



Special Olympics Sportregeln ©

Boccia

(Stand 01.2025)



Premium Partner

ABB

WÜRTH



Inhalt

1	REGELWERK.....	4
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE	4
2.1	Einzel (1 Spieler).....	4
2.2	Doppel (2 Spieler pro Doppel)	4
2.3	Mannschaftswettbewerb (4 Spieler pro Mannschaft).....	4
2.4	Unified Sports @ Boccia Doppel (2 Spieler pro Doppel).....	4
2.5	Unified Sports Boccia @ Mannschaft (4 Spieler pro Mannschaft).....	4
2.6	Einzel mit Rampe (1 Rampenspieler).....	4
3	BAHN UND AUSSTATTUNG.....	5
3.1	Bahn.....	5
3.2	Ausstattung	7
4	WETTKAMPFREGLN	9
4.1	Gruppeneinteilung	9
4.2	Münzwurf.....	10
4.3	Drei-Versuche-Regel:.....	11
4.4	Spielablauf	11
4.5	Der erste Punkt.....	12
4.6	Wurfarten	12
4.7	Änderungen/Auslegung.....	12
4.8	Anzahl der Kugeln pro Spieler:.....	12
4.9	Anweisungen des Trainers/Coaching.....	13
4.10	Wertung	14
4.11	Spielerrolle.....	16
4.12	Unified-Mannschaften.....	17
4.13	Spielerwechsel/Einwechselung	17
4.14	Spielverlust	17
4.15	Auszeiten	18
4.16	Spielverzögerungen	18



4.17	Überprüfung der Lage der Kugeln	18
4.18	Sonstiges.....	18
4.19	Spielerverhalten.....	20
4.20	Spielerbekleidung.....	20
5	STRAFEN UND EINSPRÜCHE.....	21
5.1	Feststellung eines Regelverstoßes	21
5.2	Nicht durch das Regelwerk abgedeckte Situationen.....	21
5.3	Protest.....	21
5.4	Einspruch gegen notwendigen Rücktritt	22
5.5	Regelverstöße	22
5.6	Unbeabsichtigte oder verfrühte Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den Schiedsrichter	25
5.7	Veränderung der Bahn einer sich bewegenden Kugel.....	26
5.8	Wurf mit einer Kugel der falschen Farbe	27
5.9	Falsche Wurfabfolge	27
6	OFFIZIELLE	28
6.1	Einspruch.....	28
6.2	Schiedsrichterwechsel.....	29
6.3	Kleidung der Schiedsrichter	29
7	BEGRIFFSERKLÄRUNGEN.....	29

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1 REGELWERK

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

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

Die deutschen Besonderheiten im Regelwerk sind rot markiert. An diesen Stellen weicht SOD bewusst vom internationalen Regelwerk ab. Alle Änderungen, die im Regelwerk seit dem Stand 2020 vorgenommen wurden, sind unterstrichen hervorgehoben.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

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

- 2.1 Einzel (1 Spieler)
- 2.2 Doppel (2 Spieler pro Doppel)
- 2.3 Mixed (1 Spielerin und 1 Spieler pro Doppel)
- 2.4 Mannschaftswettbewerb (4 Spieler pro Mannschaft)
- 2.5 Mixed Mannschaftswettbewerb (2 Spielerinnen und 2 Spieler pro Mannschaft)
- 2.6 Unified Sports ® Boccia Doppel (2 Spieler pro Doppel)
- 2.7 Unified Sports ® Boccia Mixed (1 Spielerin und 1 Spieler pro Doppel)
- 2.8 Unified Sports Boccia ® Mannschaft (4 Spieler pro Mannschaft)
- 2.9 Unified Sports Boccia ® Mixed Mannschaft (2 Spielerinnen und 2 Spieler pro Mannschaft)
- 2.10 Einzel mit Rampe (1 Rampenspieler) Findet in Deutschland keine Anwendung.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 2:



- Für die Durchführung eines Anerkennungswettbewerbs sind die Durchführungsbestimmungen entsprechenden zu beachten.
- In der Disziplin 2.1 (Einzel) sind Hilfsmittel (bspw. eine Rampe) erlaubt.

