



Regelwerk
Boccia

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



1	REGELWERK.....	3
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE.....	3
3	BAHN UND AUSSTATTUNG	5
4	WETTBEWERBSREGELN.....	8
6	STRAFEN UND EINSPRÜCHE.....	17
7	OFFIZIELLE	22
8	BEGRIFFSERKLÄRUNGEN.....	23



1 REGELWERK

Special Olympics, Inc ist der für Boccia zuständige Sportverband. Das offizielle Regelwerk von Special Olympics Österreich für Boccia kommt bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerben zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Divisioning, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#) zu finden.

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die in der Folge angeführten Wettbewerbe sollen Spieler:innen aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an Wettkämpfen teilzunehmen. Die nationalen Programme können aus diesen unterschiedlichen Wettbewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für die Durchführung dieser Wettbewerbe erstellen. Die Trainer:innen sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.



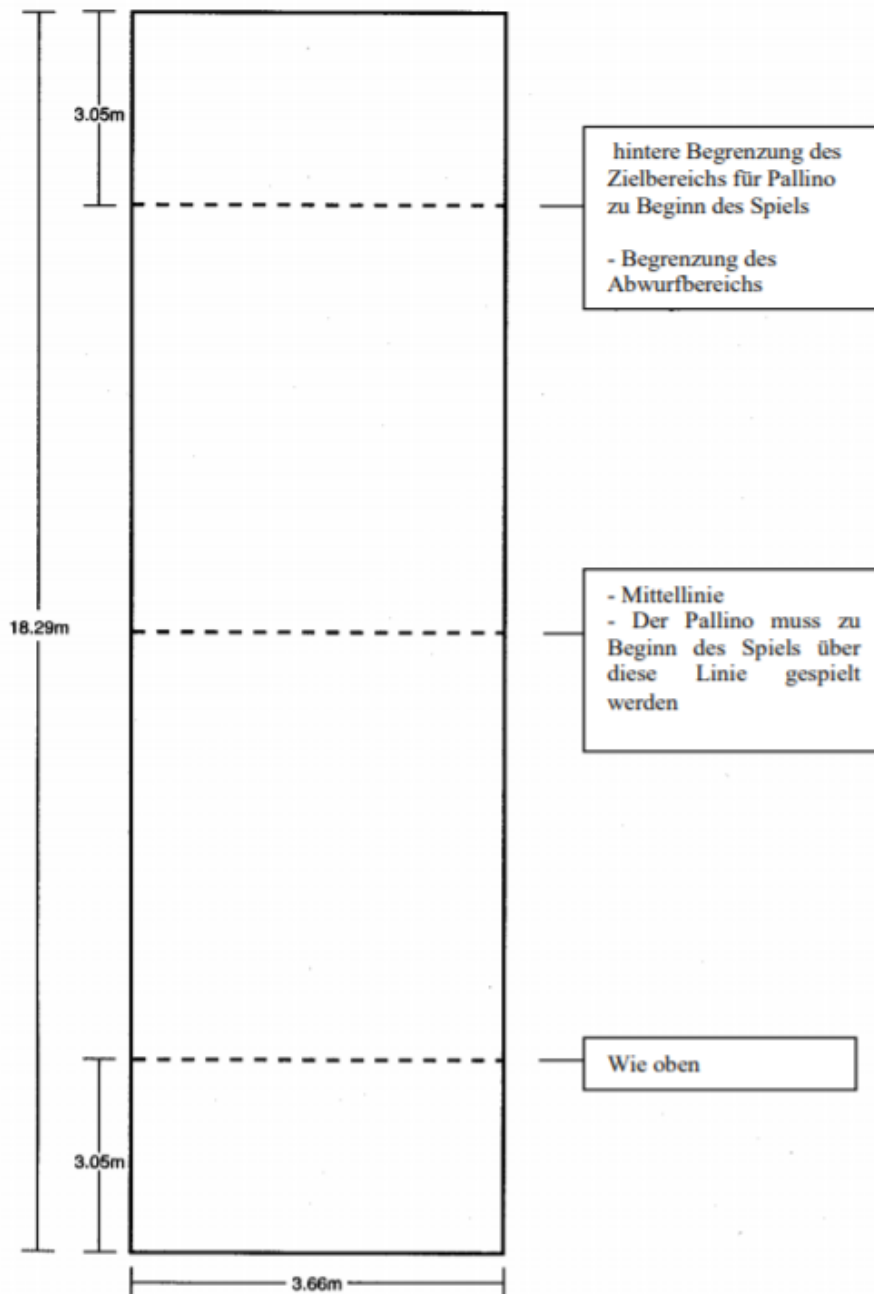
- 2.1 Einzel (1 Spieler:in)
- 2.2 Doppel (2 Spieler:innen pro Doppel)
- 2.3 Mixed Doppel (1 Spielerin und 1 Spieler pro Doppel)
- 2.4 Teamwettbewerb (4 Spieler:innen pro Team)
- 2.5 Mixed Teamwettbewerb (2 Spielerinnen und 2 Spieler pro Team)
- 2.6 Unified Sports ® Boccia Doppel (2 Spieler:innen pro Doppel)
- 2.7 Unified Sports ® Boccia Mixed Doppel (1 Spielerin und 1 Spieler pro Doppel)
- 2.8 Unified Sports ® Boccia Team (4 Spieler:innen pro Team)
- 2.9 Unified Sports ® Boccia Mixed Team (2 Spielerinnen und 2 Spieler pro Team)
- 2.10 Einzel mit Rampe (1 Rampenspieler:in)



