

Indholdsfortegnelse

AFSNIT A - OFFICIELLE DISCIPLINER.....	2
AFSNIT B - BANE OG Udstyr	2
1. Bane	2
2. Udstyr	4
AFSNIT C - KONKURRENCEREGLER.....	4
1. Spillet	4
2. Spillerbetegnelser.....	7
3. Handicappet/frisk hold (unified sports team)	7
4. Udskiftninger	7
5. Time-out, forsinkelse af kampe og tjekning af pointstilling.....	8
6. Straf.....	8
7. Officials.....	11
8. Andre omstændigheder	12
9. Spillernes opførsel.....	13
AFSNIT D - DEFINITION AF SPILLETS TERMER.....	13
1. Bold: "I live" og "død"	13
2. Bocciabold og målkugle	14
3. Andre termer	14
4. Fejl	14
AFSNIT E - INDDDELING	14

OFFICIELLE BOCCIA REGLER

SPECIAL OLYMPICS, INC. er det styrende organ for Special Olympics boccia.

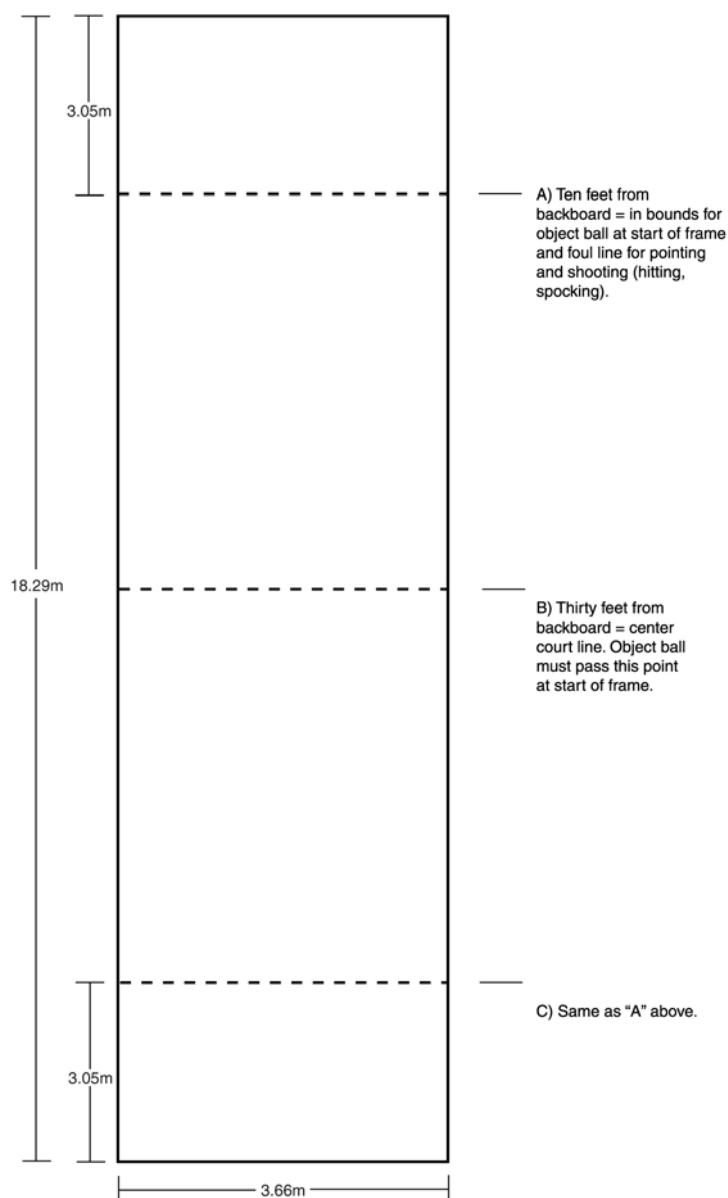
AFSNIT A - OFFICIELLE DISCIPLINER

1. Singler (en spiller pr. hold).
2. Doubles (to spillere pr. hold).
3. Holdkonkurrence (fire spillere pr. hold).
4. Handicappet/frisk (unified sports) boccia doubler (to spillere pr. hold).
5. Handicappet/frisk (unified sports) boccia hold (fire spillere pr. hold).

