



Special Olympics Sportregeln ©

Boccia

(2018)



Premium Partner





Inhaltsverzeichnis

Abschnitt A - Offizielle Wettbewerbe.....	2
Abschnitt B - Bahn und Ausstattung	3
Abschnitt C - Wettbewerbsregeln	7
Abschnitt D - Begriffserklärung.....	21
Abschnitt E – Einteilung (Klassifizierung).....	22

Alle Special Olympics Boccia Wettbewerbe sind mit Hilfe der offiziellen Special Olympics Regeln durchzuführen. Nähere Informationen bezüglich Verhaltenskodizes, Trainingsstandards, medizinische und Sicherheitsanforderungen, Klassifizierung, Preisverleihung, das Prinzip des Aufstiegs und Unified Sport können dem Artikel 1 (www.specialolympics.de) entnommen werden.



Abschnitt A - Offizielle Wettbewerbe

Nachfolgend werden die offiziellen, bei Special Olympics vorhandenen Wettbewerbe aufgelistet.

Es ist vorgesehen, Wettbewerbsmöglichkeiten für alle Athleten aller Leistungsklassen anzubieten. Die einzelnen Programme legen die angebotenen Wettbewerbe fest, und falls nötig, Richtlinien zur Durchführung dieser Wettbewerbe. Die Trainer sind für das Angebot sowohl des Trainings als auch des Wettbewerbs gemäß der Fähigkeiten und Interessen jedes einzelnen Athleten verantwortlich.

1. Einzel (ein Spieler pro Team)
2. Doppel (zwei Spieler pro Team)
3. Mannschaftswettbewerb (vier Spieler pro Team)
4. Unified Boccia / Doppel (zwei Spieler pro Team)
5. Unified Boccia / Mannschaft (vier Spieler pro Team)
6. Einzel mit Rampe oder anderen Hilfsmitteln (ein Spieler pro Team nutzt ein Hilfsmittel)

Abschnitt B - Bahn und Ausstattung

1. Bahn

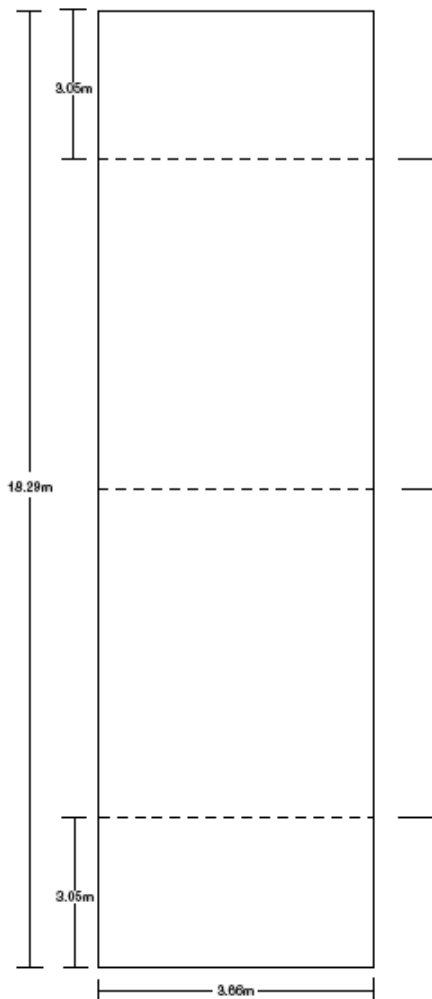
- a. Die Bahn hat eine Länge von 18,29 m (60 Fuß) und eine Breite von 3,66 m (12 Fuß).
- b. Die Oberfläche der Bahn kann aus Sand, Erde, Lehm, Gras oder einem künstlichen Material bestehen. Sie muss so beschaffen sein, dass ein geradliniger Wurf der Kugel von beiden Enden der Bahn möglich ist und kein temporäres oder permanentes Hindernis den Verlauf der Kugel beeinflusst. Dazu zählen aber nicht Unterschiede in der Neigung oder in Aufbau oder Beschaffenheit der Bahn.
 - a. Die Spielbahn ist an allen vier Seiten durch Banden aus widerstandsfähigem Material umschlossen. Die Mindesthöhe der seitlichen Banden muss dem



Durchmesser der eingesetzten Bocciakugeln entsprechen. Die Mindesthöhe der hinteren Banden beträgt 30,4 cm (12 Fuß). Diese sollten aus massivem Material wie Holz oder Plexiglas gefertigt sein. Alle Banden gehören zum Spielfeld und können während des Spiels zwecks Abprallens der Kugel direkt angespielt werden.

Alle Linien müssen 50mm (2 Inches) breit sein und müssen auf der Bahn deutlich sichtbar angebracht sein:

1. Foullinien: 3,05m (10 Fuß) Abstand zu den vorderen/hinteren Banden.
2. Mittellinie: der Pallino muss beim ersten Wurf mindestens diese Markierung erreichen. Im weiteren Verlauf eines Spiels kann sich die Lage des Pallinos ständig verändern. Der Pallino darf allerdings niemals vor die Markierung und somit in die vordere Spielhälfte zurückrollen. In diesem Fall wird die Runde abgebrochen.
3. Sowohl die 3,05m - Linien als auch die Mittellinie sollten durchgängig von Seitenbande zu Seitenbande gezogen werden.



