



REGELWERK BOCCIA





© Special Olympics, Inc., 2012

VERSION: February 2012

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Übersetzung: Horst Rohrstorfer

Alle Rechte vorbehalten.

BOCCIA

Special Olympics, Inc. ist der für Special Olympics Boccia verantwortliche Sportverband. Die Offiziellen Special Olympics Regeln für Boccia kommen also bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerben zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<http://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics International zu finden.

Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe

Die in der Folge angeführten Wettbewerbe sollen Spielern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen unterschiedlichen Wettbewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für die Durchführung dieser Wettbewerbe erstellen. Die Verantwortung für die Organisation des Trainings und die Auswahl der Wettbewerbe obliegt den Trainern. Die Interessen und Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers müssen dabei berücksichtigt werden.

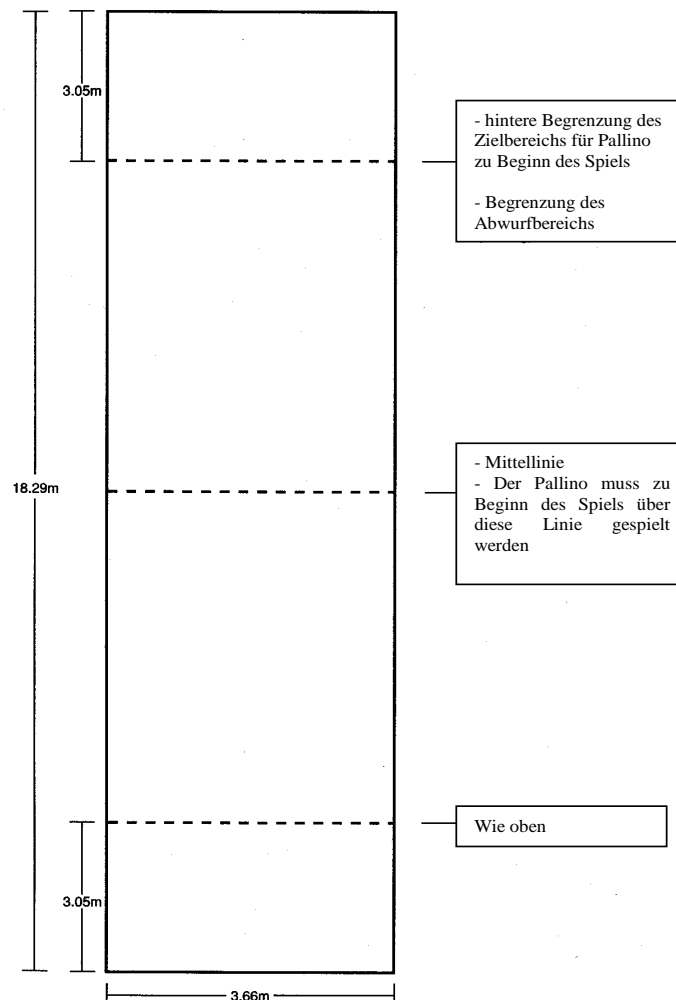
1. Einzel (1 Spieler pro Mannschaft)
2. Doppel (2 Spieler pro Mannschaft)
3. Mannschaftswettbewerb (4 Spieler pro Mannschaft)
4. Unified Boccia / Doppel (2 Spieler pro Mannschaft)
5. Unified Boccia / Mannschaft (4 Spieler pro Mannschaft)

Abschnitt B – Bocciabahn

1. Bahn
 - a. Die Bahn hat eine Breite von 3,66 m und eine Länge von 18,29 m.
 - b. Die Oberfläche der Bahn kann aus grobem Sand, Erde, Rasen oder Kunststoff bestehen. Sie darf keine permanent oder temporär vorhandenen Unebenheiten aufweisen, die einen geradlinigen Wurf der Kugel beeinträchtigen könnten. Dazu zählen aber nicht Unterschiede in der Neigung, in der Bodenbeschaffenheit oder der Festigkeit der Bahn.
 - c. Die Längs- und Breitseiten der Bahn sind mit Banden begrenzt. Diese Banden können aus jedem beliebigen widerstandsfähigen Material gefertigt sein. Die beiden hinteren Banden sollten eine Höhe von mindestens 30,4 cm aufweisen. Die hinteren Banden

sollten aus einem widerstandsfähigen Material wie z. B. Holz oder Plexiglas bestehen. Die Höhe der Banden entlang der Längsseiten muss durchgehend mindestens dem Durchmesser einer Bocciakugel entsprechen. Die seitlichen und hinteren Banden können während eines Spiels direkt angespielt werden, wenn damit ein Abprallen oder Zurückspringen der Kugel erreicht werden soll.