3 BAHN UND AUSSTATTUNG

3.1 Bahn

- 3.1.1 Die Bahn hat eine Breite von 3,66 m und eine Länge von 18,29 m.
- 3.1.2 Die Oberfläche der Bahn kann aus grobem Sand, Erde, Rasen, Teppich oder Kunststoff bestehen. Sie darf keine permanent oder temporär vorhandenen Hindernisse aufweisen, die einen geradlinigen Wurf der Kugel beeinträchtigen könnten. Zu diesen Hindernissen zählen nicht eine wechselhafte Neigung, Bodenbeschaffenheit oder Festigkeit der Bahn.
- 3.1.3 Die Längs- und Breitseiten der Bahn sind mit Banden begrenzt. Diese Banden können aus jedem beliebigen starren/unelastischen Material gefertigt sein. Die beiden hinteren Banden sollten eine Höhe von mindestens 160 mm aufweisen. Die Banden entlang der Längsseiten sollten eine Höhe von mindestens 80 mm aufweisen. Die seitlichen und hinteren Banden können während eines Spiels direkt angespielt werden, wenn damit ein Abprallen oder Zurückspringen der Kugel erreicht werden soll. Folgende Markierungen sollten in einer Breite von 5 cm an allen Bahnen angebracht werden:
 - 3.1.3.1 Abwurfmarkierung („Foul Line“): 3,05 m von den hinteren Banden entfernt
 - 3.1.3.2 Mittellinie: Der Pallino muss beim Einwurf hinter dieser Markierung landen. Im weiteren Verlauf eines Spiels kann sich die Lage des Pallinos ständig verändern. Der Pallino darf aber niemals über die Mittellinie (9,15-Meter-Linie) zurückspringen oder auf dieser zu liegen kommen. In diesem Fall wird die Runde abgebrochen.
 - 3.1.3.3 Die Abwurf- und die Mittellinie sollten als dauerhafte Linien von einer seitlichen Bande zur anderen seitlichen Bande gezogen werden.





3.2 Ausstattung

3.2.1 Bocciakugeln und Pallino

- 3.2.1.1 Die aus Holz oder Kunststoff gefertigten Bocciakugeln müssen alle gleich groß sein. Die offiziellen Kugelgrößen bei Meisterschaften und Turnieren können im Durchmesser zwischen 107 und 110 mm variieren. Die Farbe der Kugeln ist nicht vorgeschrieben, sofern sich die vier Kugeln eines Teams eindeutig von den vier Kugeln des gegnerischen Teams unterscheiden.
- 3.2.1.2 Boccia wird mit acht Kugeln und einer kleineren Zielkugel gespielt, die als Pallino bezeichnet wird (auch Jack, Schweinchen etc.).
- 3.2.1.3 Jede/r Spieler:in oder jedes Team hat vier Kugeln. Zur Unterscheidung der Kugeln des einen Teams von jenen des gegnerischen Teams haben die Kugeln im Allgemeinen zwei verschiedene Farben (siehe Abschnitt 4.2 bezüglich der Auswahl der Kugelfarbe).
- 3.2.1.4 Die Bocciakugeln können auch deutlich erkennbare Rillen aufweisen, um die Kugeln verschiedener Spieler:innen desselben Teams eindeutig zu kennzeichnen.
- 3.2.1.5 Der Durchmesser des Pallinos darf nicht größer als 63 mm und nicht kleiner als 48 mm sein. Er muss sich farblich deutlich von den Bocciakugeln beider Teams unterscheiden.

3.2.2 Messgerät

- 3.2.2.1 Als Messgerät kann jedes Gerät eingesetzt werden, mit dem sich der Abstand zwischen zwei Gegenständen exakt ermitteln lässt und das von den Offiziellen eines Wettbewerbs akzeptiert wird.

3.2.3 Hilfsmittel

- 3.2.3.1 Rampen kommen dann zum Einsatz, wenn ein/e Sportler:in physisch nicht dazu in der Lage ist, die Kugeln mit der Hand/den Händen zu rollen.
- 3.2.3.2 Rampen und andere Hilfsmittel können nach Zulassung durch das Wettbewerbskomitee verwendet werden.
- 3.2.3.3 Es dürfen keine mechanischen Hilfsmittel für das Werfen der Bocciakugeln oder des Pallinos verwendet werden.
- 3.2.3.4 Rampensportler:innen können nur bei Einzelwettbewerben in anderen Gruppen als die anderen Spieler:innen antreten.
- 3.2.3.5 Alle anderen Wettkampfgelassenheiten gelten auch für Rampensportler:in.
 - Wenn ein/e Rampenspieler:in eine/n Helfer:in zum Bringen der Rampe in Position benötigt, muss dieser (der Helfende) die Bahn die ganze Zeit im Rücken haben



4 WETTBEWERBSREGELN

4.1 Divisioning

- 4.1.1 Es wird empfohlen, dass die Turnierleitung noch vor Wettkampfbeginn sicherstellt, dass die Divisions korrekt eingeteilt sind. Die Sportler:innen können aufgrund früherer Spielerfahrungen oder bei Großveranstaltungen aufgrund eines Divisionings zugeteilt werden. Das folgende Prozedere hilft bei der Einteilung der Sportler:innen in möglichst gleichstarke Gruppen.
- 4.1.2 Jede/r Spieler:in sollte ein modifiziertes Spiel aus 3 Entfernungen spielen. Der/die Sportler:in sollte die Foullinie nicht überschreiten, wenn er/sie die zugewiesenen Kugeln spielt.
- 4.1.3 Der/die Schiedsrichter:in legt den Pallino auf den markierten Punkt (Mitte) der Mittellinie. Dann spielt der/die Spieler:in vier Kugeln. Der/die Schiedsrichter:in misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.
- 4.1.4 Der/die Schiedsrichter:in legt den Pallino anschließend auf einen markierten Punkt in der Mitte der Bahn auf der 12,20-Meter-Markierung. Dann spielt der/die Spieler:in vier Kugeln. Der/die Schiedsrichter:in misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.
- 4.1.5 Der/die Schiedsrichter:in legt den Pallino nun auf einen markierten Punkt auf der 15,24-Meter-Linie (gegenüberliegende Abwurflinie). Dann spielt der/die Spieler:in vier Kugeln. Der/die Schiedsrichter:in misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.
- 4.1.6 Wenn im Zuge des Divisionings die Lage des Pallinos von dem Punkt auf der 9,15-Meter-, 12,20-Meter- oder 15,24-Meter-Linie verändert wird, muss der Pallino erst wieder auf seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt werden, bevor die nächste Kugel gespielt werden darf und die Abstände gemessen werden. Falls die geworfene Kugel dort stehen bleibt, wo vormals der Pallino lag, wird der Pallino zurück an seine Ausgangsposition gelegt und der Ball, der ihn wegstieß, unmittelbar hinter ihn, sodass er ihn berührt. Das Spiel wird dann fortgesetzt. Sollte der Ball am Ende der Runde immer noch an der Stelle liegen, wird die Distanz zwischen diesem Ball und den Pallino als nichtexistent (0 cm) gewertet.
- 4.1.7 Die insgesamt zwölf Messungen werden jeweils von der seitlichen Mitte der Kugeln (von Bauch zu Bauch) gemessen. Auf Grundlage der Summe dieser zwölf Messungen wird der/die Spieler:in einer Gruppe zugeteilt.
- 4.1.8 Bei Doppel- oder Teamwettbewerben werden die Doppel bzw. Teams auf Grundlage der Summe der durch die Sportler:innen erzielten Ergebnisse einer Gruppe zugeteilt.
- 4.1.9 Bei diesem Divisioning gilt die Maximum-Effort-Regel von Special Olympics.