1) 3,05 m von den vorderen Banden entfernt befindet sich die **Foullinie**. Diese darf beim Abwurf der Kugeln nicht übertreten werden

2) 9,15m von den beiden Enden entfernt befindet sich die **Mittellinie**; der Pallino muss beim ersten Wurf diese Markierung überschreiten.

3) siehe Beschreibung 1)



2. *Ausstattung*

- a. Die aus Holz/ Metall oder Kunststoff gefertigten Bocciakugeln dürfen sich in ihrer Größe nicht unterscheiden. Die offiziellen Kugelgrößen bei Wettbewerben und Turnieren können zwischen 107mm (4.2 Inches) - 110mm (4,33 Inches) variieren. Die Farbe der Kugeln ist nicht von Belang, sofern sich die vier Kugeln einer Mannschaft eindeutig von den vier Kugeln der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Kugeln können ebenfalls mit markanten Linien graviert sein, um sie den einzelnen Spieler einer Mannschaft zuzuordnen.
- b. Der Pallino darf nicht größer als 63 mm (2,5 Inches) und nicht kleiner als 48 mm (1,875 Inches) sein. Er muss sich farblich deutlich von den Bocciakugeln unterscheiden.
- c. Zum Messen der Abstände zwischen den Kugeln kann jedes Messgerät, mit dem sich der Abstand zwischen zwei Gegenständen exakt ermitteln lässt und von den Offiziellen akzeptiert wird, verwendet werden. Für die Klassifizierung sollte ein ausziehbares Metallmaßband, mit dem sich millimetergenau messen lässt, benutzt werden.
- d. Eine Rampe oder ein anderes Hilfsmittel kommt dann zum Einsatz, wenn ein Athlet physisch nicht in der Lage ist, die Kugel mit seinen Händen zu spielen. Rampen und andere Hilfsmittel können mit einer Genehmigung durch die Turnierleitung verwendet werden. Es dürfen jedoch keine technischen Hilfsmittel genutzt werden, welche die Kugel antreiben. Athleten, die eine Rampe oder ein anderes Hilfsmittel verwenden, können in einer separaten Leistungsgruppe im Einzelwettbewerb eingeteilt werden. Des Weiteren gelten für die Athleten, welche am Einzel-, Doppel- oder Mannschaftswettbewerb mit Rampe oder einem anderen Hilfsmittel teilnehmen, die allgemeinen Wettbewerbsregeln.



Abschnitt C - Wettbewerbsregeln

1. Das Spiel

- a. Die Kugeln: Boccia wird mit 8 großen Kugeln und 1 kleineren Setzkugel, dem Pallino, gespielt. Jede Mannschaft spielt mit 4 Kugeln. Die Kugelfarbe der einen Mannschaft muss sich deutlich von der Kugelfarbe der anderen Mannschaft unterscheiden.
- b. Der Pallino und die Wahl der Kugelfarbe: Der Schiedsrichter entscheidet durch einen Losentscheid oder Münzwurf, welche Mannschaft den Pallino wirft. Diese Mannschaft kann sich auch die Farbe ihrer Kugeln aussuchen. Steht kein Schiedsrichter zu Verfügung, lassen die beiden Teamkapitäne das Los entscheiden.
- c. Drei-Versuche-Regel: Die Mannschaft, die den Losentscheid gewonnen hat, hat 3 Versuche, diesen in den Zielbereich zwischen Mittellinie und der gegenüberliegenden Foullinie zu spielen. Gelingt es der Mannschaft mit diesen 3 Versuchen nicht, erhält das gegnerische Team einen Versuch. Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, platziert der Schiedsrichter den Pallino mittig auf die gegenüberliegende Foullinie. Das Recht des ersten Kugelwurfs bleibt jedoch bei dem Team, das den Losentscheid gewonnen hat, unabhängig davon, ob die Platzierung des Pallinos erfolgreich war.
- d. Spielablauf: Der Pallino wird von einem Spieler jener Mannschaft ins Spiel gerollt oder geworfen, die den Losentscheid für sich entschieden hat. Der Spieler, der den Pallino wirft, muss nach erfolgreicher Platzierung des Pallinos auch die erste Kugel werfen. Im Anschluss ist die gegnerische Mannschaft so lange am Zug, bis eine ihrer Kugeln näher am Pallino liegt als die des Gegners oder alle 4 Kugeln abgeworfen wurden. Diese Grundregel bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also eine Mannschaft eine Kugel näher an den Pallino heran spielt, tritt sie zur Seite und überlässt ihrem Gegner das Spiel.