1. Abwurfmarkierung (*foul line*) = jeweils 3,05 m von den hinteren Banden entfernt.
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 diese Markierung zurückspringen. In diesem Fall wird die Runde abgebrochen.
3. Beide Linien sollten fix zwischen den beiden seitlichen Banden markiert sein.



2. Kugeln

- a. Die aus Holz oder Kunststoff gefertigten Bocciakugeln müssen alle gleich groß sein. Die offiziellen Kugelgrößen bei Meisterschaften und Turnieren können im Durchmesser zwischen 107 - 110 mm variieren. Die Farbe der Kugeln ist nicht

vorgeschrieben, sofern sich die vier Kugeln einer Mannschaft eindeutig von den vier Kugeln der gegnerischen Mannschaft unterscheiden.

- b. Der Pallino darf nicht größer als 63 mm und nicht kleiner als 48 mm 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, verwendet werden. Bei den Vorbewerben sollte ein ausrollbares Rollmeter aus Metall mit mm-Einteilung verwendet werden.

Abschnitt C – Gruppeneinteilung

- 1. Es wird empfohlen, dass die Turnierleitung noch vor Wettkampfbeginn festlegt, wie die Gruppen korrekt eingeteilt werden. Die Sportler können aufgrund früherer Spielerfahrungen eingeteilt werden oder bei Großveranstaltungen aufgrund eines Vorbewerbs. Das folgende Procedere hilft bei der Einteilung der Sportler in möglichst gleichstarke Gruppen.
- 2. Jeder Spieler sollte drei spielähnliche „Sets“ spielen. Der Spieler sollte dabei jeweils die Bahnen wechseln und die folgenden Spielzüge ausführen. Der Spieler darf dabei nicht die Abwurflinie übertreten.
 - a. Der Schiedsrichter legt den Pallino auf die Mittellinie. Dann spielt der Spieler 8 Kugeln, wobei der Abstand der 3 dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln gemessen wird.
 - b. Der Schiedsrichter legt den Pallino auf eine genau zwischen Mittellinie und gegenüberliegender Abwurfmarkierung angebrachte Markierung. Dann spielt der Spieler 8 Kugeln, wobei der Abstand der 3 dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln gemessen wird.
 - c. Der Schiedsrichter legt den Pallino auf die gegenüberliegende Abwurflinie. Dann spielt der Spieler 8 Kugeln, wobei der Abstand der 3 dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln gemessen wird.
 - d. Wenn bei diesen Vorbewerben die Lage des Pallinos 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.
 - e. Diese insgesamt 9 Abstände werden zwischen äußerstem Punkt auf halber Höhe der Bocciakugel und dem Punkt über dem Zentrum des Pallinos gemessen.
 - f. Bei diesem Gruppeneinteilungsverfahren gilt die von Special Olympics, Inc. aufgestellte Regel, dass jeder Versuch nach bestem Vermögen gespielt werden muss.

