) až do 110 milimetrov (4,33 palca). Farba gúl nie je dôležitá, za predpokladu, že štyri gule jedného družstva sú zreteľne a viditeľne odlišné od štyroch gúl súperovho družstva.
- 3.2.1.2 Boccia sa hrá s ôsmimi gúľami a jednou menšou bielou, cieľovou gúľou nazývanou pallino (jack, cue, beebie, atď.).
- 3.2.1.3 Každý tím alebo strana má k dispozícii štyri gule, ktoré sú všeobecne vyrábané v dvoch farbách, aby sa rozlíšili gule jedného tímu od gúl druhého tímu (pozri časť 4.2 o výbere farby gúl).
- 3.2.1.4 Boccia gule môžu byť tiež označené výraznými čiarami na identifikáciu gúl 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 gúl oboch 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. Žiadne mechanické pomôcky nemôžu byť použité na pohyb boccia gúl lebo pallina.
- 3.2.3.3
- 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 gule. Hráč nesmie prekročiť čiaru vhadzovania pri zahraní pridelených guľ.
  - 4.1.3 Rozhodca umiestni pallino na označené miesto (stred) 9,15-m (30-ft) čiary a hráč zahrá osem guľ. Rozhodca odmeria najbližšie tri gule 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 guľ. Rozhodca odmeria najbližšie tri gule 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 guľ. Rozhodca odmeria najbližšie tri gule 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 guľa a pred akýmikoľvek meraniami. Ak sa guľa zastaví na mieste, kde bolo umiestnené pallino pred tým, ako bola guľa hodená, potom by malo byť pallino vrátené späť na svoje pôvodné miesto a guľa by sa mala umiestniť priamo za a dotýkať sa pallina. Zahraté budú zvyšná (é) guľa (y) a vykonajú sa merania. Ak je guľa stále vedľa a dotýka sa pallina, potom bude meranie vyhodnotené ako nula.
  - 4.1.7 Merania sa vykonávajú zo stredu boccia gule 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 Špeciálnych olympiád.
- 4.2 Hod mincou
  - 4.2.1 Rozhodca vykoná rozlosovanie hodom mince, ktoré určí, ktorý tím má pallino a ktorý výber farby guľ.
  - 4.2.2 V prípade absencie rozhodcu vykonajú 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: ak sa pallino zastaví na alebo pred čiarou



označujúcou polovicu ihriska alebo na, alebo za čiarou 10 ' na opačnom konci sa považuje za neúspešný pokus. (Poznámka: ten istý hráč musí vykonať všetky tri pokusy). 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 guľu.

#### 4.4 Postupnosť hry

4.4.1 Pallino je kotúľané členom tímu, ktorý vyhral možnosť začať hru pri hode mincou. Hráč, ktorý kotúľal pallino, musí zahrať prvú guľu. Súperiaci tím potom zahrá svoje boccia gule, až kým nezískajú bod, alebo zahrajú svoje štyri gule. Toto pravidlo "najbližšej gule" riadi poradie zahráných guľí. Strana, ktorej guľa je najbližšia k pallinu, sa nazýva guľa "in" a protihľadná strana guľa "out". Kedykoľvek sa tím dostane "in", uvoľní priestor a dovoľí tímu "out" zahrať guľu.

#### 4.5 Počiatočný bod

4.5.1 Je vždy povinnosťou tímu s výhodou pallina stanoviť počiatočný bod. Príklad: Tím A kotúľal pallino a zahrá prvú guľu. Tím B sa rozhodne vyraziť guľu tímu A z pozície. Pritom sa obe gule, tímu A aj tímu B dostanú mimo ihriska a na ihrisku zostane len pallino. Je povinnosťou tímu A znovu stanoviť počiatočný bod.

#### 4.6 Zahratie gule

4.6.1 Hráč má možnosť guľu kotúľať, odraziť atď. dole ihriskom za predpokladu, že nevyjde mimo hranice alebo hráč neprekročí čiaru vhadzovania. Hráč má tiež možnosť zasiahnuť akúkoľvek guľu v hre pri pokuse o získanie bodu alebo zníženie bodov protihráča. Hráč môže uchopiť guľu položením ruky nad alebo pod guľu, ale guľa musí byť uvoľnená zo spodu. Zahratie zo spodu je definované ako uvoľnenie gule 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 gule.