- e. Der erste Wurf: Jener Mannschaft, die den Pallino einwirft, obliegt zu jeder Zeit des Durchgangs das Recht auf den ersten Wurf. Beispiel: Team A wirft den Pallino und spielt die erste Kugel. Team B befördert im Anschluss die Kugel von Team A aus der Bahn, wobei auch die eigene Kugel aus der Bahn rollt. Es befindet sich nur noch der Pallino innerhalb der Bahn. In diesem Fall behält Team A weiter das Recht, die erste Kugel zu spielen.
- f. Wurfarten: Die Mannschaften dürfen ihre Kugeln rollen, werfen, aufspringen lassen usw., sofern die jeweilige Kugel dabei nicht die Bahn verlässt oder der Spieler die Foullinie nicht übertritt. Ein Spieler darf auch jede im Spiel befindliche Kugel weg schießen, um einen Punkt zu erzielen oder die Punkte des gegnerischen Teams zu reduzieren. Der Spieler darf die Kugel in der Wurfbewegung sowohl von oben als auch von unten greifen, solange die Kugel unter Schulterhöhe die Hand verlässt.
- 1) Es liegt im Ermessen des Turnierleiters, bestimmte Änderungen des aktuellen Regelwerks auf Grund einer körperlichen Behinderung zu erlauben. Diese Auslegung muss vor Wettbewerbsbeginn angefragt und geregelt werden und darf keinen anderen Athleten benachteiligen. Die Auslegung der Abwurfaktion befasst sich mit der Bewegung der Extremitäten während des Werfens bzw. Rollens.
- g. Anzahl der Würfe pro Spieler:
- 1) Einzel – der Spieler darf vier Kugeln spielen
 - 2) Doppel – jeder Spieler darf zwei Kugeln spielen
 - 3) Mannschaft (4 Spieler) – jeder Spieler darf eine Kugel spielen
- h. Unterstützende Anleitung (Coaching):
- 1) Anleitungen für Athleten/Partner sind verboten, sobald die Athleten/Partner die Bahn betreten.
 - 2) Falls ein Offizieller feststellt, dass ein Coach, Partner oder Zuschauer sich nicht an diese Regel hält, muss dieser die Regelverletzung ahnden.



Mögliche Sanktionen können eine mündliche Verwarnung oder der Ausschluss vom Wettbewerb sein.

- i. Wertung: Nach jeder Runde, d.h. wenn beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben, werden die Punkte wie folgt vergeben: Punkte werden für die Kugeln einer Mannschaft vergeben, die dem Pallino näher liegen als die der gegnerischen Mannschaft. Wenn dies mit freiem Auge nicht klar ersichtlich ist, muss gemessen werden. Ein Spieler kann eine genaue Messung verlangen (gemessen wird immer von der Mitte der Kugel bis zur Mitte des Pallinos). Am Ende einer jeden Runde zeigt der Schiedsrichter die gewonnen Punkte sowie die Farbe des Gewinnerteams an. Bevor die Kugeln entfernt werden, holt sich der Schiedsrichter per Blickkontakt das Einverständnis der Spieler ab. Die Spieler haben das Recht, eine genaue Messung zu beantragen, sofern sie nicht mit der Entscheidung des Schiedsrichters einverstanden sind. Stimmen die Spieler mit der Punktvergabe des Schiedsrichters überein, können die Kugeln durch die Offiziellen entfernt und eine neue Runde kann begonnen werden. Jene Mannschaft, die die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die folgende Runde mit dem Einwurf des Pallinos. Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und im Spielbericht. Es ist Aufgabe der Teamkapitäne, jederzeit auf die Richtigkeit des angezeigten Spielstands zu achten.
- j. Gleichstand während einer Runde: Sollte je 1 Kugel der beiden Mannschaften gleich weit vom Pallino entfernt liegen, spielt jene Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, 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 Schiedsrichter stellt fest, dass beide Kugeln genau 33 cm vom Pallino entfernt liegen. Team B muss dann solange spielen, bis es eine Kugel näher als 33 cm an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Team B und Team A schießt diese Kugel gleich wieder heraus, so dass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt dann Team A so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist.
- k. Gleichstand am Ende einer Runde: Sollten die 2 dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln zwei verschiedenen Mannschaften gehören und beide gleich weit vom



Pallino entfernt liegen, werden keine Punkte vergeben. Der Einwurf erfolgt in der nächsten Runde durch jene Mannschaft, die in dieser Runde den Pallino eingeworfen hat.

l. Notwendige Punktezahl zur Beendigung eines Spiels:

4 Spieler - 1 Kugel pro Spieler = 16 Punkte

2 Spieler - 2 Kugeln pro Spieler = 12 Punkte

1 Spieler - 4 Kugeln pro Spieler = 12 Punkte

Von dieser bei Turnieren und Wettbewerben üblichen Punkteregelung kann abgewichen werden.

m. Ergebnisermittlung bei Wettbewerben: Die Spiele enden nach Ermessen der Wettbewerbsleitung entweder bei Erreichen der vorgegebenen Punktzahl oder der jeweiligen Spieldauer.

n. Spielbericht: Der Mannschaftskapitän ist dafür verantwortlich, den Spielbericht nach einem Spiel zu unterschreiben. Mit der Unterschrift wird die Richtigkeit des Ergebnisses anerkannt. Spielberichte von Spielen, in denen ein Protest eingebracht wird, sollten nicht vom Teamkapitän unterschrieben werden, wenn er mit dem Endstand oder dessen Gültigkeit nicht einverstanden ist.