AFSNIT B - BANE OG Udstyr

1. Bane

- a. Banen er 3,66 meter (12 fod) bred og 18,29 meter (60 fod) lang.
- b. Banen kan være lavet af sten-støv, jord, ler, græs eller en kunstig overflade, forudsat at der ikke er nogen permanent eller midlertidig forhindring på banen, der kan have indflydelse på, at man fra enhver retning kan aflevere en bold i en lige linie. Disse forhindringer indbefatter ikke variation i banens stigninger og fald, konsistens eller terræn.
- c. Banevæggene (banderne) er banens side- og endevægge. De kan være lavet af et hvilket som helst stift materiale. Endevæggene skal være mindst 1 meter (3 fod) høje. Endevæggene skal være lavet af stift materiale som f.eks. træ eller plexiglas. Sidevæggene skal alle steder være mindst lige så høje som bocciaboldene. Side- eller endevæggene må under spillet anvendes til bande- eller reboundskud.
- d. Alle baner skal klart markeres med følgende:
 - 1) 3,05 linie (10 fod) fra bagvæg - fejllinie for "pointing", slåning eller "spocking" (se forklaring på pointing side 14).
 - 2) Halv-bane-markør - den minimumsdistance, som målkuglen kastes i starten af runden. Under spillet kan målkuglens position ændres som følge af spillets normale gang. Dog må målkuglen aldrig lande tættere end halv-punktsmarkøren (30-fods linien) - i så fald anses runden som "død".
 - 3) 10-fods og 30-fods linierne skal permanent være trukket fra sidebande til sidebande.



- 3,05 meter (10 fod) fra bagvæggen er lig med det tilladte område for målkuglekast i starten af første runde og er samtidig fejllinien for "pointing", skydning (slåning eller "spocking").
- 9,125 meter (30 fod) fra bagvæggen er lig med midterlinien. Målkuglen skal passere dette punkt, når runden startes.
- 3,05 meter (10 fod) fra bagvæggen er lig med det tilladte område for målkuglekast i starten af første runde og er samtidig fejllinien for "pointing", skydning (slåning eller "spocking").

2. Udstyr

- a. Bocciabolde kan være lavet af træ eller et sammensat materiale, og de skal være lige store. Officielle turneringsbolde kan være fra 107 millimeter (4,20 inches) til 110 millimeter (4,33 inches). Boldenes farve er ligegyldig, når blot det ene holds fire bolde er synligt forskellige fra det modsatte holds bolde.
- b. Målkuglen må ikke være større end 63 millimeter (2,5 inches) eller mindre end 48 millimeter (1,875 inches), og den skal have en farve, som er synligt forskellig fra begge sæt bocciabolde.
- c. Måleudstyret kan være et hvilket som helst måleudstyr, som er i stand til præcist at måle en afstand mellem to objekter, og som kan accepteres af turneringens officials. Aftagelig stål-tape, som er inddelt i millimeter skal anvendes med det formål at opdele banen.

AFSNIT C - KONKURRENCE REGLER

1. Spillet

a. Udstyr

Boccia spilles med otte bolde og en mindre målkugle (den kaldes på engelsk også pallina, jack, cue, beebie mv.). Hvert hold eller hver side har fire bolde, og de er normalt i forskellige farver, så man kan kende de to holds bolde fra hinanden. De store bolde er også markeret med karakteristiske linier, så man kan identificere hvilke bolde, der tilhører forskellige spillere på samme hold.

b. Målkugle og farve

En lodtrækning med et møntkast af dommeren afgør, hvilket hold, der har målkuglen og valget af boldfarve. Hvis ikke der er nogen dommer, er det de to holdkaptajner, der udfører møntkastet. Møntkastet skal finde sted på banen.

c. Tre-forsøgs-reglen

Det hold, som har målkuglen, får tre forsøg til at placere målkuglen længere ude end 9,125 m mærket (30 fod) og før 3,05 m mærket (10 fod) i den modsatte ende. Hvis disse tre forsøg ikke lykkes, får det modsatte hold én mulighed for at placere målkuglen. Hvis det ikke lykkes, placerer dommeren målkuglen i midten af banens bredde på 15,24 (50 fod) meter mærket (fejllinien i den modsatte ende). Dog er det sådan, at holdet, som vandt lodtrækningen om målkuglen, ikke på noget tidspunkt mister fordelene ved at kunne aflevere den første bold.