#### 4.8 Počet guľí zahráných hráčom

4.8.1 Tím s jedným hráčom - hráč má dovolené zahrať štyri gule.

4.8.2 Tím s dvoma hráčmi - každý hráč má dovolené zahrať dve gule.

4.8.3 Tím so štyrmi hráčmi - každý hráč má dovolené zahrať jednu guľu.

#### 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 manažérom turnaja.

Jedinými dvomi výnimkami z tohto pravidla sú prípady, keď sa manažér súťaže domnieva, že je to odôvodnené v týchto dvoch prípadoch:

4.9.1.1 Počas rozdeľovania môže tréner hovoriť s hráčmi s ktorýmikoľvek z prvých dvoch „tréningových“ guľí odohraných pre každú vzdialenosť a

4.9.1.2 Počas súťaže môže manažér súťaže povoliť trénerovi hovoriť s hráčom počas oficiálneho „time-outu trénerov“ (ktorého trvanie, postup a protokoly budú oznámené trénerom pred začiatkom súťaže).



- 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 zahráli všetky gule) bude bodovanie určované nasledovne: body sa udeľujú tímu, ktorého gule sú bližšie k pallinu než najbližšie gule protistrany, čo môže byť určené voľným okom alebo mechanickým odmeraním.
- 4.10.4 Hráč môže požiadať o mechanické odmeranie (merania sa vykonávajú zo stredu boccia gule 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 gule 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 guľ, 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 gule 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 guľu smerom k pallinu a stanoví bod. Potom tím B zahrá guľu smerom k pallinu a rozhodca rozhodne, že sú obe gule presne v rovnakej vzdialenosti od pallina. Tím B musí pokračovať v zahraní gule, až kým nemá bod bližšie ako guľa tímu A. Ak tím B zahrá guľu 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 gule 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 guľa na jedného hráča) = 16 bodov
- 4.10.12.2 Tím s dvoma hráčmi (dve gule na hráča) = 12 bodov
- 4.10.12.3 Tím s jedným hráčom (štyri gule na jedného hráča) = 12 bodov
- 4.10.13 Výsledková listina



- 4.10.13.1 Je zodpovednosťou každého kapitána tímu, alebo trénera podpísať výsledkovú listinu. Podpisy označujú nepopierateľnosť konečného výsledku. Zápasy, v ktorých budú podané protesty, by nemali byť podpísané žiadnym kapitánom, alebo trénerom 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 gule za predpokladu, že ten, kto zahrá pallino, hrá prvú guľu. Poradie sa môže meniť pri každej smene; ale žiadny hráč nemôže zahráť viac ako jeho pridelený počet gúl 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 guľu. 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 vymeniť 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 - prehrajú 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 zdržiavanie 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, ako zahrá guľu a hráč musí zostať mimo ihriska pri kontrolovaní pozície bodov.
- 4.18 Iné okolnosti
  - 4.18.1 Poškodená guľa
    - 4.18.1.1 Ak sa počas priebehu smeny poškodí guľa alebo pallino, smena sa považuje za neplatnú - mŕtvu.
    - 4.18.1.2 Výmena gule 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 upravované 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 gule alebo pallina
    - 4.18.4.1 Žiadny hráč nesmie zahráť guľu, kým pallino alebo guľa plne 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 kužel pre zrakovo postihnutého športovca sú príkladmi takéhoto druhu mechanickej pomôcky. Ak sa používa kužel ako mechanická pomôcka, mala by byť umiestnená čo najbližšie k pallinu, zvyčajne za a musí byť odstránená z ihriska, keď je boccia guľa voľnená 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 gule/gúľ 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 Špeciálnych olympiád 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, rampa atď., dotýkať žiadnej časti čiary vhadzovania až kým nie je guľa uvoľnená, poslaním pallino a predtým, než sa guľa 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 guľa vyhlásená za "mŕtvu" - neplatnú.
    - 5.5.1.4 Ak to je možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť zahranú guľu, predtým, ako sa dotkne pallina a ostatných gúľ "v hre", odstráni práve zahranú guľu z ihriska a vyhlási, že práve zahraná guľa je "mŕtva". Ak práve zahraná guľa sa



dotkne pallina a / alebo iných gúl "v hre" a tieto gule sú posunuté z ich pôvodnej pozície, potom rozhodca umiestni gule späť čo najbližšie k ich pôvodnej pozícii a hra bude pokračovať ďalej.