4.2 Münzwurf

- 4.2.1 Der/die Schiedsrichter:in bestimmt durch einen Münzwurf, welches Team den Pallino einwirft und dementsprechend die erste Kugel wirft.
- 4.2.2 Gibt es keine/n Schiedsrichter:in, führen die beiden Teamkapitäne den Münzwurf durch. Dieser sollte auf der Bahn ausgeführt werden.
- Neben dem Münzwurf ist auch jede andere Auslosungsart zulässig, solange diese fair und chancengleich ausgeführt wird.
 - Die Farbe der Kugeln kann auch bereits vorab (z.B. aufgrund des „Turnierbaums“) festgelegt werden.

4.3 Drei-Versuche-Regel:

- 4.3.1 Jenes Team, das den Pallino einwirft, hat drei Versuche, diesen in den Bereich zwischen der Mittellinie (9,15 m) und der gegenüberliegenden Foullinie (3,05 m von hinterer Bande) zu platzieren: Kommt der Pallino auf oder vor der Mittellinie oder hinter der gegenüberliegenden Abwurfbegrenzung zu liegen, ist der Versuch ungültig. Sind alle drei Versuche ungültig, erhält das gegnerische Team einen Versuch (alle drei Abwurfversuche müssen von demselben Spieler/derselben Spielerin erfolgen). Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, legt der/die Schiedsrichter:in den Pallino zentral und mittig zwischen Mittellinie und hintere Foullinie (12,20 m). Niemals verliert jedoch ein Team, die den Pallino einwerfen darf, ihr Recht, die erste Bocciakugel zu spielen.

4.4 Spielablauf

- 4.4.1 Der Pallino wird von einem/r Spieler:in jenes Teams ins Spiel gerollt oder geworfen, das das Los für sich entschieden hat. Wenn ein/e Spieler:in erfolgreich den Pallino wirft, muss dieser auch die erste Kugel werfen. Das gegnerische Team wirft dann so lange, bis sie eine ihrer Kugeln näher an den Pallino herangespielt hat oder sie ihre vier Versuche erfolglos beendet hat. Diese Grundregel der „nächsten Kugel“ bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also ein Team eine Kugel näher an den Pallino heranspielt als das gegnerische Team (dieses Team ist dann „in“), tritt sie zur Seite und überlässt den Gegner:innen (zu diesem Zeitpunkt das „out“-Team) das Spiel.

4.5 Der erste Punkt

- 4.5.1 Jenes Team, das den Pallino einwirft, spielt auch die erste Kugel. Beispiel: Team A wirft den Pallino und spielt die erste Kugel. Team B beschließt, die Kugel von Team A wegzuschießen. Dabei springen beide Kugeln von A und B aus der Bahn, so dass sich nur noch der Pallino innerhalb der Bahn befindet. In diesem Fall behält Team A weiter das Recht, die erste Kugel zu spielen.



4.6 Wurfarten

- 4.6.1 Die Spieler:innen dürfen ihre Kugeln rollen, werfen, aufspringen lassen, ihn gegen Banden spielen usw., sofern die jeweilige Kugel dabei nicht die Bahn verlässt oder der/die Spieler:in die Abwurfmarkierung übertritt. Ein/e Spieler:in darf auch jede im Spiel befindliche Kugel wegschießen, um einen Punkt zu erzielen oder die Punkte des gegnerischen Teams zu reduzieren. Die Handfläche der Spieler:innen kann auf oder unterhalb der Kugel liegen. Alle Würfe müssen aber mit einem Unterhandwurf geworfen werden. Ein Unterhandwurf heißt, dass die Kugel unterhalb der Hüfte losgelassen wird.

4.7 Änderungen/Auslegung

- 4.7.1 Der Veranstalter/Turnierleiter hat die Möglichkeit, die aktuell gültigen technischen Bestimmungen aufgrund bestimmter körperlicher Beeinträchtigungen eines/r Spielers:in zu ändern oder entsprechend auszulegen. Eine solche Regelanpassung muss noch vor Beginn des Wettbewerbs beantragt und entschieden werden, wobei durch diese keinem/keiner Teilnehmer:in ein Vorteil verschafft werden darf. Regelanpassungen in Bezug auf den Wurfvorgang betrachten die Wurfbewegung eines Körperteils, mit der eine Kugel gezielt gespielt oder eine andere Kugel weggeschossen werden soll.

4.8 Anzahl der Kugeln pro Spieler:in

- 4.8.1 Einzel mit einem Spieler/einer Spielerin: Der/die Spieler:in darf alle vier Kugeln spielen.
4.8.2 Doppel mit zwei Spieler:innen: Jede/r Spieler:in darf zwei Kugeln spielen.
4.8.3 Teams mit vier Spieler:innen: Jede/r Spieler:in darf eine Kugel spielen.