d. Spillets gang

Målkuglen rulles eller kastes af en spiller fra det hold, som vandt lodtrækningen om at starte spillet. Spilleren, som kaster målkuglen skal også kaste den første bold. Modstanderne afleverer herefter deres bocciabolde, indtil pointet er taget, eller de har opbrugt deres fire bolde. "nærmeste-bold-reglen" bestemmer rækkefølgen på de spillede bolde. Det hold eller den spiller, hvis bold er tættest på målkuglen kaldes "inde-bolden", og modstanderens bold kaldes "ude-bolden". Så snart et hold er "inde", træder det til side og lader "ude"-holdet kaste.

e. Indledende point

Det påhviler altid det hold, som har fordel af målkuglekastet at opnå det indledende point. Eksempel: Hold A kaster målkuglen og derefter den første bold. Hold B vælger at slå hold A's bold ud af position. Som følge heraf ryger begge holds bolde ud af banen. Det påhviler nu hold A at genvinde det indledende point.

f. Aflevering af bolden

Et hold kan vælge at rulle, kaste, bumpe, banke mv. dets bold ned ad banen, så længe bolden ikke ryger ud af banen eller spilleren ikke overtræder fejllinierne. En spiller kan vælge at "spocke" eller slå en hvilken som helst bold i spillet ud for at forsøge at opnå et point eller for at begrænse modstanderens points. En spiller kan holde bolden ved at placere sin hånd over eller under bolden, når blot bolden afvikles i underhåndsstil. Et underhåndskast er defineret ved, at bolden slippes under taljen.

g. Antal bolde spillet af en spiller

- 1) Hold med 1 spiller: Spilleren må spille fire bolde.
- 2) Hold med 2 spillere: Hver spiller må spille to bolde.
- 3) Hold med 4 spillere: Hver spiller må spille én bold.

h. Coaching

- 1) Hverken holdtrænere eller tilskuere har lov til at coache fra sidelinierne.
- 2) I doubler eller holdkonkurrencer (almindelig eller handicappet/frisk) er det forbudt at tale med en hvilken som helst idrætsudøver, så snart denne er trådt ind på banen.

i. Pointtælling

Ved afslutningen af hver runde (når begge hold har opbrugt alle bolde) bliver pointene opgjort på følgende måde: Man får point for alle de bolde fra et hold, der er tættere på målkuglen end den bold fra det modsatte hold, som er tættest på målkuglen. Dette afgøres ved at se på boldene eller ved at anvende mekaniske opmålinger. En spiller kan bede om en mekanisk opmåling.

Når runden er afsluttet, og dommeren har bestemt, hvilke bolde, der er "inde" samt opråbt pointstillingen, og når spilleren eller holdet erklærer sig enig i det antal points

han/hun/de har fået, kan spilleren eller holdet fortsætte med at fjerne boldene for at starte næste runde.

Det vindende hold efter hver runde vinder også kasteretten for den følgende runde. Dommeren er ansvarlig for, at måltavlen og scorekortene er udfyldt korrekt. Det påhviler holdkaptajnen at tjekke, at den viste score til enhver tid er korrekt.

j. Uafgjorte resultater i løbet af en runde

Hvis to bolde fra hver sit hold ligger lige langt fra målkuglen (uafgjort), er det det hold, som sidst har kastet, der fortsætter, indtil den uafgjorte situation er ændret. Eksempel: Hold A ruller en bold mod målkuglen og tager pointet. Hold B ruller herefter bolden mod målkuglen, og dommeren afgør, at boldene er placeret med nøjagtig samme afstand til målkuglen. Hold B må nu fortsætte med at rulle bolde, indtil de får et point, som er tættere på end hold A's bold. Hvis hold B får point, og hold A slår den bold, genetableres det uafgjorte resultat. Hold A må nu blive ved med at rulle bolde, indtil det uafgjorte resultat er ændret.