Abschnitt D – Wettkampffregeln

1. Das Spiel

- a. Die Kugeln: Boccia wird mit 8 großen und 1 kleineren Zielkugel, dem Pallino, gespielt. Jede Mannschaft spielt mit 4 Kugeln. Die Farbe der 4 Kugeln einer Mannschaft muss sich deutlich von der Farbe der Kugeln der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Boccia-Kugeln aller Mannschaften weisen zusätzlich auch unterschiedliche Strichmarkierungen auf, um die Kugeln der einzelnen Spieler untereinander unterscheiden zu können.
- b. Der Pallino und die Wahl der Kugelfarbe: Der Schiedsrichter bestimmt durch Losentscheid, welche Mannschaft den Pallino einwirft. Diese Mannschaft kann sich auch die Farbe ihrer Kugeln aussuchen. Steht kein Schiedsrichter zur Verfügung, lassen die beiden Teamkapitäne das Los entscheiden. Der Losentscheid durch Münzwurf sollte auf der Bahn durchgeführt werden.
- c. *Drei-Versuche-Regel*: Jene Mannschaft, die den Pallino einwirft, hat 3 Versuche, diesen in den Bereich zwischen der Mittellinie und der gegenüberliegenden Abwurfbegrenzung zu spielen. Gelingt es ihr mit diesen 3 Versuchen nicht, erhält das gegnerische Team einen Versuch. Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, legt der Schiedsrichter den Pallino genau in die Mitte der Bahn zwischen die beiden Markierungen am gegenüberliegenden Bahnende (= Abwurfmarkierung). Zu keinem Zeitpunkt aber kann ein Team, das den Pallino einwerfen darf, sein Recht verlieren, die erste Boccia-Kugel zu spielen.
- 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 auch die erste Kugel werfen. Die gegnerische Mannschaft wirft dann solange, bis sie eine ihrer Kugeln näher an den Pallino herangespielt hat oder sie ihre 4 Versuche erfolglos beendet hat. Diese Grundregel bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also eine Mannschaft eine Kugel näher an den Pallino heranspielt, tritt sie zur Seite und überläßt ihren Gegnern das Spiel.
- e. Die erste Kugel: Jene Mannschaft, die den Pallino einwirft, darf auch die erste Kugel spielen. 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.
- f. Wurfarten: Die Mannschaften dürfen ihre Kugeln rollen, werfen, aufspringen lassen, ihnen einen Effekt mitgeben, usw., sofern die jeweilige Kugel dabei nicht die Bahn verläßt oder der Spieler die Abwurfmarkierung nicht übertritt. Ein Spieler 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 kann auf oder unterhalb der Kugel liegen. Alle Würfe müssen aber mit einer Wurfbewegung

unter der Schulterhöhe ausgeführt werden. Ein Wurf unterhalb der Schulterhöhe heißt, dass die Kugel unterhalb der Hüfte losgelassen wird.

1. Der Veranstalter hat die Möglichkeit, diese technischen Bestimmungen aufgrund bestimmter körperlicher Handicaps eines Spielers abzuändern. Eine solche Regeladaption muss noch vor Beginn des Bewerbs beantragt und entschieden werden, wobei sich kein Teilnehmer dadurch einen Vorteil verschaffen darf. Bei Regeladaptionen steht die Wurfbewegung eines Körperglieds im Mittelpunkt, mit der eine Kugel auf einen bestimmten Punkt gespielt werden soll oder mit der eine andere Kugel weggeschossen werden soll.
- g. Anzahl der Kugeln pro Spieler:
1. Mannschaften mit 1 Spieler: der Spieler darf alle 4 Kugeln spielen.
 2. Mannschaften mit 2 Spielern: jeder der beiden Spieler darf 2 Kugeln spielen.
 3. Mannschaften mit 4 Spielern: jeder Spieler darf 1 Kugel spielen.
- h. Traineranweisungen
1. Es dürfen den Spielern bzw. ihren Unified-Partnern keine Anweisungen von außerhalb der Bahn gegeben werden.
 2. Wenn ein Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Verstoß gegen diese Bestimmung vorliegt, kann er gegen die beteiligte Person eine Strafe verhängen wie z.B.: Verwarnung, Strafe wegen unsportlichen Verhaltens oder Ausschluss vom Bewerb.
- i. Wertung: Nach jeder Runde, d.h. wenn beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben, werden die Punkte wie folgt vergeben: Punkte werden für jene Kugeln einer Mannschaft vergeben, die näher am Pallino liegen als die dem Pallino am nächsten liegende Kugel der Gegner. Wenn dies mit freiem Auge nicht klar ersichtlich ist, muss gemessen werden. Jeder Spieler kann eine solche Messung verlangen. Am Ende einer Runde verkündet der Schiedsrichter die Punkte und die Farbe der siegreichen Mannschaft. Bevor die Kugeln entfernt werden, sollte der Schiedsrichter sich vergewissern, dass das Ergebnis von allen Spielern akzeptiert wird. Die Spieler haben das Recht, eine Messung zu verlangen, wenn sie mit dem Urteil des Schiedsrichters nicht einverstanden sind. Wenn der Spieler bzw. die Mannschaft das Ergebnis akzeptiert, lässt der Schiedsrichter die Kugeln entfernen, bevor die nächste Runde gestartet werden kann. Die siegreiche Mannschaft einer Runde darf in der folgenden Runde den Pallino einwerfen. Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und im Spielbericht. Es ist Aufgabe jedes Teamkapitäns, 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 gleich weit vom Pallino entfernt liegen. Team B muss dann solange spielen, bis es eine Kugel näher an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Team B und Team A schießt diese Kugel sofort wieder heraus, so dass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt dann Team A solange weiter, bis der Gleichstand erneut 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. Das Spiel wird von jenem Bahnende fortgesetzt, von wo zuletzt gespielt wurde.