3 BAHN UND AUSSTATTUNG

3.1 Bahn

3.1.1 Die Bahn hat eine Breite von 3,66 m und eine Länge von 18,29 m.

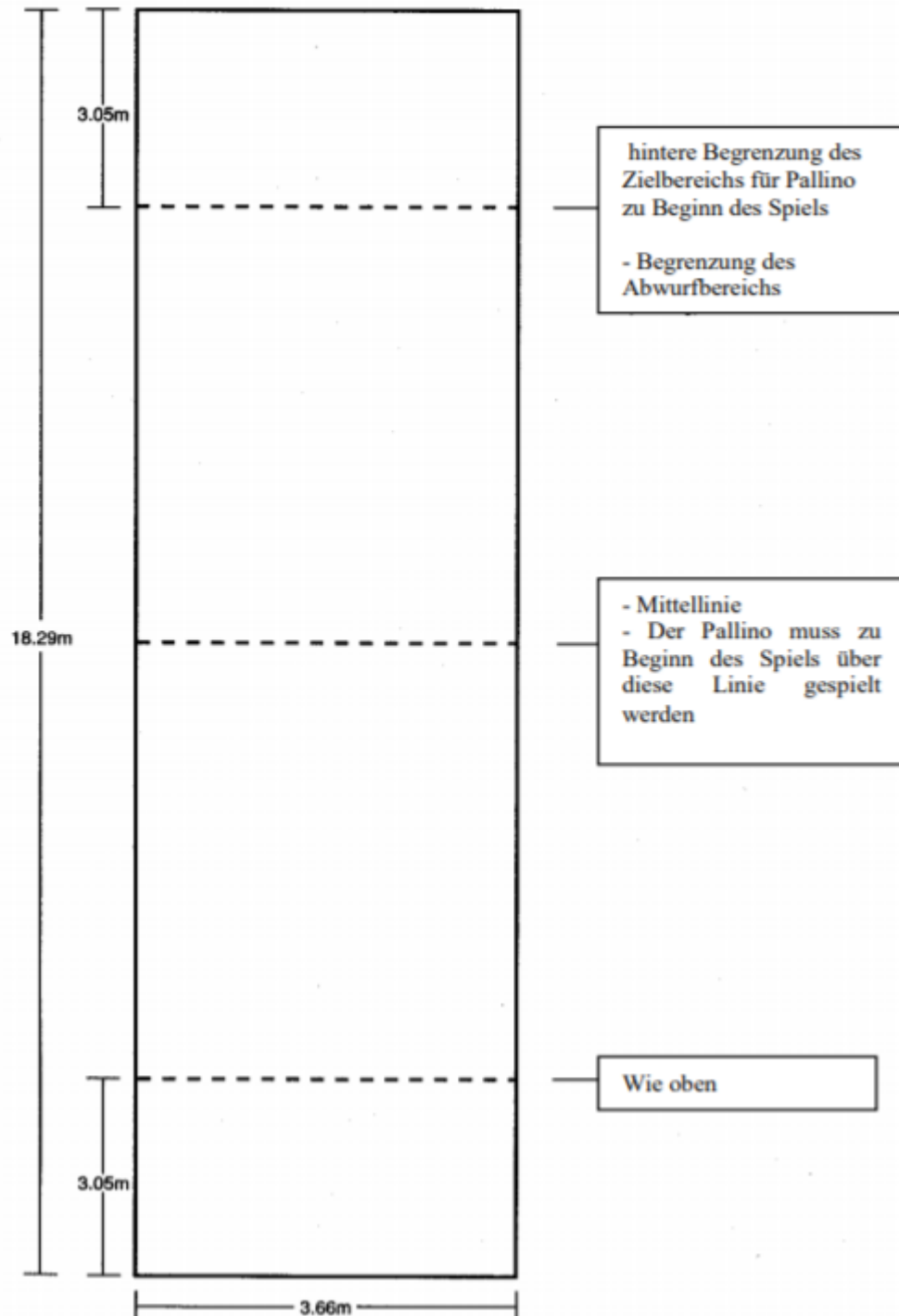
3.1.2 Die Oberfläche der Bahn kann aus grobem Sand, Erde, Rasen, Teppich oder Kunststoff bestehen. Sie darf keine permanent oder temporär vorhandenen Hindernisse aufweisen, die einen geradlinigen Wurf der Kugel beeinträchtigen könnten. Zu diesen Hindernissen zählen nicht eine wechselhafte Neigung, Bodenbeschaffenheit oder Festigkeit der Bahn.

3.1.3 Die Längs- und Breitseiten der Bahn sind mit Banden begrenzt. Diese Banden können aus jedem beliebigen starren/unelastischen Material gefertigt sein. Die beiden hinteren Banden sollten eine Höhe von mindestens 160 mm aufweisen. Die Banden entlang der Längsseiten sollten eine Höhe von mindestens 80 mm aufweisen. Die seitlichen und hinteren Banden können während eines Spiels direkt angespielt werden, wenn damit ein Abprallen oder Zurückspringen der Kugel erreicht werden soll. Folgende Markierungen sollten in einer Breite von 5 cm an allen Bahnen angebracht werden:

3.1.3.1 Abwurfmarkierung („Foul Line“): 3,05 m von den hinteren Banden entfernt

3.1.3.2 Mittellinie: Der Pallino muss beim Einwurf hinter dieser Markierung landen. Im weiteren Verlauf eines Spiels kann sich die Lage des Pallinos ständig verändern. Der Pallino darf aber niemals über die Mittellinie (9,15-Meter-Linie) zurückspringen oder auf dieser zu liegen kommen. In diesem Fall wird die Runde abgebrochen.

3.1.3.3 Die Abwurf- und die Mittellinie sollten als dauerhafte Linien von einer seitlichen Bande zur anderen seitlichen Bande gezogen werden.



Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 3.1:

- Unter der Bezeichnung „Wurf“ wird im Allgemeinen das Rollen der Kugel verstanden (siehe insbesondere Abschnitt 4.6).