k. Uafgjorte resultater ved en rundes afslutning

Hvis de to bolde, som ligger tættest på målkuglen, er fra hvert sit hold og ligger lige langt fra målkuglen, bliver der ikke givet point. Kasteretten gives tilbage til det hold, som sidst havde den. Spillet genoptages fra den ende af banen, hvorfra sidste runde blev spillet.

l. Antal points, der skal til for at vinde

Hold med 4 spillere – 1 bold pr. spiller	= 16 points
Hold med 2 spillere – 2 bolde pr. spiller	= 12 points
Hold med 1 spiller – 4 bolde pr. spiller	= 12 points

Ovenstående procedure er den mest almindelige i større turneringer. Variationer kan dog tillades.

m. Scorekort

Det er holdkaptajnernes ansvar at underskrive scorekortet efter en kamp. Underskrifterne indikerer, at den endelige score ikke kan diskuteres. I kampe, hvor man ønsker at indgive protest, bør scorekortet ikke underskrives af en kaptajn, der er uenig i scoren eller scorens gyldighed.

2. Spillerbetegnelser

a. Kaptajn

På ethvert hold skal der udpeges en kaptajn, og officials skal gøres bekendt med vedkommendes navn, før spillet starter. Holdet må ikke skifte kaptajn i løbet af en kamp, men gerne i løbet af turneringen. En sådan ændring skal meddeles til turneringens officials, før enhver af de efterfølgende kampe.

b. Rotation af spillere

Spillere på ethvert givent hold kan vælge at spille deres bolde i den rotation, de måtte ønske, når blot den, der kaster målkuglen, også kaster den første bocciabold. Rotationen kan variere fra runde til runde; dog må hver spiller ikke spille flere bolde end det antal, han eller hun er tildelt pr. runde.

3. Handicappet/frisk hold (unified sports team)

- a. Hvert handicappet/frisk hold skal bestå af en idrætsudøver og en partner.
- b. Hver handicappet/frisk kamp skal have deltagelse af to idrætsudøvere og to partnere.
- c. Hver kamp skal startes med et møntkast. En af de to deltagere på det hold, som vinder lodtrækningen, starter spillet med at kaste målkuglen og den første bold. Den anden bold kastes af en af de to deltagere på det andet hold.

4. Udskiftninger

a. Officiel meddelelse

Officials skal have en officiel meddelelse om udskiftningsspillere inden den planlagte kamp. Hvis ikke dette sker, taber holdet kampen.

b. Udskiftning af spillere

- 1) Udskiftning af spillere: Det er kun tilladt at have én udskiftningsspiller pr. hold pr. kamp. Udskiftningsspillere må erstatte enhver anden spiller på holdet og må spille for forskellige spillere på samme hold under forskellige kampe.
- 2) Begrænsninger: Når en spiller én gang er registreret som udskiftningsspiller for ét hold under en turnering, må han eller hun ikke fungere som udskiftningsspiller for et andet hold under samme turnering.

c. Udskiftning under kamp

- 1) Nødstilfælde: Kun på grund af sygdom eller andre bekræftede nødstilfælde kan en spiller blive erstattet under kampen. Udskiftninger i nødstilfælde kan kun foretages ved afslutningen af en runde. Hvis ikke det er muligt, vil runden blive betragtet som ugyldig. Dog er det sådan, at når først udskiftningen er foretaget, må udskiftningsspilleren færdiggøre spillet.
- 2) Fortabelse: Hold, som har færre spillere end det foreskrevne antal, taber kampen.

5. **Time-out, forsinkelse af kampe og tjekning af pointstilling**

- a. Time-out: Dommeren kan tillade en time-out, når de forhold, som bliver lagt til grund for forklaring for ønsket om time-out, synes at være tilstrækkeligt troværdige. Time-outen begrænses til 10 minutter.
- b. Forsinkelse af kamp med vilje: Hvis dommeren vurderer, at spillet med vilje og uden tilstrækkelig troværdig grund forsinkes, skal han/hun give en advarsel. Hvis ikke spillet genoptages med det samme, vil det hold, som forsinker spillet, tabe kampen.
- c. Forsinkelser, som skyldes vejret, force majeure, civil ulydighed eller andre uforudsete hændelser: Ved sådanne forsinkelser vil turneringslederens beslutning være afgørende og endelig.
- d. Tjekning af pointstilling: En spiller fra et hold (og/eller hvert hold) må fortsætte ned langs banens sider, før de afleverer deres bold(-e).