2. Spieler

a. Mannschaftskapitän: Noch vor Beginn des Spiels muss jede Mannschaft einen Teamkapitän bestimmen und sein Name dem Veranstalter bekannt gegeben werden. Die Funktion des Teamkapitäns darf während eines Spiels nicht gewechselt werden. Sie kann aber im Verlauf des Turniers umbesetzt werden. Die Offiziellen des Wettbewerbs müssen aber vor dem folgenden Spiel davon in Kenntnis gesetzt werden.

b. Reihenfolge: Jede Mannschaft darf die Reihenfolge ihrer Spieler selbst bestimmen, in der sie zu werfen beabsichtigt. Einzige Voraussetzung ist, dass



jener Spieler, der den Pallino einwirft, auch die erste Kugel wirft. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden. Kein Spieler darf aber öfter werfen, als ihm Kugeln pro Runde zustehen.

3. Unified-Mannschaften

- a. Jedes Unified-Doppel besteht aus 1 Spieler und 1 Partner.
- b. Jede Unified-Mannschaft besteht aus 2 Spielern und 2 Partnern.
- c. Jeder Spielbeginn wird per Los entschieden. Der Los-Gewinner eines Teams beginnt mit dem Wurf des Pallinos und wirft die erste Kugel. Danach ist einer der Spieler des Gegnerteams an der Reihe.

4. Spielerwechsel

- a. Offizielle Meldung: Das Schiedsgericht muss noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass ein Austausch vorgenommen wird. Anderenfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.
- b. Spielerwechsel:
 1. Pro Spiel und Mannschaft ist nur die Auswechslung eines Spielers gestattet. Der Wechselspieler kann für einen beliebigen Spieler der Mannschaft eingewechselt werden. Er kann in verschiedenen Spielen gegen verschiedene Spieler seiner Mannschaft eingewechselt werden.
 2. Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keiner anderen Mannschaft eingesetzt werden. Wechselspieler sollten einen gleichgroßen oder geringeren Klassifizierungswert als der Spieler haben, für welchen sie eingewechselt werden.
- c. Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels (Notfälle): Nur im Falle eines medizinischen oder ähnlich begründeten Notfalls kann ein Spieler im Verlauf eines Spiels ausgetauscht werden. Solche Spielerwechsel aufgrund von Ausnahmesituationen dürfen nur am Ende einer Runde erfolgen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Runde



abgebrochen. Sobald der Spielerwechsel erfolgt ist, muss der Ersatzspieler das Spiel auch zu Ende spielen.

1. Treten Mannschaften mit weniger Spielern als vorgeschrieben an, so wird dieses Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.

5. Auszeiten, Spielverzögerungen und Überprüfungen der Position der Kugeln

- a. Auszeit: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn die vorgebrachte Begründung dafür berechtigt erscheint. Die Auszeit ist auf 10 Minuten beschränkt.
- b. Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos oder unberechtigterweise mehr als 30 Sec. verzögert wird, muss er eine Verwarnung aussprechen. Wenn das Spiel daraufhin nicht sofort aufgenommen wird, wird das Spiel für die verzögernde Mannschaft als verloren gewertet.
- c. Spielunterbrechungen aufgrund von Witterung, höherer Gewalt, Unruhen oder anderer unvorhergesehener Ereignisse: In solchen Fällen liegt die letzte und endgültige Entscheidung bei den Turnier- oder Wettbewerbsverantwortlichen.
- d. Überprüfung der Position der Kugeln: Der Spieler, der an der Reihe ist, läuft außerhalb der Bahn entlang zum Abwurfpunkt. Die Positionen der Kugeln sind ebenfalls von außerhalb der Bahn aus zu betrachten.

6. Strafen

- a. Verhängen von Strafen:
 1. Feststellung eines Regelverstoßes: Unmittelbar nach Feststellung eines vorliegenden Regelverstoßes durch den Schiedsrichter muss dieser die Kapitäne beider Mannschaften davon in Kenntnis setzen und sie über die von ihm verhängte Strafe informieren. Das Team, gegen das ein Foul begangen wurde hat die Möglichkeit, die durch den Schiedsrichter verhängte Strafe abzulehnen, die Lage der Kugel(n) zu akzeptieren und das Spiel fortzusetzen.