- 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

Diese Regelungen werden sehr häufig bei großen Turnieren und Meisterschaften angewandt. Sie können aber auch abgeändert werden.

- m. Es liegt in der Verantwortung der Turnierleitung zu entscheiden, ob ein Spiel erst bei Erreichen der oben genannten Punkteanzahl beendet ist oder nach Ablauf einer festgelegten Spieldauer.

- n. Wertungskarte

Jeder Mannschaftskapitän muss nach Beendigung eines Spiels die Wertungskarte unterschreiben. Mit seiner Unterschrift bestätigt er die Anerkennung des Spielausgangs. Wertungskarten von Spielen, deren Ergebnis oder deren Gültigkeit beeinträchtigt werden, sollten nicht vom Kapitän unterschrieben werden.

2. Spieler

- a. Mannschaftskapitän: Noch vor Beginn des Spiels muss jede Mannschaft einen Teamkapitän bestimmen und seinen Namen dem Veranstalter bekanntgegeben haben. Die Funktion des Teamkapitäns darf während eines Spiels nicht gewechselt werden. Sie kann aber im Verlauf des Turniers umbesetzt werden. Die Veranstalter des Turniers 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 öfters 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. Jedes Spiel beginnt mit einem Münzwurf. Jener Mannschaft, die den Losentscheid gewinnt, steht es frei festzulegen, welches Mannschaftsmitglied den Pallino und die erste Kugel spielt. Die zweite Kugel kann von jedem Mitglied der gegnerischen Mannschaft gespielt werden.
4. Spielerwechsel
- a. Offizielle Meldung – Der Veranstalter 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. Wechsel
 - 1. Spielerwechsel: Pro Spiel und Mannschaft ist nur die Auswechslung eines einzigen 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. Einschränkungen: Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keine andere Mannschaft eingewechselt werden. Das Ergebnis des Wechselspielers aus dem Einstufungsbewerb sollte dem des auszuwechselnden Spielers entsprechen oder darunter liegen.
 - c. Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels - Ausnahmesituationen: 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 aber erfolgt ist, muss der Ersatzspieler das Spiel auch zu Ende spielen
 - 1. Spielverlust: Treten Mannschaften mit weniger Spielern als vorgeschrieben an, so wird dieses Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.
5. Auszeiten, Spielverzögerungen und Überprüfung der Position der Kugeln
- a. Auszeit: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn ihm die Umstände dafür passend erscheinen. Die Auszeit ist auf 10 Minuten oder weniger beschränkt. Die Dauer ist von der Turnierleitung vorher festzulegen.
 - b. Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos 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 Witterung, höherer Gewalt, Unruhen oder anderer unvorhergesehener Ereignisse: In solchen Fällen liegt die letztendliche Entscheidung bei den Turnier- oder Meisterschaftsverantwortlichen.
- d. Überprüfung der Lage der Kugeln: Jeder Spieler einer Mannschaft darf sich dazu vor seinem Wurf außerhalb der Seitenlinien nach vor begeben.