3.2 Ausstattung

3.2.1 Bocciakugeln und Pallino

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

3.2.2 Messgerät

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



3.2.3 Hilfsmittel

- 3.2.3.1 Rampen kommen dann zum Einsatz, wenn ein Athlet physisch nicht dazu in der Lage ist, die Kugeln mit der Hand/den Händen zu rollen.
- 3.2.3.2 Rampen und andere Hilfsmittel können nach Zulassung durch das Wettbewerbskomitee verwendet werden.
- 3.2.3.3 Es dürfen keine mechanischen Hilfsmittel für das Werfen der Bocciakugeln oder des Pallinos verwendet werden.
- 3.2.3.4 Rampensportler können nur bei Einzelwettbewerben in anderen Gruppen als die anderen Spieler antreten. In Deutschland werden Rampenspieler dem Einzelwettbewerb zugeordnet.
- 3.2.3.5 Alle anderen Wettkampffregeln gelten auch für Rampensportler.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 3.2.3:

- Das Nutzen persönlicher Hilfsmittel (wie bspw. eine Rampe) ist im Einzelwettbewerb erlaubt. Der Schiedsrichter hat sicher zu stellen, dass jedes Spiel aus min. drei Aufnahmen besteht.
- Wenn ein Rampenspieler einen Helfer zum Bringen der Rampe in Position benötigt, muss dieser (der Helfende) die Bahn die ganze Zeit im Rücken haben



4 WETTKAMPFREGLN

4.1 Gruppeneinteilung

- 4.1.1 Es wird empfohlen, dass die Turnierleitung noch vor Wettkampfbeginn sicherstellt, dass die Gruppen korrekt eingeteilt sind. Die Sportler können aufgrund früherer Spielerfahrungen oder bei Großveranstaltungen aufgrund einer Klassifizierung zugeteilt werden. Das folgende Prozedere hilft bei der Einteilung der Sportler in möglichst gleichstarke Gruppen.
- 4.1.2 Jeder Spieler sollte ein modifiziertes Spiel aus 3 Entfernungen spielen. Der Athlet sollte die Foullinie nicht überschreiten, wenn er die zugewiesenen Kugeln spielt.
- 4.1.3 Der Schiedsrichter legt den Pallino auf den markierten Punkt (Mitte) der Mittellinie. Dann spielt der Spieler vier Kugeln. Der Schiedsrichter misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.
- 4.1.4 Der Schiedsrichter legt den Pallino anschließend auf einen markierten Punkt in der Mitte der Bahn auf der 12,20-Meter-Markierung. Dann spielt der Spieler vier Kugeln. Der Schiedsrichter misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.



- 4.1.5 Der Schiedsrichter legt den Pallino nun auf einen markierten Punkt auf der 15,24-Meter-Linie (gegenüberliegende Abwurflinie). Dann spielt der Spieler vier Kugeln. Der Schiedsrichter misst die Entfernung jedes Balls zum Pallino und notiert diese Entfernungen in Zentimetern.
- 4.1.6 Wenn im Zuge der Gruppeneinteilung die Lage des Pallinos von dem Punkt auf der 9,15-Meter-, 12,20-Meter- oder 15,24-Meter-Linie verändert wird, muss der Pallino erst wieder auf seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt werden, bevor die nächste Kugel gespielt werden darf und die Abstände gemessen werden. Falls die geworfene Kugel dort stehen bleibt, wo vormalig der Pallino lag, wird der Pallino zurück an seine Ausgangsposition gelegt und der Ball, der ihn wegstieß, unmittelbar hinter ihn, sodass er ihn berührt. Das Spiel wird dann fortgesetzt. Sollte der Ball am Ende der Runde immer noch an der Stelle liegen, wird die Distanz zwischen diesem Ball und dem Pallino als nicht-existent (0 cm) gewertet.
- 4.1.7 Die insgesamt zwölf Messungen werden jeweils von der seitlichen Mitte der Kugeln (von Bauch zu Bauch) gemessen. Auf Grundlage der Summe dieser zwölf Messungen wird der Spieler einer Gruppe zugeteilt.
- 4.1.8 Bei Doppel- oder Mannschaftswettbewerben werden die Doppel bzw. Mannschaften auf Grundlage der Summe der durch die Sportler erzielten Ergebnisse einer Gruppe zugeteilt.
- 4.1.9 Bei diesem Gruppeneinteilungsverfahren gilt die Maximum-Effort-Regel von Special Olympics.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.1:

- Eine Klassifizierung anhand von Erfahrungen aus Trainings oder vorherigen Wettbewerben sollte nicht vorgenommen werden; bei Anerkennungswettbewerben ist dies stets unzulässig.
- Wird das Schweizer System angewendet, ist ein Skill Test nicht zwingend vorzunehmen.
- Zu 4.1.3 – 4.1.5 Es müssen mindestens drei Messungen je Weite ausgeführt werden.