2. Unvorhergesehene Situationen: In Situationen, die nicht ausdrücklich durch das Regelwerk definiert sind, liegt die letztendliche Entscheidung bei den Turnier- oder Wettbewerbsverantwortlichen.
 3. Proteste: Jeder Protest gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder der Turnierleitung muss innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung des betreffenden Spiels eingelegt werden und darf nur durch einen Coach erfolgen. Anderenfalls gilt die Entscheidung als angenommen. Bei Protesten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird aufgrund der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.
 4. Protest gegen Disqualifikation: Wird eine Mannschaft disqualifiziert, weil sie nicht rechtzeitig zu einem Spiel angetreten ist oder weil sie gegen eine der folgenden Bestimmungen zuwider gehandelt hat, wird kein offizieller Protest zugelassen.
- b. Regelverstöße:
1. Übertreten der Foullinie: Während der Abwurfbewegung darf die Foullinie mit keinem Teil des Fußes oder jeglichen technischen Mitteln, die ein Athlet benutzt - wie Rollstuhl, Gehhilfe, Krücke usw. - betreten werden, bevor nicht die Kugel nach Abwurf wieder auf dem Boden aufgekomen ist. Sämtliche vom Schiedsrichter beobachteten Regelverstöße müssen von diesem als Foul geahndet werden. Als Strafe für das begangene Foul wird die Kugel, die zum Foul geführt hat, nicht gewertet und vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen. Wenn diese Kugel die Position des Pallinos oder der sich bereits im Spiel befindlichen Kugeln verändert hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln/ den Pallino möglichst genau an die Ursprungsposition zurück und das Spiel wird fortgesetzt.



Sonderregelung bei Special Olympics Deutschland Veranstaltungen:

Jeder Mannschaft wird eine einzige offizielle Verwarnung zugestanden, die keine Strafe zur Folge hat. Begeht eine Mannschaft einen zweiten Regelverstoß, indem sie wieder die Foullinie übertritt, so hat der Schiedsrichter zwei Möglichkeiten:

- a) Die Runde wird beendet und der gegnerischen Mannschaft werden die aktuell auf der Bahn liegenden Punkte zugesprochen. Die Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, erhält in dieser Runde keine Punkte.

- b) Die gegnerische Mannschaft kann auf die Strafe für das andere Team verzichten und das Spiel fortsetzen.

2) Kugel oder Pallino in Bewegung: Der Schiedsrichter macht keinen Aufruf für als nächstes zu spielende Kugel, bis der Pallino oder die zuvor gespielte Kugel zum Stillstand gekommen ist. Sollte ein Spieler während des Spiels eine Kugel spielen, bevor der Pallino oder die zuvor gespielte Kugel zum Stillstand gekommen sind, sollte der Schiedsrichter versuchen diese Kugel zu stoppen, bevor andere Kugeln getroffen werden. Gelingt ihm dies nicht, wird die Kugel nach ihrem Stillstand von der Bahn entfernt. Im Falle, dass diese Kugel andere Kugeln berührt hat oder den Pallino aus dessen ursprünglicher Position gestoßen hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln/ den Pallino möglichst genau an die Ursprungsposition zurück und das Spiel wird fortgesetzt.

3) Spieler spielt während eines Doppels oder eines Mannschaftswettbewerbs mehr Kugeln als erlaubt: Spielt ein Spieler eine zusätzliche Kugel während eines Spiels, so wird diese Kugel nicht gewertet und vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen. Wenn diese Kugel andere Kugeln berührt oder den Pallino aus dessen ursprünglichen Position gestoßen hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln/ den Pallino möglichst genau an die Ursprungsposition zurück und das Spiel wird fortgesetzt. Diese Situation kommt zustande, wenn im Doppel ein Spieler mehr als zwei Kugeln oder im Mannschaftswettbewerb mehr als eine Kugel wirft. Wirft also im Doppel ein Spieler drei Kugeln, so wird die dritte Kugel nicht gewertet und der Doppelpartner darf nur



noch eine Kugel spielen. In der Mannschaft entscheiden die verbleibenden Spieler, die noch keine Kugel gespielt haben, wer die ausstehenden Kugeln spielt.

4) Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel der eigenen Mannschaft: Wenn ein Spieler die Position einer oder mehrerer Kugeln seiner eigenen Mannschaft verändert, werden diese Kugeln aus der Bahn entfernt und nicht gewertet. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

5) Regelwidrige Veränderungen der Lage einer Kugel der gegnerischen Mannschaft: Wenn ein Spieler, nachdem alle acht Kugeln gespielt wurden, die Lage einer oder mehrerer Kugeln des Gegners verändert, erhält die gegnerische Mannschaft für jede dieser Kugeln einen Punkt. Wenn ein Spieler die Lage einer oder mehrerer Kugeln des Gegners verändert, bevor alle Kugeln gespielt wurden, wird der Schiedsrichter die bewegten Kugeln möglichst genau an die Ursprungsposition zurücksetzen und das Spiel wird fortgesetzt.

6) Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch einen Spieler: Wenn die Lage des Pallinos durch einen Spieler verändert wurde, erhält die gegnerische Mannschaft für jede Kugel, die vor der Bewegung des Pallinos einen Punkt eingebracht hätte, sowie jede "umstrittene"* Kugel auf der Bahn einen Punkt. Jede noch nicht ausgespielte Kugel der gegnerischen Mannschaft wird ebenfalls mit einem Punkt gewertet. Sollte die gefoulte Mannschaft auf diese Weise keine Punkte zugesprochen bekommen, wird die Runde durch den Schiedsrichter abgebrochen und noch einmal von vorne begonnen.

*Unter "umstrittener" Kugel versteht man eine oder mehrere Kugeln, die so nahe am Pallino liegen, dass eine genaue Messung nötig ist, um festzustellen, ob ein Punkt dafür zu geben ist.

7) Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den Schiedsrichter:

a) Verändert der Schiedsrichter die Lage des Pallinos oder einer sich bereits im



Spiel befindenden Kugel und es sind noch nicht alle Kugeln gespielt, wird die Runde abgebrochen und von Neuem begonnen.

- b) Verändert der Schiedsrichter die Lage des Pallinos oder einer sich bereits im Spiel befindenden Kugel, nachdem alle Kugeln gespielt wurden, werden die Punkte vergeben, sofern die Lage der Kugeln nach Meinung des Schiedsrichters eindeutig war. Ist die vorherige Lage der Kugeln durch den Schiedsrichter nicht mehr nachzuvollziehen, wird die Runde nicht gewertet und noch einmal von vorne begonnen.

8) Beeinflussung einer Kugel in Bewegung:

a) durch die eigene Mannschaft: Verändert ein Spieler die Bahn einer sich in Bewegung befindenden Kugel der eigenen Mannschaft, so wird diese Kugel nicht gewertet und aus der Bahn entfernt. Nach Aussprechen des Fouls kann der Schiedsrichter diese Kugel stoppen, bevor andere Kugeln getroffen werden. Gelingt ihm dies nicht, wird die Kugel nach ihrem Stillstand von der Bahn entfernt. Wenn diese Kugel andere Kugeln berührt oder den Pallino aus dessen ursprünglicher Position gestoßen hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln/ den Pallino möglichst genau an die Ursprungsposition zurück und das Spiel wird fortgesetzt.

b) durch die gegnerische Mannschaft: Wenn ein Spieler die Bahn einer sich in Bewegung befindenden Kugel der gegnerischen Mannschaft verändert, hat die gegnerische Mannschaft folgende Möglichkeiten:

- i. sie kann den Wurf wiederholen.
- ii. sie kann die komplette Runde für ungültig erklären lassen.
- iii. sie kann auf eine Strafe für den Gegner verzichten, die aktuelle Position der Kugeln anerkennen und das Spiel fortsetzen.

c) ohne Veränderung der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn einer Kugel verändert, ohne dass diese Kugel weitere im Spiel befindliche Kugeln berührt, muss derselbe Spieler diesen Wurf wiederholen.

d) mit Veränderungen der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein



Gegenstand die Bahn einer Kugel verändert und diese Kugel berührt einen andere im Spiel befindliche Kugel, wird die Runde abgebrochen.

- e) Sonstige Veränderungen: Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der jeweils dem Pallino am nächsten liegenden Kugel jeder Mannschaft führt zum Abbruch der Runde. Sollten jedoch andere Kugeln als der Pallino oder die beiden jeweils nächstliegenden Kugeln berührt werden, dürfen sie von den beiden Teamkapitänen oder dem Schiedsrichter so genau wie möglich auf 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 Tiere, die die Bahn betreten und die Lage der im Spiel befindlichen Kugeln verändern.

9) Wurf einer Kugel mit falscher Farbe:

- 1) Spielt ein Spieler eine Kugel, die nicht „seiner Farbe“ oder der seiner Mannschaft entspricht, so darf diese Kugel nicht gestoppt werden. Die Kugel muss erst zum Stillstand kommen und wird dann gegen eine Kugel mit der korrekten Farbe ausgetauscht.
- 2) Spielt ein Spieler eine Kugel, die nicht „seiner Farbe“ oder der seiner Mannschaft entspricht und nicht ausgetauscht werden kann ohne dabei die Lage einer anderen bereits im Spiel befindlichen Kugel zu verändern, so wird das Spiel abgebrochen und von der gleichen Seite von Neuem gestartet.

Sonderregelung bei Special Olympics Deutschland Veranstaltungen:

Spielt ein Spieler eine andersfarbige Kugel, die im Anschluss durch den Schiedsrichter nicht mehr zu identifizieren ist, wird die Runde abgebrochen. In dieser Runde werden keine Punkte vergeben.

10) Falsche Wurfabfolge:

- 1) Erster Wurf: Wenn eine Mannschaft fälschlicherweise den Pallino und die erste Kugel spielt, holt der Schiedsrichter Kugel und Pallino zurück und lässt die Runde von derselben Seite erneut beginnen.