4.9 Anweisungen des Trainers/der Trainerin und Coaching

- 4.9.1 Betritt ein/e Sportler:in oder Unified-Partner:in den durch den/die Veranstaltungsleiter:in/Turnierleiter:in definierten Spielbereich, sind Gespräche mit dem/der Trainer:in oder Zuschauer:innen nicht länger gestattet.
- 4.9.1.1 Beim Divisoning darf der/die Trainer:in mit den Spieler:innen jeweils nach den beiden Probewürfen für jede der Distanzen kommunizieren.
- 4.9.1.2 Während des Wettbewerbs kann der/die Veranstaltungsleiter:in eine offizielle „Coaching-Auszeit“ gewähren, in welcher der/die Trainer:in mit den Sportler:innen kommunizieren darf (die Dauer, Modalitäten und Vorgehensweisen für diese Auszeit werden den/die Trainer:innen vor Wettbewerbsbeginn mitgeteilt).
- 4.9.2 Stellt ein/e Schiedsrichter:in einen Verstoß gegen diese Bestimmung durch eine/n Trainer:in/Unified-Partner:in/Zuschauer:in fest, kann er/sie gegen die beteiligte Person eine Strafe verhängen, etwa eine mündliche Verwarnung, eine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens oder den Ausschluss vom Wettbewerb.
- [Empfehlung zur „Coaching-Auszeit“ bei einem Wettbewerb: 1x1 Minute pro Spieler:in/Doppel/Team je Spiel.](#)



4.10 Wertung

- 4.10.1 Die folgenden Wertungsregeln werden bei großen Turnieren zumeist angewandt. Sie können aber auch abgeändert werden.
- 4.10.2 Zählweise bei Turnieren: Es liegt in der Verantwortung der Turnierleitung, zu entscheiden, ob ein Spiel erst bei Erreichen einer festgelegten Punkteanzahl beendet ist oder nach Ablauf einer festgelegten Spieldauer.
- 4.10.3 Nach jeder Runde, d.h. wenn beide Teams alle Kugeln gespielt haben, werden die Punkte wie folgt vergeben: Punkte werden an die Teams vergeben, deren Kugeln näher an dem Pallino liegen als die nächsten Kugeln, was mit bloßem Auge oder durch exakte Messungen ermittelt werden kann.
- 4.10.4 Jede/r Spieler:in kann eine mechanische Messung anfordern (Abstände werden von der seitlichen Mitte der Kugeln (von Bauch zu Bauch gemessen).
- 4.10.5 Am Ende einer Runde verkündet der/die Schiedsrichter:in die Punkte und die Farbe des siegreichen Teams, wobei die Spieler:innen an dem Pallino näheren Ende außerhalb der Bahn stehen. Bevor die Kugeln entfernt werden, sollte der/die Schiedsrichter:in sich vergewissern, dass das Ergebnis von allen Spieler:innen akzeptiert wird.
- 4.10.6 Die Spieler:innen haben das Recht, eine Messung zu verlangen, wenn sie mit dem Urteil des/der Schiedsrichters:in nicht einverstanden sind.
- 4.10.7 Wenn der/die Spieler:in bzw. das Team das Ergebnis akzeptiert, lässt der/die Schiedsrichter:in die Kugeln durch einen Offiziellen entfernen, um die nächste Runde zu starten.
- 4.10.8 Das siegreiche Team einer Runde darf in der folgenden Runde den Pallino einwerfen.
- 4.10.9 Der/die Schiedsrichter/in ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und auf der Wertungskarte. Es ist Aufgabe jedes Teamkapitäns, jederzeit auf die Richtigkeit des angezeigten Spielstands zu achten.
- 4.10.10 Gleichstand während einer Runde
 - 4.10.10.1 Sollte jeweils eine Kugel der beiden Teams gleich weit vom Pallino entfernt liegen, spielt jenes Team, die zuletzt geworfen haben, so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Beispiel: Team A spielt eine Kugel zum Pallino. Team B spielt ebenfalls eine Kugel zum Pallino. Der/die Schiedsrichter:in stellt fest, dass beide Kugeln genau gleich weit vom Pallino entfernt liegen. Team B muss dann so lange weiterspielen, bis es eine Kugel näher an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Team B und Team A schießt diese Kugel sofort wieder heraus, sodass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt dann Team A so lange weiter, bis der Gleichstand erneut aufgehoben ist.
- 4.10.11 Gleichstand am Ende einer Runde



- 4.10.11.1 Sollten die zwei dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln zwei verschiedenen Teams gehören und beide gleich weit vom Pallino entfernt liegen, werden keine Punkte vergeben. Der Einwurf erfolgt in der nächsten Runde durch jenes Team, die in dieser Runde den Pallino eingeworfen haben. Das Spiel wird von jenem Bahnende fortgesetzt, von wo zuletzt gespielt wurde.
- 4.10.12 Notwendige Punktezahl zur Beendigung eines Spiels:
- 4.10.12.1 4 Spieler:innen / Team (1 Kugel pro Spieler:in) = 16 Punkte
- 4.10.12.2 2 Spieler:innen / Doppel (2 Kugeln pro Spieler:in) = 12 Punkte
- 4.10.12.3 1 Spieler:in / Einzel (4 Kugeln pro Spieler:in) = 12 Punkte
- Zu 4.10.12Es ist sowohl zulässig, die Punktezahl für einen Sieg anzupassen als auch ein Spiel zeitlich zu begrenzen.
- 4.10.13 Wertungskarte
- 4.10.13.1 Jeder Teamkapitän oder Trainer:in muss nach Beendigung eines Spiels die Wertungskarte unterschreiben. Mit ihrer/seiner Unterschrift bestätigt sie/er die Anerkennung des Spielausgangs. Wertungskarten von Spielen, in denen Einspruch eingelegt wurde, sollten nicht vom Kapitän:in oder Trainer:in unterschrieben werden, wenn diese/r nicht mit dem Ergebnis oder der Gültigkeit einverstanden ist.



4.11 Spielerrolle

4.11.1 Teamkapitän:in:

Noch vor Beginn des Spiels muss jedes Team eine/n Teamkapitän:in bestimmt und den Offiziellen seinen/ihren Namen bekanntgegeben haben. Der/die Teamkapitän:in darf während eines Spiels nicht gewechselt werden, kann aber im Verlauf eines Turniers ausgetauscht werden. Die Offiziellen müssen in diesem Fall vor dem auf den Wechsel folgenden Spiel davon in Kenntnis gesetzt werden.

4.11.2 Reihenfolge:

4.11.2.1 Jedes Team darf die Reihenfolge, in der ihre Spieler:innen ihre Kugeln spielen, selbst bestimmen. Die einzige Vorgabe ist, dass jene/r Spieler:in, die/der den Pallino einwirft, auch die erste Kugel wirft. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden. Kein/e Spieler:in darf aber mehr als die ihm/ihr pro Runde zustehenden Kugeln werfen.