4.2 Münzwurf

- 4.2.1 Der Schiedsrichter bestimmt durch einen Münzwurf, welche Mannschaft den Pallino einwirft und dementsprechend die erste Kugel wirft.
- 4.2.2 Gibt es keinen Schiedsrichter, führen die beiden Mannschaftskapitäne den Münzwurf durch. Dieser sollte auf der Bahn ausgeführt werden.



Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.2:

- Neben dem Münzwurf ist auch jede andere Auslosungsart zulässig, solange diese fair und chancengleich ausgeführt wird.
- Die Farbe der Kugeln kann auch bereits vorab (z.B. aufgrund des „Turnierbaums“) festgelegt werden.

4.3 Drei-Versuche-Regel:

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

4.4 Spielablauf

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



4.5 Der erste Punkt

- 4.5.1 Jene Mannschaft, die den Pallino einwirft, spielt auch die erste Kugel.
Beispiel: Mannschaft A wirft den Pallino und spielt die erste Kugel.
Mannschaft B beschließt, die Kugel von Mannschaft 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 Mannschaft A weiter das Recht, die erste Kugel zu spielen.

4.6 Wurfarten

- 4.6.1 Die Spieler dürfen ihre Kugeln rollen, werfen, aufspringen lassen, ihn gegen Banden spielen usw., sofern die jeweilige Kugel dabei nicht die Bahn verlässt oder der Spieler die Abwurfmarkierung 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 einem Unterhandwurf geworfen werden. Ein Unterhandwurf heißt, dass die Kugel unterhalb der Hüfte losgelassen wird.

4.7 Änderungen/Auslegung

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

4.8 Anzahl der Kugeln pro Spieler:

- 4.8.1 Einzel mit einem Spieler: Der Spieler darf alle vier Kugeln spielen.
4.8.2 Doppel mit zwei Spielern: Jeder Spieler darf zwei Kugeln spielen.
4.8.3 Mannschaft mit vier Spielern: Jeder Spieler darf eine Kugel spielen.



4.9 Anweisungen des Trainers/Coaching

- 4.9.1 Betritt ein Sportler oder Unified-Partner den durch den Veranstaltungsleiter/Turnierleiter definierten Spielbereich, sind Gespräche mit dem Trainer oder Zuschauern nicht länger gestattet.
- 4.9.1.1 Bei der Klassifizierung darf der Trainer mit den Spielern jeweils nach den beiden Probewürfen für jede der Distanzen kommunizieren.
- 4.9.1.2 Während des Wettbewerbs kann der Veranstaltungsleiter eine offizielle „Coaching-Auszeit“ gewähren, in welcher der Trainer mit den Athleten kommunizieren darf (die Dauer, Modalitäten und Vorgehensweisen für diese Auszeit werden den Trainern vor Wettbewerbsbeginn mitgeteilt).
- 4.9.2 Stellt ein Schiedsrichter einen Verstoß gegen diese Bestimmung durch einen Trainer/Unified-Partner/Zuschauer fest, kann er gegen die beteiligte Person eine Strafe verhängen, etwa eine mündliche Verwarnung, eine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens oder den Ausschluss vom Wettbewerb (die zwei letzten Punkte gelten nur für Teilnehmende und ihre Trainer).

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.9:

- Eine Strafe außerhalb einer ersten mündlichen Verwarnung, welche der Schiedsrichter selbst aussprechen darf, sollte nur durch die Turnierleitung erfolgen.
- Werden bei der Klassifizierung keine Probewürfe durchgeführt, darf der Trainer mit den Spielern jeweils nach den ersten zwei Kugeln für jede der Distanzen kommunizieren.
- Empfehlung zur „Coaching-Auszeit“ bei einem Wettbewerb: 1x1 Minute pro Spieler/Doppel/Team je Spiel.



4.10 Wertung

- 4.10.1 Die folgenden Wertungsregeln werden bei großen Turnieren zumeist angewandt. Sie können aber auch abgeändert werden.
- 4.10.2 Zählweise bei Turnieren: Es liegt in der Verantwortung der Turnierleitung, zu entscheiden, ob ein Spiel erst bei Erreichen einer festgelegten Punkteanzahl beendet ist oder nach Ablauf einer festgelegten Spieldauer.
- 4.10.3 Nach jeder Runde, d.h. wenn beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben, werden die Punkte wie folgt vergeben: Punkte werden an die Mannschaft vergeben, deren Kugeln näher an dem Pallino liegen als die nächsten Kugeln, was mit bloßem Auge oder durch exakte Messungen ermittelt werden kann.
- 4.10.4 Jeder Spieler kann eine mechanische Messung anfordern (Abstände werden von der seitlichen Mitte der Kugeln (von Bauch zu Bauch gemessen)).
- 4.10.5 Am Ende einer Runde verkündet der Schiedsrichter die Punkte und die Farbe der siegreichen Mannschaft, wobei die Spieler an dem Pallino näheren Ende außerhalb der Bahn stehen. Bevor die Kugeln entfernt werden, sollte der Schiedsrichter sich vergewissern, dass das Ergebnis von allen Spielern akzeptiert wird.
- 4.10.6 Die Spieler haben das Recht, eine Messung zu verlangen, wenn sie mit dem Urteil des Schiedsrichters nicht einverstanden sind.
- 4.10.7 Wenn der Spieler bzw. die Mannschaft das Ergebnis akzeptiert, lässt der Schiedsrichter die Kugeln durch einen Offiziellen entfernen, um die nächste Runde zu starten.
- 4.10.8 Die siegreiche Mannschaft einer Runde darf in der folgenden Runde den Pallino einwerfen.
- 4.10.9 Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und auf der Wertungskarte. Es ist Aufgabe jedes Mannschaftskapitäns, jederzeit auf die Richtigkeit des angezeigten Spielstands zu achten.