6. Strafen

a. Verhängen von Strafen

1. Feststellung eines Regelverstoßes: Unmittelbar nach Feststellung eines vorliegenden Regelverstoßes muss der Schiedsrichter die Kapitäne beider Mannschaften davon in Kenntnis setzen und sie über die von ihm verhängte Strafe informieren. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist unumstößlich, sofern die folgenden Regeln nichts Gegenteiliges besagen.
2. Unvorhergesehene Situationen: Bei Situationen, die nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Bestimmungen geregelt werden, liegt die letztendliche Entscheidung bei den Turnier- oder Meisterschaftsverantwortlichen.
3. Proteste: Jeder Protest gegen eine Entscheidung eines Schiedsrichters oder der Turnierleitung muss von einem von Special Olympics anerkannten Boccia-Trainer innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung des Spiels eingereicht werden. Anderenfalls gilt die Entscheidung als akzeptiert. Bei Protesten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird aufgrund der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.
4. Protest gegen Disqualifikation: Wenn eine Mannschaft disqualifiziert werden muss, 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 Abwurfmarkierung : Sowohl beim Versuch, eine andere Kugel wegzuschießen als auch bei Versuchen, eine Kugel auf einen bestimmten Punkt zu spielen, darf die Abwurflinie mit keinem Teil des Fußes oder eines vom Spieler benutzten Rollstuhls oder Stockes übertreten werden, bevor die Kugel nicht die Hand des Spielers verlassen hat und die Kugel das Spielfeld vor der Abwurflinie berührt hat. Der Schiedsrichter darf einen Regelverstoß nur dann anzeigen, wenn er von ihm direkt beobachtet worden ist. Die Strafe gegen einen Spieler / eine Mannschaft für einen solchen Verstoß besteht in der Ungültigerklärung dieses Wurfs. Sofern es möglich und ungefährlich ist, versucht der Schiedsrichter, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie noch den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Er 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 Schiedsrichter diese Kugeln möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.

2. Wenn ein Spieler bei Zweier- oder Vierermansschaften mehr als die zulässige Zahl von Kugeln spielt: Wenn ein Spieler in einer Runde eine Kugel zuviel spielt, wird besagter Wurf für ungültig erklärt. Sofern es möglich und ungefährlich ist, versucht der Schiedsrichter, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie noch den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Er 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 Schiedsrichter diese Kugeln möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Diese Situation tritt ein, sobald ein Spieler einer Zweiermannschaft drei statt zwei Kugeln spielt bzw. wenn ein Spieler einer Vierermannschaft zwei Kugeln statt nur einer spielt. Zweiermannschaften: der andere Spieler hat nur mehr einen Wurfversuch. Vierermannschaften: jene Spieler, die noch keine Kugel gespielt haben, müssen entscheiden, wer von ihnen die verbleibenden Kugeln spielt.
 3. 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.
 4. Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel der gegnerischen Mannschaft: Wenn ein Spieler die Lage einer oder mehrerer Kugeln des Gegners verändert, nachdem alle 8 Kugeln gespielt wurden, erhält die gegnerische Mannschaft für jede dieser Kugeln jeweils 1 Punkt. Dann wird das Spiel fortgesetzt. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Kugeln der gegnerischen Mannschaft berührt und noch Kugeln zu spielen sind, legt der Schiedsrichter die berührten Kugeln so genau als möglich wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.
 5. Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch einen Spieler: Wenn die Lage des Pallinos durch einen Spieler verändert wird, erhält die gegnerische Mannschaft so viele Punkte, wie „umstrittene“ Kugeln auf der Bahn sind plus einen zusätzlichen Punkt für jede Kugel, die die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, in dieser Runde noch nicht gespielt hat. Wenn die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, vorher keine zu wertende Punkte hatte und ihr keine Versuche mehr geblieben sind, wird die Runde vom Schiedsrichter für beendet erklärt und von der selben Seite der Bahn neu begonnen.
- c. Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den Schiedsrichter :

1. Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos im Verlauf des Spiels, wenn noch nicht alle Kugeln gespielt wurden: Wenn ein Schiedsrichter z.B. während des Messens die Lage einer „umstrittenen“ Kugel oder des Pallinos verändert, wird der Durchgang für ungültig erklärt und von der selben Seite neu begonnen.
 2. Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den Schiedsrichter, nachdem alle Kugeln bereits gespielt worden sind: Wenn die Punkte nach Meinung des Schiedsrichters eindeutig waren, so werden sie auch vergeben. Alle nicht eindeutigen Punkte werden nicht vergeben und das Spiel wird für ungültig erklärt und von derselben Seite neu begonnen.
- d. Veränderung der Bahn einer sich bewegenden Kugel:
1. durch die werfende Mannschaft: Verändert ein Spieler die Bahn einer Kugel der eigenen Mannschaft, muss der Schiedsrichter den Wurf für ungültig erklären, sofern der Regelverstoß von ihm direkt festgestellt wurde. Sofern es möglich und ungefährlich ist, versucht der Schiedsrichter, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie noch den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Er 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 Schiedsrichter diese Kugeln möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.
 2. durch die gegnerische Mannschaft : Wenn ein Spieler die Bahn einer Kugel der gegnerischen Mannschaft verändert, hat die gegnerische Mannschaft folgende Möglichkeiten :
 - a. sie kann den Wurf wiederholen
 - b. sie kann die Runde für ungültig erklären lassen
 - c. sie kann auf eine Strafe für den Gegner verzichten, die Position der berührten Kugel(n) anerkennen und das Spiel dann fortzusetzen
 3. ohne Veränderung der Lage : Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn einer Kugel verändert, ohne dass diese Kugel andere im Spiel befindliche Kugeln berührt, muss der jeweilige Spieler diesen Wurf wiederholen.
 4. mit Veränderung der Lage : Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn einer Kugel verändert und diese eine andere im Spiel befindliche „umstrittene“ Kugel berührt, wird die Runde abgebrochen.
 5. Sonstige Veränderungen: Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der beiden dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln der zwei Mannschaften 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 als 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.

e. Wurf mit einer andersfarbigen Kugel

1. austauschbare Kugel: Spielt ein Spieler eine andersfarbige Kugel, so darf diese Kugel weder von einem anderen Spieler noch vom Schiedsrichter gestoppt werden. Die Kugel muss erst zum Stillstand kommen und wird dann gegen die richtige Kugel ausgetauscht.
2. nicht austauschbare Kugel: Spielt ein Spieler eine andersfarbige Kugel, 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 wieder neu gespielt.

f. Falsche Wurfabfolge

1. Erster Wurf: Wenn die falsche Mannschaft den Pallino und die erste Kugel spielt, holt der Schiedsrichter Kugel und Pallino zurück. Dann lässt der Schiedsrichter die Runde von derselben Seite erneut beginnen, indem er den gegnerischen Spieler / die gegnerische Mannschaft den Pallino einwerfen lässt.
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, versucht der Schiedsrichter, sofern es möglich und ungefährlich ist, die Kugel zu stoppen, bevor sie die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Der Wurf wird für ungültig erklärt und die Kugel vom Spielfeld entfernt. Sollte der Schiedsrichter die Kugel nicht stoppen können, bevor diese andere sich im Spiel befindliche Kugeln berührt, so legt er den Pallino und die unmittelbar betroffenen Kugeln so gut als möglich wieder auf ihre frühere Position vor diesem Wurf zurück.

7. Schiedsrichter

a. Einwände

1. Einwände gegen einen Schiedsrichter: Jede Mannschaft hat vor Beginn eines Spiels das Recht, Einspruch aus welchem Grund auch immer gegen einen zugeteilten Schiedsrichter zu erheben. Dieser Einspruch wird dann von der Turnierleitung behandelt und entschieden.