- 5.5.2 Pohyb gule alebo pallina
  - 5.5.2.1 Hlavný rozhodca nepovolí ďalší hod gule, kým pallino alebo aktuálne zahraná guľa nie je úplne v pokoji.
  - 5.5.2.2 Ak hráč v akomkoľvek formáte zápasu zahrá svoju guľu skôr, ako sa pallino alebo zahraná guľa zastaví, práve zahraná guľa by mala byť, pokiaľ je to možné a bezpečné zastavená rozhodcom predtým, než zasiahne gule "v hre", musí byť vyhlásená za mŕtvu guľu a odstránená z ihriska. Ak rozhodca nemôže zastaviť guľu skôr, než zasiahne "gule v hre", rozhodca by mal vrátiť pallino a najbližšie gule tam, kde boli, predtým, než neprimeraná guľa bola zahraná a odstrániť práve zahranú guľu z ihriska.
- 5.5.3 Hráč zahrá viac, ako jeho pridelený počet gúl, pokiaľ ide o tím s dvomi alebo štyrmi hráčmi
  - 5.5.3.1 Keď hráč zahrá počas smeny guľu naviac, daná guľa je vyhlásená za mŕtvu.
  - 5.5.3.2 Pokiaľ je to možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť guľu, ktorá sa práve zahrála, predtým, ako zasiahne pallino a ostatné gule "v hre", odstráni danú guľu z ihriska a vyhlási, že práve zahraná guľa je "mŕtva". Ak práve zahraná guľa príde do kontaktu s pallinom a / alebo inými guľami "v hre" a tieto gule sú posunuté z ich pôvodnej pozície, potom rozhodca vráti gule späť čo najbližšie do ich pôvodnej pozície a hra bude pokračovať ďalej. Toto platí, ak hráč v tíme o dvoch hráčoch bude hrať tri gule namiesto dvoch, alebo hráč v tíme so štyrmi hráčmi zahrá dve gule namiesto jednej.
  - 5.5.3.3 Tím s dvoma hráčmi: zostávajúci hráč z tímu dvoch hráčov bude mať zahrať len jednu guľu.
  - 5.5.3.4 Tím so štyrmi hráčmi: zostávajúci hráči, ktorí nezahráli žiadne gule, sa musia rozhodnúť, kto zahrá zostávajúce nezahrané gule.
- 5.5.4 Nepovolený pohyb gule patriacej vlastnému tímu
  - 5.5.4.1 Ak hráč posunie jednu alebo viac gúl svojho tímu, guľa(e) sú odstránené z ihriska a považujú sa za "mŕtve" a hra pokračuje ďalej.
- 5.5.5 Nepovolené posunutie súperovej gule
  - 5.5.5.1 Ak po zahraní všetkých 8 gúl, hráč posunie jednu alebo viac súperových gúl, súperove gule, ktoré boli presunuté, získajú každá jeden bod.
  - 5.5.5.2 Ak hráč posunie jednu alebo viac súperových gúl a zostávajú nezahrané gule, rozhodca umiestni gule 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 gúl ktoré boli "v hre" plus počet gúl, ktoré ešte neboli zahrané.