- 4.10.10 Gleichstand während einer Runde/Aufnahme
- 4.10.10.1 Sollte jeweils eine 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:
Mannschaft A spielt eine Kugel zum Pallino. Mannschaft B spielt ebenfalls eine Kugel zum Pallino. Der Schiedsrichter stellt fest, dass beide Kugeln genau gleich weit vom Pallino entfernt liegen. Mannschaft B muss dann so lange weiterspielen, bis es eine Kugel näher an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Mannschaft B und Mannschaft A schießt diese Kugel sofort wieder heraus, sodass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt dann Mannschaft A so lange weiter, bis der Gleichstand erneut aufgehoben ist.
- 4.10.11 Gleichstand am Ende einer Runde/Aufnahme
- 4.10.11.1 Sollten die zwei 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.
- 4.10.12 Notwendige Punktezahl zur Beendigung eines Spiels:
- 4.10.12.1 4 Spieler / Mannschaft (1 Kugel pro Spieler) = 16 Punkte
- 4.10.12.2 2 Spieler / Doppel (2 Kugeln pro Spieler) = 12 Punkte
- 4.10.12.3 1 Spieler / Einzel (4 Kugeln pro Spieler) = 12 Punkte
- 4.10.13 Wertungskarte
- 4.10.13.1 Jeder Mannschaftskapitän oder Trainer muss nach Beendigung eines Spiels die Wertungskarte unterschreiben. Mit seiner Unterschrift bestätigt er die Anerkennung des Spielausgangs. Wertungskarten von Spielen, in denen Einspruch eingelegt wurde, sollten nicht vom Kapitän oder Trainer unterschrieben werden, wenn dieser nicht mit dem Ergebnis oder der Gültigkeit einverstanden ist.



Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.10:

- Zu 4.10.11: Besteht bei einem Spiel, welches zeitlich begrenzt wird, Gleichstand am Ende des Spiels, wird der Sieger im „Sudden Death“ ermittelt. Hierfür hat der Schiedsrichter den Pallino zwischen Mittellinie und hinterer Foullinie zu platzieren. Jede Mannschaft wirft hierbei nur eine Kugel, die Mannschaft, die den letzten Punkt erzielt hat, beginnt. Wenn der Pallino bewegt wird, bleibt er an dieser Stelle liegen. Die Mannschaft, deren Kugel näher am Pallino liegt, gewinnt das Spiel. Das Spielergebnis der siegreichen Mannschaft ist, um einen Punkt zu erhöhen (z.B. Spielstand am Ende des Spiels 6:6; die im Sudden Death siegreiche Mannschaft gewinnt das Spiel mit 7:6).
- Zu 4.10.12: Es ist sowohl zulässig, die Punktzahl für einen Sieg anzupassen als auch ein Spiel zeitlich zu begrenzen.

4.11 Spielerrolle

4.11.1 Mannschaftskapitän:

Noch vor Beginn des Spiels muss jede Mannschaft einen Teamkapitän bestimmt und den Offiziellen seinen Namen bekanntgegeben haben. Der Teamkapitän darf während eines Spiels nicht gewechselt werden, kann aber im Verlauf eines Turniers ausgetauscht werden. Die Offiziellen müssen in diesem Fall vor dem auf den Wechsel folgenden Spiel davon in Kenntnis gesetzt werden.

4.11.2 Reihenfolge:

4.11.2.1 Jede Mannschaft darf die Reihenfolge, in der ihre Spieler ihre Kugeln spielen, selbst bestimmen. Die einzige Vorgabe 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 mehr als die ihm pro Runde zustehenden Kugeln werfen.



4.12 Unified-Mannschaften

- 4.12.1 Jedes Unified Doppel besteht aus einem Athleten und einem Partner. Jede Unified-Mannschaft besteht aus zwei Athleten und zwei Partnern.
- 4.12.2 Es ist wünschenswert, dass Athleten und Unified-Partner ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten haben. Weitere Informationen dazu sind in Artikel 1 zu finden.
- 4.12.3 Im vorliegenden Regelwerk gibt es keine Bestimmung, die festlegt, wer (Athlet oder Partner) den Pallino einwirft und die erste Kugel spielt. Die Reihenfolge kann von Spiel zu Spiel oder von Runde zu Runde geändert werden.