2) Folgende Würfe mit Kugeln der richtigen Farbe in falscher Reihenfolge:
Wenn ein Spieler seine Kugel spielt, obwohl eine Kugel seiner Mannschaft dem Pallino am nächsten liegt und die Gegner noch nicht alle ihre Kugeln gespielt haben, sollte der Schiedsrichter versuchen die gespielte Kugel zu toppen, bevor andere Kugeln getroffen werden. Gelingt ihm dies nicht, wird die Kugel nach ihrem Stillstand von der Bahn entfernt. Im Falle, dass diese Kugel andere Kugeln berührt hat oder den Pallino aus dessen ursprünglicher Position gestoßen hat, setzt der Schiedsrichter diese Kugeln/ den Pallino möglichst genau an die Ursprungsposition zurück und das Spiel wird fortgesetzt.

7. Schiedsrichter

Sonderregelung bei Special Olympics Deutschland Veranstaltungen:

Die Ernennung eines unabhängigen Schiedsgerichts/Regelkommittees, bestehend der Turnierleitung, einem Schiedsrichter, einem Coach und einem Athleten, ist zu empfehlen. Bei Protesten entscheidet das Schiedsgericht gemeinsam, bei Uneinigkeit hat die Turnierleitung das letzte Wort.

1) Einwände:

a) Einwände gegen einen Schiedsrichter: Jede Mannschaft hat vor Beginn eines Spiels das Recht, Einspruch gegen einen zugeteilten Schiedsrichter zu erheben. Dieser Einspruch wird dann von der Turnierleitung behandelt und entschieden.

b) Spieler als Schiedsrichter: Es ist nicht erlaubt, dass ein Mitglied eines Teams oder ein gemeldeter Ersatzspieler die Funktion eines Schiedsrichters in einem Spiel übernimmt, in dem seine eigene Mannschaft antritt.

2) Schiedsrichterwechsel:

a) Im Verlauf eines Spiels: Ein Schiedsrichterwechsel darf während eines Spiels nur mit Zustimmung der Turnierleitung und der beiden Teamkapitäne erfolgen.



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

c) Schiedsrichterwechsel auf Wunsch der Mannschaften: Die Schiedsrichter können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn beide Mannschaften vor der Turnierleitung überzeugende Begründungen dafür vorbringen.

d) Kleidung der Schiedsrichter: Die Schiedsrichter müssen sich deutlich von den Spielern unterscheiden.

3) Ehrenkodex der Schiedsrichter:

a) Ein Schiedsrichter:

- i. hat die Spielregeln zu kennen.
- ii. muss fair und unparteiisch in seinen Entscheidungen sein und diese ungeachtet des Spielstands treffen.
- iii. muss bestimmt sein, nicht aber anmaßend; höflich, aber nicht schmeichlerisch; offen, aber niemals grob; gelassen, aber nicht arrogant; freundlich, aber nicht anbiedernd; ruhig, aber immer aufmerksam.
- iv. muss psychisch und physisch der Aufgabe der Spielleitung gewachsen sein
- v. darf keine Informationen weitergeben, die einem Team einen Vorteil gegenüber einer anderen Mannschaft verschaffen würden.

8. **Sonstiges**

a. Zerbrochene Kugel:

während des Spiels: Sollte im Verlauf eines Spiels eine Kugel oder der Pallino zerbrechen, wird die Runde abgebrochen. Die Turnierleitung ist für den Austausch der Kugel oder des Pallinos verantwortlich.



b. Pflege der Bocciabahn:

1) vor einem Spiel: Vor jedem Spiel müssen alle Plätze zur Zufriedenheit des Veranstalters geebnet werden.

2) während des Spiels: Während eines Spiels darf der Platz nicht geebnet werden. Hindernisse oder Gegenstände wie Steine, Becher etc. dürfen aber im Verlauf eines Spiels entfernt werden.

c. Außergewöhnliche Platzverhältnisse: 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.

d. Kugeln in Bewegung:

Ein Spieler darf seine Kugel erst spielen, wenn der Pallino oder eine andere Kugel gänzlich zum Stillstand gekommen sind.

e. Technische Hilfe: Falls infolge einer medizinischen oder körperlichen Voraussetzung ein Athlet technische Hilfe benötigt, um die Position des Pallino zu erkennen, liegt es im Ermessen des Turnierleiters, diese zu erlauben. Gegenstände wie eine Klingel oder ein hell gefärbter Kegel stellen für einen Athleten mit einer Sehbehinderung Beispiele einer technischen Hilfe dar. Falls ein Kegel als technische Hilfe eingesetzt wird, soll dieser so nah wie möglich an den Pallino platziert werden, normalerweise dahinter, und wird entfernt, sobald die Bocciakugel die Hand des Athleten verlässt. Falls eine Klingel benutzt wird, soll diese über dem Pallino klingeln.