- 5.5.6.2 V prípade, že tím proti ktorému bol vykonaný priestupok, nemá žiadne gule "v hre" a žiadne gule 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 gule alebo Pallina rozhodcom
  - 5.6.1 Počas hry (keď väčšina gúl bude len zahrávať)
    - 5.6.1.1 Ak rozhodca, buď v priebehu merania alebo iným spôsobom, posunie guľu v hre" alebo pallino, je smena považovaná za "mŕtvu" - neplatnú a začína znovu na rovnakom konci.
  - 5.6.2 Po zahrání všetkých gúl
    - 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 gule
  - 5.7.1 Vlastný tím
    - 5.7.1.1 Keď hráč zasiahne do pohybu gule vojho družstva, rozhodca v dôsledku svedeckej chyby musí vyhlásiť hodenú guľu za "mŕtvu".
    - 5.7.1.2 Pokiaľ to je možné a bezpečné, rozhodca sa pokúsi zastaviť guľu, ktorá bola zahraná predtým, ako zasiahne pallino a ostatné gule "v hre", odstráni danú guľu z ihriska a vyhlási práve zahránú guľu za "mŕtvu". Ak práve zahraná guľa príde do styku s pallinom a / alebo inými guľami "v hre" a tieto gule sú posunuté z ich pôvodnej polohy, potom rozhodca umiestni gule 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 gule, poškodený tím má jednu z nasledujúcich možností:
      - 5.7.2.1.1 Zahrá guľu znova.
      - 5.7.2.1.2 Vyhlási smenu za "mŕtvu".
      - 5.7.2.1.3 Odmietne penaltu, akceptuje polohu dotknutej gule a pokračuje v hre.
  - 5.7.3 Bez pohnutia pozície
    - 5.7.3.1 Ak divák, zviera alebo objekt zasiahne do gule v pohybe a guľa sa nedotkne inej gule v hre, musí byť guľa zahraná znovu tým istým hráčom.
  - 5.7.4 S pohnutím pozície
    - 5.7.4.1 Ak divák, zviera alebo objekt zasiahne do gule v pohybe a guľa sa dotkne inej gule, 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 gule každého družstva najbližšie k pallinu spôsobí, že smena je vyhlásená za "mŕtvu".
    - 5.7.5.2 V prípade, že sú posunuté iné gule ako pallino alebo dve protilaahlé gule, ktoré sú k nemu najbližšie, môžu byť tieto gule nahradené dvoma kapitánmi alebo rozhodcom, čo najbližšie do pôvodnej pozície. Takáto rušivá akcia môže byť zapríčinená "mŕtvou" guľou z iného ihriska, cudzími predmetmi, divákmi alebo zvieratami, ktorí vstúpia na ihrisko a zmenením pozície gule v hre.
- 5.8 Zahranie gule nesprávnej farby



- 5.8.1 Vymeniteľná
  - 5.8.1.1 Ak hráč zahrá guľu nesprávnej farby, guľa nesmie byť zastavená iným hráčom alebo rozhodcom. guľa sa musí nechať dokotúľať a rozhodca ju nahradí guľou správnej farby.
- 5.8.2 Nevymeniteľná
  - 5.8.2.1 Ak hráč zahrá guľu nesprávnej farby, ktorá sa nemôže vymeniť bez toho, aby narušila ďalšiu guľu, 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 Počiatkový bod
    - 5.9.1.1 Ak tím nesprávne zahrá pallino a jeho prvú guľu, rozhodca vráti pallino a prvú guľu, ktoré boli zahraté 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 zahranie správnej farby v nesprávnej postupnosti
    - 5.9.2.1 Ak hráč zahrá svoju guľu, keď je jeho tím "in" a druhý tím má zostávajúce gule, príslušná guľa by mala byť, ak je to možné a bezpečne zastavená rozhodcom predtým, než zasiahne "gule v hre", vyhlásená za "mŕtvu" guľu a odstránená z ihriska.
    - 5.9.2.2 Ak rozhodca nemôže zastaviť guľu predtým, ako zasiahne "gule v hre", rozhodca by mal vrátiť pallino a najbližšie gule na miesto, kde boli predtým, ako sa uskutočnilo zahranie 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 udiť 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 guľa"(Live ball): Akékoľvek guľa hre, ktoré bola zahraná.
- 7.2 "Mŕtva guľa" (Dead ball): Akákoľvek guľa, ktorá bola diskvalifikovaná alebo hodená mimo kurtu. guľa 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) gule.
  - 7.2.8 Dôsledkom zásahu do pohybu gule vlastným tímom.
  - 7.2.9 Bola zahraná skôr ako pallino, alebo práve zahraná guľa sa úplne nezastavila.
- 7.3 Boccia guľa: väčšia hraná guľa.
- 7.4 Pallino: malá guľa niekedy nazývaná cieľová - biela guľa, "beebee" atď.
- 7.5 Zasiahnutie / Odhodenie (Hitting/Shooting): Kotúľanie gule, 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 gule buď od postranného alebo zadného mantinelu.
- 7.7 Umiestnenie (Pointing): Zahratie gule s cieľom získať miesto blízko pallina.
- 7.8 Smena (Frame): Jedna časť zápasu, v ktorej sa zahrajú gule z jednej strany ihriska na druhú a udeľujú sa body.
- 7.9 "V hre" ("In contention"): Používaná v akejkoľvek časti knihy pravidiel znamená, gule, ktoré by rozhodca považoval za gule, ktoré budú musieť byť potenciálne merané alebo ohodnotené ako skórujúce loptičky.
- 7.10 Priestupok (Foul): porušenie pravidla, za ktoré je udelený trest.