6. **Straf**

a. Håndhævelse af straf

- 1) Afgørelse: Så snart dommeren har afgjort, at der er begået en fejl, skal han/hun give besked til begge holdkaptajner og fortælle dem om, hvilken straf fejlen medfører. Dommerens afgørelse er endelig - dog ikke i de tilfælde, som er forklaret nedenfor.
- 2) Ikke beskrevne omstændigheder: Ved omstændigheder, som ikke er specifikt beskrevet i disse regler, er det turneringslederens beslutning, som er afgørende og endelig.
- 3) Protester: Enhver protest over en dommers eller en turneringsleders afgørelse skal foretages af en certificeret Special Olympics boccia-træner indenfor 15 minutter efter afslutningen af en kamp. I modsat fald betragtes dommerens eller turneringslederens afgørelse som accepteret.
- 4) Protest mod fortabelse: Hvis et hold fortaber retten til at spille, fordi de ikke er til stede ved en planlagt kamp, eller på grund af regelbrud som beskrevet nedenfor, vil

en officiel protest ikke blive modtaget. Protester vil blive modtaget og vurderet på basis af omstændighedernes beskaffenhed, som ikke specifikt godtgøres herunder.

b. Specifikke brud på reglerne

- 1) Regelbrud vedrørende fejllinie: Hverken når en spiller "pointer" eller når han/hun slår, må fejllinien overtrædes af nogen del af spillerens fod - eller et apparatur, som spilleren anvender, som f.eks. en kørestol, krykker eller en stok mv. - efter at bolden er sendt af sted, og før bolden rører nogen del af banen foran den specifikke fejllinie. Hvis en dommer ser en sådan fejl, skal han/hun dømme det som et brud på reglerne. Straffen for en spiller eller et hold, der begår dette regelbrud, er at den specifikke bold "kastes død". Dommeren venter indtil den bold, som lige er spillet, ligger helt stille, hvorefter han/hun fjerner den bold, som lige er spillet. Hvis bolden kommer i kontakt med andre bolde på banen eller med målkuglen og disse bolde bliver flyttet fra deres oprindelige position, flytter dommeren boldene tilbage så tæt på deres oprindelige position som muligt, og spillet fortsætter.
- 2) En udøver spiller flere bolde, end han må i henhold til, om han/hun spiller på et to-mands eller fire-mands hold:
Når en spiller kaster en ekstra bold under en runde, bliver bolden dømt "død". Dommeren venter indtil den bold, som lige er spillet, ligger helt stille, hvorefter han/hun fjerner den bold, som lige er spillet. Hvis bolden kommer i kontakt med andre bolde på banen eller med målkuglen, og disse bolde bliver flyttet fra deres oprindelige position, flytter dommeren boldene tilbage så tæt på deres oprindelige position som muligt, og spillet fortsætter.
Denne omstændighed vil være til stede, når en spiller på et to-mands hold spiller tre bolde i stedet for to, og når en spiller på et fire-mands hold spiller to bolde i stedet for en. Er der tale om et to-mands hold, har den tilbageværende spiller kun én bold at spille med. Er der tale om et fire-mands hold, må de tilbageværende spillere på holdet bestemme, hvem der skal spille de bolde, som endnu ikke er spillet.
- 3) Ulovlig flytning af en bold, der tilhører dit eget hold:
Hvis en spiller flytter en eller flere af sit eget holds bolde, vil den/de blive fjernet fra banen og betragtet som "død/-e", hvorefter spillet fortsættes.
- 4) Ulovlig flytning af en modstanders bold:
Hvis en spiller - efter alle otte bolde er kastet - flytter en eller flere af sin modstanders bolde, vil de af modstanderens bolde, som er blevet flyttet, tælle som ét point hver, hvorefter spillet fortsætter. Hvis en spiller flytter en eller flere af sin modstanders bolde, og der er bolde tilbage, som endnu ikke er spillet, placerer dommeren boldene så tæt på deres oprindelige position som muligt, hvorefter spillet fortsætter.
- 5) Ulovlig flytning af målkugle foretaget af en spiller:
Hvis målkuglen flyttes af en spiller, vil det hold, som fejlen begås imod, få tildelt lige så mange points, som der er "levende" bolde involveret i "striden" plus det antal bolde, som endnu ikke er spillet af det hold, som fejlen er begået imod. Hvis det hold, som fejlen er begået imod, ikke har nogen bolde involveret i "striden" og heller