2. 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.

b. Schiedsrichterwechsel

1. im Verlauf eines Spiels: Ein Schiedsrichterwechsel darf während eines Spiels nur mit Zustimmung der Turnierleitung und der beiden Teamkapitäne erfolgen.
2. Zusätzliche Helfer: Zusätzliche Helfer dürfen im Verlauf eines jeden Spiels zugeteilt werden, wenn die Turnierleitung ihre Zustimmung dazu gibt.
3. Schiedsrichterwechsel auf Wunsch der Mannschaften: Die Schiedsrichter können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn beide Mannschaften vor der Turnierleitung überzeugende Begründungen dafür vorbringen.
4. Dressen der Schiedsrichter: Die Schiedsrichter müssen sich deutlich von den Spielern unterscheiden.

c. Ehrenkodex der Schiedsrichter

1. Ein Schiedsrichter:
 - a. hat die Spielregeln genau zu kennen. Er muss fair und unparteiisch in seinen Entscheidungen sein und diese ungeachtet des Spielstands treffen.
 - b. muss bestimmend sein, aber nicht anmaßend; höflich, aber nicht schmeichlerisch; offen, aber niemals verletzend; distanziert, aber nicht arrogant; freundschaftlich, aber nicht anbiedernd; ruhig, aber immer aufmerksam.
 - c. muss psychisch und physisch der Aufgabe der Spielleitung gewachsen sein.
 - d. 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 eines 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.

3. 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.
 - c. Kugeln in Bewegung - Ein Spieler darf seine Kugel erst spielen, wenn der Pallino oder eine Kugel gänzlich zum Stillstand gekommen sind
 - d. Hilfen für seh- oder hörbehinderte Spieler: Wenn ein Spieler aufgrund einer körperlichen Beeinträchtigung eine Hilfestellung bei der Feststellung der Lage des Pallinos benötigt, kann die Turnierleitung solche Hilfen gestatten. Beispiele für solche Hilfen sind Glocken oder auffällige Kegel. Wird ein solcher Kegel verwendet, so sollte er so nahe als möglich üblicherweise unmittelbar hinter dem Pallino platziert werden und vom Platz entfernt werden, sobald die Kugel die Hand des Spielers verlassen hat. Wird eine Glocke verwendet, so sollte sie direkt über dem Pallino geläutet werden.
9. Spielerverhalten
- a. Wenn ein Spieler zum Werfen an der Reihe ist, sollten die anderen Spieler möglichst die Bahn verlassen.
 - b. Unsportliches Verhalten

Ausschluss: Die Spieler müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen. Jedes Verhalten, das als unsportliches Verhalten ausgelegt werden könnte, wie z.B. Gebrauch beleidigender Ausdrücke oder Gesten, Akte der Böswilligkeit, etc., kann zu einem Ausschluß eines 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. Den Spielern wird das Tragen von geschlossenen Schuhen empfohlen.
 3. Unpassende Bekleidung: Spieler, die eine unpassende oder unschickliche Kleidung tragen, können von der Teilnahme am Bewerb ausgeschlossen werden.

Abschnitt E – Begriffserklärungen

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:

1. als Folge einer Strafe
 2. wenn die Kugel außerhalb der Bahn landet
 3. wenn die Kugel mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb der Bahn in Berührung kommt
 4. wenn die Kugel die Oberkante der Banden berührt
 5. wenn die Kugel die Überdachung der Bahn oder deren Stützen berührt
 6. als Folge eines Schrittfehlers
 7. als Folge einer regelwidrigen Bewegung der Kugel einer Mannschaft
 8. als Folge einer Ablenkung einer sich bewegenden Kugel durch ein Mitglied der eigenen Mannschaft
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 Wegschießen versteht man einen Spielzug, bei dem einer Kugel soviel Schwung mitgegeben wird, dass sie die hintere Bande berühren würde, wenn sie ihr Ziel verfehlte. 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.
 - b. Unter einem Zielwurf versteht man einen Wurf, bei dem die Kugel nahe an den Pallino herangespielt werden soll. 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
 - c. Unter "umstrittenen" Kugeln versteht man in diesem Regelwerk Kugeln, deren Abstand zu anderen Kugeln nach Meinung des Schiedsrichters eventuell zu messen ist und für die Punkte vergeben werden könnten.
4. Regelverstoß
- Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, für das eine Strafe verhängt wird.