4.12 Unified-Team

4.12.1 Jedes Unified Doppel besteht aus einem/r Sportler:in und einem/r Unified-Partner:in. Jedes Unified-Team besteht aus zwei Sportler:innen und zwei Unified-Partnern:innen.

4.12.2 Es ist wünschenswert, dass Sportler:innen und Unified-Partner:innen ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten haben. Weitere Informationen dazu sind in Artikel 1 zu finden.

4.12.3 Im vorliegenden Regelwerk gibt es keine Bestimmung, die festlegt, wer (Sportler:in oder Unified-Partner:in) den Pallino einwirft und die erste Kugel spielt. Die Reihenfolge kann von Spiel zu Spiel oder von Runde zu Runde geändert werden.



4.13 Spielerwechsel/Einwechslung

- 4.13.1 Offizielle Meldung: Offizielle müssen noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass eine Einwechslung vorgenommen wird. Anderenfalls wird das Spiel für dieses Team als verloren gewertet.
- 4.13.2 Spielerwechsel: Pro Spiel und Team ist die Auswechslung eines einzigen Einwechslers gestattet. Der/die Wechslerspieler:in kann für einen beliebige/n Spieler:in des Teams eingewechselt werden. Er/Sie kann in verschiedenen Spielen für verschiedene Spieler:innen seiner/ihrer Teams eingewechselt werden.
- 4.13.3 Einschränkungen: Wenn ein/e Spieler:in für ein Turnier als Einwechslerspieler:in eines bestimmten Teams genannt wurde, darf er/sie in dieser Zeit in kein anderes Team eingewechselt werden. Das Ergebnis des Einwechslerspielers aus dem Divisioning sollte dem des/der auszuwechselnden Spieler:in entsprechen oder über ihm/ihr liegen.
- 4.13.4 Spieler:innenwechsel im Verlauf eines Spiels: Nur im Falle eines medizinischen oder anderen begründeten Notfalls kann ein/e Spieler:in im Verlauf eines Spiels ausgetauscht werden. Solche Spieler:innenwechsel aufgrund eines Notfalls dürfen nur am Ende einer Runde erfolgen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Runde abgebrochen. Sobald der Spieler:innenwechsel aber erfolgt ist, muss der/die Ersatzspieler:in das Spiel auch zu Ende spielen.

4.14 Spielverlust

- 4.14.1 Treten Teams mit weniger Spieler:innen als vorgeschrieben an, so wird dieses Spiel für dieses Team als verloren gewertet.

4.15 Auszeiten

- 4.15.1 Der/die Schiedsrichter:in kann eine Auszeit gewähren, wenn ihm/ihr die Umstände dafür notwendig erscheinen.
- 4.15.2 Die Auszeit ist auf zehn Minuten oder weniger beschränkt. Die Dauer ist von der Turnierleitung vorab festzulegen.



4.16 Spielverzögerungen

4.16.1 Absichtliche Spielverzögerung

4.16.1.1 Wenn nach Meinung des/der Schiedsrichters:in das Spiel grundlos verzögert wird, muss er/sie eine Verwarnung aussprechen.

4.16.1.2 Wenn das Spiel daraufhin nicht sofort wiederaufgenommen wird, wird das Spiel für das verzögernde Team als verloren gewertet.

4.16.2 Spielunterbrechungen aufgrund von Witterung, höherer Gewalt, Unruhen oder anderen unvorhergesehenen Ereignissen

4.16.2.1 In solchen Fällen liegt die Letztentscheidung bei der Turnierleitung.

4.17 Überprüfung der Lage der Kugeln

4.17.1 Je ein/e Spieler:in eines Teams darf sich dazu vor seinem Wurf außerhalb der Seitenlinien nach vorne begeben, wobei der/die Spieler:in während der Überprüfung der Lage der Kugeln außerhalb der Bahn bleiben muss.

4.18 Sonstiges

4.18.1 Zerbrochene Kugel

4.18.1.1 Sollte eine Kugel oder der Pallino während einer Runde zerbrechen, wird die Runde abgebrochen.

4.18.1.2 Die Turnierleitung ist für den Austausch der Kugel oder des Pallinos verantwortlich.

4.18.2 Pflege der Bocciabahn

4.18.2.1 Vor einem Spiel

4.18.2.1.1 Vor jedem Spiel müssen alle Plätze zur Zufriedenheit des Turnierleiters präpariert werden.

4.18.2.2 Während eines Spiels

4.18.2.2.1 Während eines Spiels darf der Platz nicht geebnet/aufbereitet werden.

4.18.2.2.2 Hindernisse oder Gegenstände wie Steine, Becher etc. dürfen im Verlauf eines Spiels entfernt werden.

4.18.3 Außergewöhnliche Platzverhältnisse

4.18.3.1 Wenn die Turnierleitung zu der Überzeugung kommt, dass der Platz unbespielbar ist, kann das Spiel unterbrochen werden und zu einem anderen Zeitpunkt oder auf einer anderen Bahn fortgesetzt werden.

4.18.4 Bewegen von Kugeln oder Pallino

4.18.4.1 Ein/e Spieler:in darf ihre/seine Kugel erst spielen, wenn der Pallino oder eine zuvor gespielte andere Kugel gänzlich zum Stillstand gekommen ist.

4.18.5 Mechanische Hilfen



- 4.18.5.1 Wenn ein/e Spieler:in aufgrund einer medizinischen oder körperlichen Beeinträchtigung eine mechanische Hilfe für die Feststellung der Lage des Pallinos benötigt, kann der Veranstalter/die Turnierleitung solche Hilfen gestatten.
- 4.18.5.2 Beispiele für solche Hilfen sind Glocken oder auffällig gefärbte Kegel. Wird ein solcher Kegel verwendet, so sollte dieser so nahe wie möglich an dem Pallino, üblicherweise unmittelbar dahinter, platziert werden und vom Platz entfernt werden, sobald die Kugel die Hand des/der Spielers:in verlassen hat. Wird eine Glocke verwendet, so sollte sie direkt über dem Pallino geläutet werden.

4.19 Spieler:innenverhalten

4.19.1 Während des Spiels

- 4.19.1.1 Wenn ein/e Spieler:in zum Werfen an der Reihe ist, sollten die anderen Spieler:innen möglichst die Bahn verlassen.