ikke har nogle bolde tilbage at spille, vil runden blive erklæret afsluttet af dommeren og startet igen fra samme ende.

c. Utilsigtet eller for tidlig flytning af bolde eller målkugle foretaget af en dommer

- 1) Utilsigtet flytning af bold eller målkugle under spillet (når der stadig er flere bolde tilbage, som ikke er spillet):
Hvis en dommer - enten mens han er ved at måle op eller på anden måde - flytter en bold eller en målkugle, som er med i "striden", betragtes runden som "død" og startes forfra fra samme ende.
- 2) Utilsigtet eller for tidlig flytning af en bold eller en målkugle foretaget af en dommer efter alle bolde er spillet:
Hvis pointene var klare for dommeren, vil de blive tildelt. Hvis pointene var uklare, vil de ikke blive tildelt. Runden anses i så fald som "død" og startes forfra fra samme ende.

d. Forstyrrelse af en bold i bevægelse

- 1) Hvis forstyrrelsen foretages af ens eget hold:
Hvis en spiller forstyrrer en bold i bevægelse, som er spillet af vedkommendes eget hold, skal dommeren - som følge af at have set fejlen - erklære bolden som kastet "død". Den "døde" bold fjernes herefter fra banen. Efter at have dømt fejlen, skal dommeren prøve at stoppe boldens videre fremfærd ned ad banen, så den ikke rammer andre bolde, der er i spil. Hvis dommeren ikke kan stoppe bolden, mens den ruller ned ad banen, skal han/hun vente til bolden ligger helt stille og herefter fjerne den fra banen. Hvis bolden kommer i kontakt med andre bolde eller målkuglen på banen og disse bolde fjernes fra deres oprindelige positioner, skal dommeren flytte dem tilbage så tæt på deres oprindelige positioner som muligt. Herefter genoptages spillet.
- 2) Hvis forstyrrelsen foretages af modstanderens hold:
Hvis en spiller forstyrrer en modstanders bold i bevægelse, har det hold, som fejlen er begået imod, følgende muligheder:
 - At spille bolden om.
 - At erklære runden "død".
 - At afslå straf, acceptere de berørte boldes positioner og fortsætte med at spille.
- 3) Hvis forstyrrelsen ikke ændrer ved boldenes placering:
Hvis en tilskuer, et dyr eller et objekt forstyrrer en bold i bevægelse, og denne bold ikke rører en anden bold, som allerede er med i spillet, skal bolden spilles om igen af den samme spiller.
- 4) Hvis forstyrrelsen ændrer ved boldenes placering:
Hvis en tilskuer, et dyr eller et objekt forstyrrer en bold i bevægelse, og denne bold berører en anden bold, som allerede er med i spillet og er med i "striden", er runden "død".
- 5) Andre former for forstyrrelse:

Enhver handling, som forstyrrer målkuglens position eller positionen for den bold fra hvert hold, der ligger tættest på målkuglen, resulterer i, at rundens erklæres "død". Hvis der sker det, at andre bolde end målkuglen og de to bolde fra hvert hold, som ligger tættest på målkuglen, bliver flyttet, må de flyttes tilbage så tæt på deres oprindelige positioner som muligt af de to holdkaptajner eller dommeren. En sådan forstyrrende handling kan enten være forårsaget af en "død" bold fra en anden bane, fremmede objekter, tilskuere eller dyr, der kommer ind på banen og ændrer bolden(-s) position(-er) i spillet.

e. Kast med bold i forkert farve

1) Kan ombyttes:

Hvis en spiller kaster en bold i en forkert farve, må bolden ikke stoppes af en anden spiller eller af dommeren. Bolden skal ligge helt stille, og herefter skal dommerne ombytte den med en bold i den rigtige farve.