4.13 Spielerwechsel/Einwechslung

- 4.13.1 Offizielle Meldung: Offizielle müssen noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass eine Einwechslung vorgenommen wird. Anderenfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.
- 4.13.2 Spielerwechsel: Pro Spiel und Mannschaft ist die Auswechslung eines einzigen Einwechselspielers gestattet. Der Wechselspieler kann für einen beliebigen Spieler der Mannschaft eingewechselt werden. Er kann in verschiedenen Spielen für verschiedene Spieler seiner Mannschaft eingewechselt werden.
- 4.13.3 Einschränkungen: Wenn ein Spieler für ein Turnier als Einwechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keine andere Mannschaft eingewechselt werden. Das Ergebnis des Einwechselspielers aus dem Einstufungswettbewerb sollte dem des auszuwechselnden Spielers entsprechen oder über ihm liegen.
- 4.13.4 Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels: Nur im Falle eines medizinischen oder anderen begründeten Notfalls kann ein Spieler im Verlauf eines Spiels ausgetauscht werden. Solche Spielerwechsel aufgrund eines Notfalls 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.

4.14 Spielverlust

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



4.15 Auszeiten

4.15.1 Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn ihm die Umstände dafür notwendig erscheinen.

4.15.2 Die Auszeit ist auf zehn Minuten oder weniger beschränkt. Die Dauer ist von der Turnierleitung vorab festzulegen.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.15:

- **Ist die Spiellänge zeitlich begrenzt, ist die genommene Auszeit am Ende des Spiels wie eine Nachspielzeit nachzuholen.**

4.16 Spielverzögerungen

4.16.1 Absichtliche Spielverzögerung

4.16.1.1 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos verzögert wird, muss er eine Verwarnung aussprechen.

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

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

4.16.2.1 In solchen Fällen liegt die Letztentscheidung bei der Turnierleitung.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.16:

- **Sollte es zu Verzögerungen der Spielzeit kommen, muss mindestens eine Anzahl von 3 Aufnahmen/Spielen absolviert werden.**

4.17 Überprüfung der Lage der Kugeln

4.17.1 Je ein Spieler einer Mannschaft darf sich dazu vor seinem Wurf außerhalb der Seitenlinien nach vorne begeben, wobei der Spieler während der Überprüfung der Lage der Kugeln außerhalb der Bahn bleiben muss.

4.18 Sonstiges

4.18.1 Zerbrochene Kugel

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

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



4.18.2 Pflege der Bocciabahn

4.18.2.1 Vor einem Spiel

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

4.18.2.2 Während eines Spiels

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

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

4.18.3 Außergewöhnliche Platzverhältnisse

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

4.18.4 Bewegen von Kugeln und Pallino

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

4.18.5 Mechanische Hilfen

4.18.5.1 Wenn ein Spieler aufgrund einer medizinischen oder körperlichen Beeinträchtigung eine mechanische Hilfe für die Feststellung der Lage des Pallinos benötigt, kann der Veranstalter/die Turnierleitung solche Hilfen gestatten.

4.18.5.2 Beispiele für solche Hilfen sind Glocken oder auffällig gefärbte Kegel. Wird ein solcher Kegel verwendet, so sollte dieser so nahe wie möglich an dem Pallino, üblicherweise unmittelbar dahinter, platziert werden und vom Platz entfernt werden, sobald die Kugel die Hand des Spielers verlassen hat. Wird eine Glocke verwendet, so sollte sie direkt über dem Pallino geläutet werden.



4.19 Spielerverhalten

4.19.1 Während des Spiels

4.19.1.1 Wenn ein Spieler zum Werfen an der Reihe ist, sollten die anderen Spieler möglichst die Bahn verlassen.

4.19.2 Unsportliches Verhalten

4.19.2.1 Die Spieler müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen.

4.19.2.2 Jedes Verhalten, das als unsportlich ausgelegt werden kann, wie z. B. beleidigende Sprache oder Gesten, böswilliges Verhalten oder feindselige Worte, kann zum Ausschluss eines Spielers führen.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 4.19:

- Ein Spieler sollte nur dann die Bahn verlassen müssen, wenn er dies mühelos und ohne Hilfe bewältigen kann. Die Spieler, welche nicht die nächste Kugel werfen haben sich, egal ob innerhalb oder außerhalb der Bahn, ruhig zu verhalten.
- Je nach Schwere und Intention des unsportlichen Verhaltens können die Offiziellen auch zuerst eine Verwarnung aussprechen.

4.20 Spielerbekleidung

4.20.1 Angemessene Bekleidung

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

4.20.2 Schuhe

4.20.2.1 Die Spieler dürfen keine Schuhe tragen, die die Oberfläche der Bahn beschädigen oder beeinträchtigen könnten.

4.20.2.2 Den Spielern wird das Tragen von geschlossenen Schuhen empfohlen.

4.20.3 Unangemessene Bekleidung

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



5 STRAFEN UND EINSPRÜCHE

5.1 Feststellung eines Regelverstoßes

5.1.1 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.