4.19.2 Unsportliches Verhalten

- 4.19.2.1 Die Spieler:innen müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen.
- 4.19.2.2 Jedes Verhalten, das als unsportlich ausgelegt werden kann, wie z. B. beleidigende Sprache oder Gesten, böswilliges Verhalten oder feindselige Worte, kann zum Ausschluss einer/s Spielers:in führen.

4.20 Spieler:innenbekleidung

4.20.1 Angemessene Bekleidung

- 4.20.1.1 Die Spieler:innen haben sich so zu kleiden, dass es ihrem Ansehen und dem Ansehen des Bocciasports förderlich ist.

4.20.2 Schuhe

- 4.20.2.1 Die Spieler:innen dürfen keine Schuhe tragen, die die Oberfläche der Bahn beschädigen oder beeinträchtigen könnten.
- 4.20.2.2 Den Spielern:innen wird das Tragen von geschlossenen Schuhen empfohlen.

4.20.3 Unangemessene Bekleidung

- 4.20.3.1 Spieler:innen, die unangemessene oder anstößige Kleidung tragen oder unpassend bekleidet sind, können von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen werden.



6 STRAFEN UND EINSPRÜCHE

6.1 Feststellung eines Regelverstoßes

- 6.1.1 Unmittelbar nach Feststellung eines vorliegenden Regelverstoßes muss der/die Schiedsrichter:in die Kapitäne beider Teams davon in Kenntnis setzen und sie über die von ihm/ihr verhängte Strafe informieren.
- 6.1.2 Das Team, gegen das der Regelverstoß begangen wurde, kann auf eine etwaige durch den/die Schiedsrichter:in verhängte Strafe verzichten und die Position der Kugel(n) akzeptieren und weiterspielen. Die Entscheidung des/der Schiedsrichters:in ist unanfechtbar, sofern die folgenden Regeln nichts Gegenteiliges besagen.

6.2 Nicht durch das Regelwerk abgedeckte Situationen

- 6.2.1 In Situationen, die nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Bestimmungen geregelt werden, liegt die Letztentscheidung bei der Turnierleitung und ist unumstößlich.

6.3 Protest

- 6.3.1 Jeder Protest gegen eine Entscheidung eines/r Schiedsrichters:in oder der Turnierleitung muss von einem von Special Olympics anerkannten Boccia-Trainer:in innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung des Spiels eingereicht werden. Andernfalls gilt die Entscheidung des/der Schiedsrichters:in oder der Turnierleitung als akzeptiert.
- 6.3.2 Bei Protesten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird auf der Grundlage der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.
 - Ein Protest kann nur schriftlich eingereicht werden. Hierfür ist – soweit vorhanden – das entsprechende Protestformular zu verwenden.



6.4 Einspruch gegen notwendigen Rücktritt

6.4.1 Wenn ein Team zurücktreten muss, weil sie nicht rechtzeitig zu einem Spiel angetreten sind oder weil sie gegen eine der folgenden Bestimmungen verstoßen haben, wird kein offizieller Einspruch anerkannt.

6.5 Regelverstöße

6.5.1 Übertreten der Abwurfmarkierung

6.5.1.1 Sowohl beim Versuch, eine andere Kugel wegzuschießen, als auch bei Versuchen, eine Kugel auf einen bestimmten Punkt zu spielen, darf die Abwurflinie mit keinem Körperteil des Fußes oder einem vom/von einer Spieler:in benutzten Rollstuhl oder Stock oder einer vom/ von der Spieler:in benutzten Gehstütze oder Rampe übertreten werden, bevor die Kugel die Hand des/der Spielers:in verlassen hat und die Kugel das Spielfeld vor der Abwurflinie berührt hat.

6.5.1.2 Der/die Schiedsrichter:in muss alle Regelverstöße anzeigen, die er/sie beobachtet.

6.5.1.3 Die Strafe gegen eine/n Spieler:in /eines Teams für einen solchen Verstoß besteht in der Annullierung dieses Wurfs.

6.5.1.4 Sofern es gefahrlos möglich ist, versucht der/die Schiedsrichter:in, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, noch bevor sie den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Er/Sie entfernt dann die Kugel vom Spielfeld und erklärt diesen Wurf für ungültig. Wenn diese Kugel aber andere Kugeln und/oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der/die Schiedsrichter:in diese Kugeln möglichst genau an ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.

6.5.2 Bewegen einer Kugel oder des Pallinos

6.5.2.1 Der/die Hauptschiedsrichter:in gestattet erst das Spielen der nächsten Kugel, wenn der Pallino oder die aktuell gespielte Kugel vollständig zum Liegen gekommen ist.

6.5.2.2 Wenn ein/e Spieler:in in jeglichem Spielformat seine Kugel spielt, bevor der Pallino oder die aktuell gespielte Kugel vollständig zum Erliegen gekommen ist, sollte die regelwidrig gespielte Kugel vom/von der Schiedsrichter:in gestoppt werden, bevor sie die im Spiel befindlichen Kugeln berührt, wenn dies gefahrlos möglich ist. Der Wurf wird dann für ungültig erklärt und die Kugel von der Bahn entfernt. Gelingt es dem/der Schiedsrichter:in jedoch nicht, die Kugel zu stoppen, bevor diese die im Spiel befindlichen Kugeln erreicht, sollte er/sie den Pallino und die diesem am nächsten liegenden Kugeln möglichst wieder dort platzieren, wo sie sich vor dem regelwidrigen Wurf befanden, und die regelwidrig gespielte Kugel von der Bahn entfernen.