9. Spielverhalten

a. Grundsätzlich sollte ein Spieler immer die Bahn verlassen, wenn der Gegner an der Reihe ist.

b. Unsportliches Verhalten: Die Spieler müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen. Jedes Verhalten, das als unsportliches Verhalten ausgelegt werden könnte, wie beispielsweise Gebrauch beleidigender Ausdrücke oder Gesten, Akte der Böswilligkeit, etc., können zu einem Ausschluss des Spielers führen.

c. Spielerbekleidung:



1. Angemessene Bekleidung: Die Spieler haben sich so zu kleiden, dass es ihrem Ansehen und dem Ansehen des Bocciasports förderlich ist.
2. Schuhe: Die Spieler dürfen keine Schuhe tragen, die die Oberfläche der Bahn beschädigen oder beeinträchtigen könnten. Es wird allen Spielern empfohlen, geschlossene Schuhe zu tragen.
3. Unpassende Bekleidung: Spieler, die eine unpassende oder unschickliche Kleidung tragen, können von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen werden

Abschnitt D - Begriffserklärung

1. Gültige / Ungültige Würfe

- a. Unter einem gültigen Wurf versteht man jede ins Spiel gebrachte Kugel.
- b. 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:
 - i. als Ergebnis einer Strafe.
 - ii. wenn die Kugel außerhalb der Bahn landet.
 - iii. wenn die Kugel mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb der Bahn in Berührung kommt.
 - iv. wenn die Kugel die Oberkante der Banden berührt.
 - v. wenn die Kugel die Überdachung der Bahn oder deren Stützen berührt.
 - vi. durch das Übertreten der Foullinie während eines Wurfes.
 - vii. als Ergebnis einer ungültigen Wurfbewegung.
 - viii. als Ergebnis einer Beeinflussung einer sich in der Bewegung befindenden Kugel durch ein Mitglied des eigenen Teams.
 - ix. wenn die Kugel gespielt wird, bevor der Pallino oder die zuvor gespielte Kugel zum Stillstand gekommen sind.



2. **Bocciakugeln und Pallino**

- a) Unter Pallino versteht man jene kleinere Kugel, die in diesem Spiel als Zielobjekt dient
- b) Unter Bocciakugeln versteht man die größeren Spielkugeln

3. **Weitere Begriffe**

- a) Unter Hitting oder Shooting versteht man einen Wurf, bei dem der Kugel so viel Schwung mitgegeben wird, dass sie die hintere Bande berühren würde, wenn sie ihr Ziel verfehlte.
- b) Unter einem Abpraller oder "Rebound" versteht man einen Wurf, bei dem die Kugel bewusst gegen die seitliche oder die hintere Bande gespielt wird, um sie zu einem bestimmten Punkt zu spielen.
- c) Unter Pointing versteht man einen Zielwurf, bei dem die Kugel nahe an den Pallino herangespielt werden soll.
- d) Unter einer Runde versteht man jenen Spielabschnitt, während dessen die Kugel von einer Seite der Bahn auf die andere Seite gespielt werden und Punkte vergeben werden.

4. **Regelverstoß**

- a) Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, für das eine Strafe verhängt wird.

Abschnitt E – Einteilung (Klassifizierung)

Es wird empfohlen, dass die Turnierleitung vor Wettbewerbsbeginn sicherstellt, dass die Einteilungen angemessen sind. Die Athleten können in Folge der Leistungen vergangener Spiele eingeteilt werden oder, bei größeren Veranstaltungen, in angepassten Durchläufen. Der nachfolgend beschriebene, angepasste Wettbewerb, bietet ein Wertesystem, das eine möglichst gerechte Einteilung der Athleten ermöglicht.



1. Jeder Athlet sollte 3 angepasste Durchläufe –Set genannt – spielen. Der Athlet sollte dabei die Bahnenden wechseln und nachfolgende Situationen durchspielen. Die Foullinie darf dabei nicht übertreten werden.
2. Der Schiedsrichter positioniert den Pallino auf der Mittellinie (9,15m) und der Athlet spielt 8 Kugeln. Die Abstände der drei besten Kugeln zum Pallino werden in „cm“ gemessen und notiert.
3. Als nächstes positioniert der Schiedsrichter den Pallino bei 12,20m. Nach Ausspielen der 8 Kugeln werden die Abstände der drei besten Kugeln zum Pallino in „cm“ gemessen und notiert.
4. Zuletzt positioniert der Schiedsrichter den Pallino bei auf die gegenüberliegende Foullinie (15,24m). Der Athlet spielt 8 Kugeln, wobei auch hier die Abstände der drei besten Kugeln zum Pallino in „cm“ gemessen und notiert werden.
5. Falls der Pallino während der Klassifizierungswettbewerbe von seinem Punkt bei 9,15 m, 12,20 m bzw. 15,24 m wegrollt, so ist er wieder an seinem Punkt zu positionieren, bevor der nächste Ball gespielt wird oder entsprechende Messungen vorgenommen werden.
6. Gemessen wird von der Kugelmitte der Bocciakugel bis zur Kugelmitte des Pallino. Alle neun Messungen werden addiert und bilden den Klassifizierungswert des Athleten.
7. Beim Doppel und Mannschaftsspiel bildet die Summe der Messungen den Klassifizierungswert.
8. Die Klassifizierung basiert auf dem Special Olympics Grundsatz stets „sein Bestes zu geben“.