2) Kan ikke ombyttes:

Hvis en udøver kaster en bold i en forkert farve, som ikke kan ombyttes uden at forstyrre en anden bold, som allerede er med i spillet, vil spillets points på det tidspunkt blive noteret. Bolden med den forkerte farve tæller for det hold, som kastede og afleverede den, og spillet fortsætter. Det er de to holdkaptajners og dommerens ansvar at fastholde identiteten på bolden med den forkerte farve.

f. Forkert spilrotation

1) Første point: Hvis et hold spiller målkuglen og dets første bold forkert, returnerer dommeren både målkuglen og bolden og starter runden forfra fra den samme ende.

2) På hinanden følgende rul i den rigtige farve i forkert rækkefølge: Hvis en spiller spiller sin bold, når vedkommendes hold er "inde", og det andet hold stadig har bolde tilbage, bliver den spillede bold liggende, hvor den stopper og betragtes som værende "i live", og spillet fortsætter. Denne regel fastholdes, uanset hvem der indikerede, at bolden var "inde", da det er hvert holds ansvar at bede om en måling, når et "inde"-point er tvivlsomt.

7. Officials

a. Protester

1) Protester over en official: Begge hold har ret til at protestere mod brugen af den udpegede official, før kampens start. Denne protest vil blive vurderet af turneringslederen.

2) Deltagende officials: Intet medlem af et hold eller en registreret udskiftningsspiller på et hold må hjælpe som official i en kamp, hvor hans eller hendes hold deltager.

b. Stedfortrædende officials

Gældende fra 31. marts 2006

- 1) Under en kamp: Udskiftning af officials må kun finde sted under en kamp, hvis både turneringslederen og begge holdkaptajner giver tilladelse til det.
- 2) Ekstra officials: Ekstra officials kan blive tilknyttet til enhver kamp under spillet, hvis turneringslederen giver tilladelse til det.
- 3) Forespørgsler fra hold: Officials kan udskiftes under kampen, hvis et af holdene præsenterer en tilstrækkelig god grund til turneringslederen.
- 4) Officials uniformer: Dommere skal skille sig klart ud fra spillerne.

c. Moral

1. Moralskodeks for officials - en dommer skal:
 - Lære spillets regler.
 - Være fair og upartisk i sine beslutninger og afgive dem uanset hvordan stillingen i kampen er.
 - Være bestemt og ikke overbærende, venlig men ikke deltagende, positiv og aldrig uforskammet, optræde med værdighed men aldrig med arrogance, være venlig men ikke kammeratlig og rolig men altid årvågen.
 - Være forberedt - både fysisk og mentalt - til at styre kampen.
 - Ikke give informationer, som kan give et hold en fordel frem for et andet.

8. Andre omstændigheder

a. Knækket bold

Under spillet: Hvis en bold eller en målkugle knækker, mens en runde er i gang, betragtes runden som "død". Turneringslederen er ansvarlig for at få udskiftet bolden eller målkuglen.

b. Banens pleje

- 1) Før spillet starter: Alle baner skal være i en stand, som turneringslederen er tilfreds med, før hvert spil begynder.
- 2) Pleje af banen under spillet: Man må ikke ændre på banens tilstand i løbet af kampen. Forhindringer eller ting, som sten, kopper mv. må fjernes i løbet af kampen.
- 3) Usædvanlige baneforhold: Hvis turneringslederen skønner, at banens beskaffenhed er upraktisk, kan spillet stoppes og genoptages på en anden bane eller på et andet tidspunkt.

c. Objekter i bevægelse

Bold eller målkugle i bevægelse: Ingen spiller må spille sin bold, før målkuglen eller en

anden bold ligger helt stille.

9. Spillernes opførsel

a. En spiller skal, så vidt muligt, fjerne sig fra banen, når en modstander er i gang med at spille.

b. Usportslig optræden

Diskvalifikation: Spillere skal opføre sig sportsligt til alle tider. Enhver handling, som oplagt anses for at være usportslig – som f.eks. krænkende sprog, gestikulation, handlinger eller ord, som fremkalder fjendskab - kan føre til diskvalifikation.

c. Påklædning

1) Korrekt påklædning: Spillerne skal klæde sig på en måde, som gør dem og bocciasporten ære.