6.5.3 Wenn ein/e Spieler:in bei Zweier- oder Viererteams mehr als die zulässige Zahl von Kugeln spielt



- 6.5.3.1 Wenn ein/e Spieler:in in einer Runde eine Kugel zu viel spielt, wird besagter Wurf für ungültig erklärt.
- 6.5.3.2 Sofern es gefahrlos möglich ist, versucht der/die Schiedsrichter:in, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Der Wurf wird dann für ungültig erklärt und die Kugel von der Bahn entfernt. Gelingt es dem/der Schiedsrichter:in jedoch nicht, die Kugel zu stoppen, bevor diese die im Spiel befindlichen Kugeln erreicht, sollte er/sie den Pallino und die diesem am nächsten liegenden Kugeln möglichst wieder dort platzieren, wo sie sich vor dem regelwidrigen Wurf befanden, und die regelwidrig gespielte Kugel von der Bahn entfernen. Diese Situation tritt ein, sobald ein/e Spieler:in eines Zweierteams drei statt zwei Kugeln spielt bzw. wenn ein/e Spieler:in eines Viererteams zwei Kugeln statt nur einer spielt.
- 6.5.3.3 Doppel: Der/Die andere Spieler:in hat nur noch einen Wurfversuch.
- 6.5.3.4 Team: Jene Spieler:in, die noch keine Kugel gespielt haben, müssen entscheiden, wer von ihnen die verbleibenden Kugeln spielt.
- 6.5.4 Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel des eigenen Teams
 - 6.5.4.1 Wenn ein/e Spieler:in die Position einer oder mehrerer Kugeln seines eigenen Teams verändert, werden diese Kugeln aus der Bahn entfernt und nicht gewertet. Dann wird das Spiel fortgesetzt.
- 6.5.5 Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel des gegnerischen Teams
 - 6.5.5.1 Wenn ein/e Spieler:in die Lage einer oder mehrerer Kugeln des Gegners verändert, nachdem alle acht Kugeln gespielt wurden, erhält das gegnerische Team für jede dieser regelwidrig bewegten Kugeln jeweils einen Punkt. Dann wird das Spiel fortgesetzt.
 - 6.5.5.2 Wenn ein/e Spieler:in eine oder mehrere Kugeln des gegnerischen Teams unerlaubt bewegt und noch Kugeln zu spielen sind, legt der/die Schiedsrichter:in die berührten Kugeln so genau wie möglich wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.
- 6.5.6 Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch eine/n Spieler:in
 - 6.5.6.1 Wenn die Lage des Pallinos durch eine/n Spieler:in verändert wird, erhält das gegnerische Team so viele Punkte, wie sich umstrittene Kugeln auf der Bahn befinden, plus einen zusätzlichen Punkt für jede Kugel, die in dieser Runde noch nicht gespielt wurde.
 - 6.5.6.2 Wenn das Team, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, vorher keine zu wertenden Punkte hatte und ihr keine Versuche mehr geblieben sind, wird die Runde vom/von der Schiedsrichter:in für beendet erklärt und von derselben Seite der Bahn neu begonnen.



6.6 Unbeabsichtigte oder verfrühte Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den/die Schiedsrichter:in

6.6.1 Im Verlauf des Spiels, wenn noch nicht alle Kugeln gespielt wurden

6.6.1.1 Wenn ein/e Schiedsrichter:in, z. B. während des Messens oder anderweitig, die Lage einer „umstrittenen“ Kugel oder des Pallinos verändert, wird die Runde für ungültig erklärt und von derselben Seite neu begonnen.

6.6.2 Nachdem alle Kugeln gespielt wurden

6.6.2.1 Wenn die Punktevergabe nach Meinung des/der Schiedsrichters:in eindeutig war, so werden sie vergeben. Alle nicht eindeutigen Punkte werden nicht vergeben und das Spiel wird für ungültig erklärt und von derselben Seite neu begonnen.

6.7 Veränderung der Bahn einer sich bewegenden Kugel

6.7.1 Durch das eigene Team

6.7.1.1 Verändert ein/e Spieler:in die Bahn einer sich bewegenden Kugel seines eigenen Teams, muss der/die Schiedsrichter:in den Wurf für ungültig erklären, sofern der Regelverstoß von ihm/ihr festgestellt wurde.

6.7.1.2 Sofern es gefahrlos möglich ist, versucht der/die Schiedsrichter:in, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie noch den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Er/Sie entfernt dann die Kugel vom Spielfeld und erklärt diesen Wurf für ungültig. Wenn diese Kugel aber andere Kugeln und/oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der/die Schiedsrichter:in diese Kugeln möglichst genau wieder an ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.

6.7.2 Durch das gegnerische Team

6.7.2.1 Wenn ein/e Spieler:in die Bahn einer sich bewegenden Kugel des gegnerischen Teams verändert, hat das Team, gegen die dieser Regelverstoß begangen wurde, folgende Möglichkeiten:

6.7.2.1.1 Sie kann den Wurf wiederholen.

6.7.2.1.2 Sie kann die Runde für ungültig erklären lassen.

6.7.2.1.3 Sie kann auf eine Bestrafung des Gegners verzichten, die Position der berührten Kugel(n) anerkennen und das Spiel dann fortsetzen.

6.7.3 Ohne Veränderung der Lage

6.7.3.1 Wenn ein/e Zuschauer:in, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn einer sich bewegenden Kugel verändert, ohne dass diese Kugel andere im Spiel befindliche Kugeln berührt, muss der/die jeweilige Spieler:in diesen Wurf wiederholen.

6.7.4 Mit Veränderung der Lage



6.7.4.1 Wenn ein/e Zuschauer:in, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn einer Kugel verändert und diese eine andere im Spiel befindliche, für das Ergebnis relevante Kugel berührt, wird die Runde abgebrochen.

6.7.5 Sonstige Positionsveränderungen

6.7.5.1 Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der beiden dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln der zwei Teams führt zum Abbruch der Runde.

6.7.5.2 Sollten jedoch andere Kugeln als der Pallino oder die beiden jeweils nächstliegenden Kugeln berührt werden, dürfen sie von den beiden Teamkapitänen:innen oder dem/der Schiedsrichter:in so genau wie möglich an ihre ursprünglichen Positionen zurückgelegt werden. Solche Veränderungen der Position können beispielsweise durch einen ungültigen Wurf aus einer anderen Bahn verursacht werden, durch fremde Gegenstände, durch Zuschauer oder durch Tiere, die die Bahn betreten und die Lage der im Spiel befindlichen Kugeln verändern.

6.8 Wurf mit einer Kugel der falschen Farbe

6.8.1 Austauschbare Kugel

6.8.1.1 Spielt ein/e Spieler:in eine Kugel der falschen Farbe, so darf diese Kugel weder von einem/r anderen Spieler:in noch vom/von der Schiedsrichter:in gestoppt werden. Die Kugel muss erst zum Erliegen kommen und wird dann durch die richtige Kugel ausgetauscht.