5.1.2 Die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, kann auf eine etwaige durch den Schiedsrichter verhängte Strafe verzichten und die Position der Kugel(n) akzeptieren und weiterspielen. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist unanfechtbar, sofern die folgenden Regeln nichts Gegenteiliges besagen.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 5.1:

- Der Ausschluss vom Wettbewerb kann nur von der Turnierleitung ausgesprochen werden.

5.2 Nicht durch das Regelwerk abgedeckte Situationen

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

5.3 Protest

5.3.1 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. Andernfalls gilt die Entscheidung des Schiedsrichters als akzeptiert.

5.3.2 Bei Prosteten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird auf der Grundlage der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 5.3:

- Ein Protest kann auch vom Spieler selbst eingelegt werden.
- Ein Protest kann nur schriftlich eingereicht werden. Hierfür ist – soweit vorhanden – das entsprechende Protestformular zu verwenden.



5.4 Einspruch gegen notwendigen Rücktritt

- 5.4.1 Wenn eine Mannschaft zurücktreten werden muss, weil sie nicht rechtzeitig zu einem Spiel angetreten ist oder weil sie gegen eine der folgenden Bestimmungen verstoßen hat, wird kein offizieller Einspruch anerkannt.

5.5 Regelverstöße

5.5.1 Übertreten der Abwurfmarkierung

- 5.5.1.1 Sowohl beim Versuch, eine andere Kugel wegzuschießen, als auch bei Versuchen, eine Kugel auf einen bestimmten Punkt zu spielen, darf die Abwurflinie mit keinem Körperteil des Fußes oder einem vom Spieler benutzten Rollstuhl oder Stock oder einer vom Spieler benutzten Gehstütze oder Rampe übertreten werden, bevor die Kugel die Hand des Spielers verlassen hat und die Kugel das Spielfeld vor der Abwurflinie berührt hat.
- 5.5.1.2 Der Schiedsrichter muss alle Regelverstöße anzeigen, die er beobachtet.
- 5.5.1.3 Die Strafe gegen einen Spieler/eine Mannschaft für einen solchen Verstoß besteht in der Annullierung dieses Wurfs (der Wurf ist ungültig).
- 5.5.1.4 Sofern es gefahrlos möglich ist, versucht der Schiedsrichter, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, noch bevor sie 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 an ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.



5.5.2 Bewegen einer Kugel oder des Pallinos

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

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

5.5.3 Wenn ein Spieler bei Zweier- oder Vierermansschaften mehr als die zulässige Zahl von Kugeln spielt

5.5.3.1 Wenn ein Spieler in einer Runde eine Kugel zu viel spielt, wird besagter Wurf für ungültig erklärt.

5.5.3.2 Sofern es gefahrlos möglich ist, versucht der Schiedsrichter, die regelwidrig gespielte Kugel zu stoppen, bevor sie den Pallino oder die anderen sich im Spiel befindlichen Kugeln berührt. Der Wurf wird dann für ungültig erklärt und die Kugel von der Bahn entfernt. Gelingt es dem Schiedsrichter jedoch nicht, die Kugel zu stoppen, bevor diese die im Spiel befindlichen Kugeln erreicht, sollte er den Pallino und die diesem am nächsten liegenden Kugeln möglichst wieder dort platzieren, wo sie sich vor dem regelwidrigen Wurf befanden, und die regelwidrig gespielte Kugel von der Bahn entfernen. Diese Situation tritt ein, sobald ein Spieler einer Zweiermannschaft drei statt zwei Kugeln spielt bzw. wenn ein Spieler einer Vierermansschaft zwei Kugeln statt nur einer spielt.

5.5.3.3 Doppel: Der andere Spieler hat nur noch einen Wurfversuch.

5.5.3.4 Mannschaft: Jene Spieler, die noch keine Kugel gespielt haben, müssen entscheiden, wer von ihnen die verbleibenden Kugeln spielt.



5.5.4 Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel der eigenen Mannschaft

5.5.4.1 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.

5.5.5 Regelwidrige Veränderung der Lage einer Kugel der gegnerischen Mannschaft

5.5.5.1 Wenn ein Spieler die Lage einer oder mehrerer Kugeln des Gegners verändert, nachdem alle acht Kugeln gespielt wurden, erhält die gegnerische Mannschaft für jede dieser regelwidrig bewegten Kugeln jeweils einen Punkt. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

5.5.5.2 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Kugeln der gegnerischen Mannschaft unerlaubt bewegt und noch Kugeln zu spielen sind, legt der Schiedsrichter die berührten Kugeln so genau wie möglich wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.

5.5.6 Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch einen Spieler

5.5.6.1 Wenn die Lage des Pallinos durch einen Spieler verändert wird, erhält die gegnerische Mannschaft so viele Punkte, wie sich umstrittene Kugeln auf der Bahn befinden, plus einen zusätzlichen Punkt für jede Kugel, die in dieser Runde noch nicht gespielt wurde.

5.5.6.2 Wenn die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, vorher keine zu wertenden Punkte hatte und ihr keine Versuche mehr geblieben sind, wird die Runde vom Schiedsrichter für beendet erklärt und von derselben Seite der Bahn neu begonnen.