2) Fodtøj: Det er ikke tilladt for spillerne at bære sko, som kan ødelægge eller rive op i banens overflade. Det er heller ikke tilladt for spillerne at spille uden sko.

3) Anstødelig påklædning: Spillere, som bærer anstødelig eller fornærmende tøj eller er uanstændigt klædt, vil ikke få lov til at deltage i en turnering.

AFSNIT D - DEFINITION AF SPILLET'S TERMER

1. **Bold: "I live" og "død"**

a. Enhver bold, som er blevet spillet, er "i live".

b. Enhver bold, som er blevet diskvalificeret eller mistet, er "død". En bold kan diskvalificeres, hvis:

1) Det er som følge af en straf.

2) Den er trillet ud af banen.

3) Den er kommet i kontakt med en person eller et objekt, som er uden for banen.

4) Den rammer toppen af banens bander.

5) Den rammer banens overdækning eller enhver støtte for overdækningen.

6) Det er som følge af en fodfejl.

7) Det er som følge af en ulovlig bevægelse af din (holdets) bold.

8) Det er som følge af en forstyrrelse af boldens bevægelse forårsaget af ens eget hold.

2. Bocciabold og målkugle

- a. Målkuglen er en lille kugle, som man sigter efter. Den kaldes på engelsk også "cue ball", "bee bee" mv.
- b. Bocciabolden er den store bold, som man spiller med.

3. Andre termer

- a. At slå kaldes også nogle gange "spocking", at skyde, at bombe mv. Et kast, som kastes med tilstrækkelig styrke til, at det ville ramme bagvæggen, hvis det ikke ramte målet. Skudlinien bruges til at bestemme en fejl.
- b. Bande- eller rebound-skud betyder, at man spiller bolden op mod enten sidebanderne eller bagvæggen.
- c. At "pointe" betyder, at man kaster bolde for at opnå et point tæt ved målkuglen. Pointlinien anvendes til at bestemme en fejl.
- d. En runde er den periode i et spil, inden for hvilken boldene bliver spillet fra en ende af banen til den anden, og point tildes.

4. Fejl

En fejl er en overtrædelse af reglerne, for hvilken der tildes en straf.

AFSNIT E - INDELING

1. Det anbefales, at turneringslederen, før konkurrencen begynder, sikrer sig, at inddelingen af atleterne er hensigtsmæssig. Atleterne kan inddeles på baggrund af deres tidligere erfaringer eller - hvis der er tale om større konkurrencer - testspil. Proceduren for testspil nedenfor giver spilleren en score, som er en hjælp til at inddele atleterne på den mest retfærdige måde.
2. Hver idrætsudøver skal spille tre testspil - også kaldet et sæt. Spilleren skal skiftevis spille fra hver ende af banen og spille de følgende tildelte bolde. Spilleren må ikke overtræde fejllinien, når han spiller de tildelte bolde.

Gældende fra 31. marts 2006

- a. Dommeren placerer målkuglen ved 9,125 m (30 fod) linien, og spilleren skal herefter spille 8 bolde. Dommeren måler afstanden for de 3 bolde, som kommer tættest på målkuglen, og noterer afstandene i centimeter.
- b. Dommeren placerer herefter målkuglen ved 12,192 m (40 fod) linien, og spilleren spiller herefter 8 bolde. Dommeren måler afstanden for de 3 bolde, som kommer tættest på målkuglen, og noterer afstandene i centimeter.
- c. Dommeren placerer så målkuglen ved 15,24 m (50 fod) linien, og spilleren spiller herefter 8 bolde. Dommeren måler afstanden for de 3 bolde, som kommer tættest på målkuglen, og noterer afstandene i centimeter.

Målinger foretages fra midt på bocciaboldens side til midt på toppen af målkuglen, og der foretages i alt 9 målinger.

Disse inddelingsprocedurer imødekommer Special Olympics Inc.'s regler om en ærlig indsats.