6.8.2 Nicht austauschbare Kugel

6.8.2.1 Spielt ein/e Spieler:in eine Kugel der falschen Farbe, die nicht ausgetauscht werden kann, ohne dabei die Lage einer anderen bereits im Spiel befindlichen Kugel zu verändern, wird die Runde abgebrochen und vom selben Ende neu gestartet.

6.9 Falsche Wurfabfolge

6.9.1 Erster Wurf

6.9.1.1 Wenn das falsche Team den Pallino und die erste Kugel spielt, holt der/die Schiedsrichter:in Kugel und Pallino zurück.

6.9.1.2 Der/die Schiedsrichter:in lässt die Runde daraufhin von derselben Seite erneut beginnen, indem er/sie den/die gegnerischen Spieler:in / das gegnerische Team den Pallino einwerfen lässt.

6.9.2 Folgende Würfe mit Kugeln der richtigen Farbe in falscher Reihenfolge

6.9.2.1 Wenn ein/e Spieler:in seine/ihre Kugel spielt, obwohl eine Kugel ihres Teams dem Pallino am nächsten liegt und die Gegner noch nicht alle ihre Kugeln gespielt haben, versucht der/die Schiedsrichter:in, sofern es gefahrlos möglich ist, die Kugel zu stoppen, bevor sie die für die Wertung potenziell relevanten Kugeln berührt. Der Wurf wird für ungültig erklärt und die Kugel vom Spielfeld entfernt.



6.9.2.2 Sollte der/die Schiedsrichter:in die Kugel nicht stoppen können, bevor diese andere sich im Spiel befindliche Kugeln berührt, so legt er/sie den Pallino und die unmittelbar betroffenen Kugeln so gut wie möglich wieder an ihre Position vor diesem Wurf zurück.

7 OFFIZIELLE

7.1 Einspruch

7.1.1 Einspruch gegen eine/n bestimmte/n Schiedsrichter:in

7.1.1.1 Jedes Team hat vor Beginn eines Spiels das Recht, aus welchem Grund auch immer Einspruch gegen eine/n zugeteilte/n Schiedsrichter:in zu erheben.

7.1.1.2 Dieser Einspruch wird dann von der Turnierleitung bewertet und über ihn entschieden.

7.1.2 Am Spiel teilnehmende Offizielle

7.1.2.1 Es ist nicht zulässig, dass ein Mitglied eines Teams oder ein/e gemeldete/r Ersatzspieler:in die Funktion eines/r Schiedsrichters:in in einem Spiel übernimmt, in dem sein eigenes Team antritt.

7.2 Schiedsrichter:innenwechsel

7.2.1 Im Verlauf eines Spiels

7.2.1.1 Ein Schiedsrichter:innenwechsel darf während eines Spiels nur mit Zustimmung der Turnierleitung und der beiden Teamkapitäne erfolgen.

7.2.2 Zusätzliche Offizielle

7.2.2.1 Zusätzliche Helfer:innen dürfen im Verlauf eines jeden Spiels zugeteilt werden, wenn die Turnierleitung ihre Zustimmung dazu gibt.

7.2.3 Schiedsrichter:innenwechsel auf Wunsch des Teams

7.2.3.1 Die Schiedsrichter:innen können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn ein Team vor der Turnierleitung eine überzeugende Begründung dafür darlegen.

7.3 Kleidung der Schiedsrichter:innen

7.3.1 Die Schiedsrichter:innen müssen deutlich von den Spielern zu unterscheiden sein.



8 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

- 8.1 „Gültiger Wurf“: Unter einem gültigen Wurf versteht man jede ins Spiel gebrachte Kugel.
- 8.2 „Ungültiger Wurf“: Unter einem ungültigen Wurf versteht man jede Kugel, die für ungültig erklärt wird oder aus dem Spiel herausgenommen wird. Ein Wurf kann für ungültig erklärt werden:
 - 8.2.1 infolge einer Strafe
 - 8.2.2 wenn die Kugel außerhalb der Bahn landet
 - 8.2.3 wenn die Kugel mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb der Bahn in Berührung kommt
 - 8.2.4 wenn die Kugel die Oberkante der Banden berührt
 - 8.2.5 wenn die Kugel die Überdachung der Bahn oder deren Stützen berührt
 - 8.2.6 infolge eines Schrittfehlers
 - 8.2.7 infolge einer regelwidrigen Bewegung einer Kugel des/r Spielers:in oder ihres Teams
 - 8.2.8 infolge einer Ablenkung einer sich bewegenden Kugel durch ein Mitglied des eigenen Teams
 - 8.2.9 wenn die Kugel abgespielt wurde, bevor der Pallino oder die aktuell gespielte Kugel vollständig zum Erliegen gekommen ist.
- 8.3 Unter Bocciakugeln versteht man die größeren Spielkugeln.
- 8.4 Unter Pallino versteht man jene kleinere Kugel, die in diesem Spiel als Zielobjekt dient.
- 8.5 Unter Wegschießen versteht man einen Spielzug, bei dem einer Kugel so viel Schwung mitgegeben wird, dass sie die hintere Bande berühren würde, wenn sie ihr Ziel verfehlte.
- 8.6 Unter einem Abpraller oder „Rebound“ versteht man einen Spielzug, bei dem eine Kugel bewusst gegen die seitliche oder die hintere Bande gespielt wird, um sie auf einen bestimmten Punkt zu spielen.
- 8.7 Unter einem Zielwurf versteht man einen Wurf, bei dem die Kugel nahe an den Pallino herangespielt werden soll.
- 8.8 Unter einer Runde versteht man jenen Spielabschnitt, in dessen Verlauf die Kugeln von einem Ende der Bahn zum anderen Ende der Bahn gespielt und dafür Punkte vergeben werden.
- 8.9 Unter „umstrittenen“ Kugeln versteht man in diesem Regelwerk Kugeln, deren Abstand zu anderen Kugeln nach Meinung des/der Schiedsrichters:in eventuell zu messen ist und für die Punkte vergeben werden könnten.
- 8.10 Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, für das eine Strafe verhängt wird.