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 5.5:

- Zu 5.5.1 Das erstmalige Übertreten der Foullinie kann auch nur durch das Aussprechen einer Verwarnung sanktioniert werden.
- Zu 5.5.2 Wenn der Pallino aus der Bahn fliegt, erfolgt eine neue Aufnahme. Ist sich der Schiedsrichter allerdings über die Lage des Pallinos vor seiner Veränderung sicher, kann die Runde unter Zustimmung beider Mannschaftskapitäne fortgesetzt werden.



5.6 Unbeabsichtigte oder verfrühte Veränderung der Lage einer Kugel oder des Pallinos durch den Schiedsrichter

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

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

5.6.2 Nachdem alle Kugeln gespielt wurden

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

Deutsche Besonderheiten zu Abschnitt 5.6:

- Ist sich der Schiedsrichter über die Lage der Kugel vor ihrer Veränderung sicher, kann die Runde unter Zustimmung beider Mannschaftskapitäne fortgesetzt werden.



5.7 Veränderung der Bahn einer sich bewegenden Kugel

5.7.1 Durch die eigene Mannschaft

5.7.1.1 Verändert ein Spieler die Bahn einer sich bewegenden Kugel seiner eigenen Mannschaft, muss der Schiedsrichter den Wurf für ungültig erklären, sofern der Regelverstoß von ihm festgestellt wurde.

5.7.1.2 Sofern es gefahrlos möglich 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 an ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen.

5.7.2 Durch die gegnerische Mannschaft

5.7.2.1 Wenn ein Spieler die Bahn einer sich bewegenden Kugel der gegnerischen Mannschaft verändert, hat die Mannschaft, gegen die dieser Regelverstoß begangen wurde, folgende Möglichkeiten:

5.7.2.1.1 Sie kann den Wurf wiederholen.

5.7.2.1.2 Sie kann die Runde für ungültig erklären lassen.

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

5.7.3 Ohne Veränderung der Lage

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

5.7.4 Mit Veränderung der Lage

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



5.7.5 Sonstige Positionsveränderungen

- 5.7.5.1 Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der beiden dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln der zwei Mannschaften führt zum Abbruch der Runde.
- 5.7.5.2 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 an ihre ursprünglichen Positionen zurückgelegt werden. Solche Veränderungen der Position können beispielsweise durch einen ungültigen Wurf aus einer anderen Bahn verursacht werden, durch fremde Gegenstände, durch Zuschauer oder durch Tiere, die die Bahn betreten und die Lage der im Spiel befindlichen Kugeln verändern.

5.8 Wurf mit einer Kugel der falschen Farbe

5.8.1 Austauschbare Kugel

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

5.8.2 Nicht austauschbare Kugel

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

5.9 Falsche Wurfabfolge

5.9.1 Erster Wurf

- 5.9.1.1 Wenn die falsche Mannschaft den Pallino und die erste Kugel spielt, holt der Schiedsrichter Kugel und Pallino zurück.
- 5.9.1.2 Der Schiedsrichter lässt die Runde daraufhin von derselben Seite erneut beginnen, indem er den gegnerischen Spieler / die gegnerische Mannschaft den Pallino einwerfen lässt.



- 5.9.2 Folgende Würfe mit Kugeln der richtigen Farbe in falscher Reihenfolge
 - 5.9.2.1 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 gefahrlos möglich ist, die Kugel zu stoppen, bevor sie die für die Wertung potenziell relevanten Kugeln berührt. Der Wurf wird für ungültig erklärt und die Kugel vom Spielfeld entfernt.
 - 5.9.2.2 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 wie möglich wieder an ihre Position vor diesem Wurf zurück.

6 OFFIZIELLE

6.1 Einspruch

6.1.1 Einspruch gegen einen bestimmten Schiedsrichter

- 6.1.1.1 Jede Mannschaft hat vor Beginn eines Spiels das Recht, aus welchem Grund auch immer Einspruch gegen einen zugeteilten Schiedsrichter zu erheben.
- 6.1.1.2 Dieser Einspruch wird dann von der Turnierleitung bewertet und über ihn entschieden.

6.1.2 Am Spiel teilnehmende Offizielle

- 6.1.2.1 Es ist nicht zulässig, dass ein Mitglied einer Mannschaft oder ein gemeldeter Ersatzspieler die Funktion eines Schiedsrichters in einem Spiel übernimmt, in dem seine eigene Mannschaft antritt.



- 6.2 Schiedsrichterwechsel
 - 6.2.1 Im Verlauf eines Spiels
 - 6.2.1.1 Ein Schiedsrichterwechsel darf während eines Spiels nur mit Zustimmung der Turnierleitung und der beiden Mannschaftskapitäne erfolgen.
 - 6.2.2 Zusätzliche Offizielle
 - 6.2.2.1 Zusätzliche Helfer dürfen im Verlauf eines jeden Spiels zugeteilt werden, wenn die Turnierleitung ihre Zustimmung dazu gibt.
 - 6.2.3 Schiedsrichterwechsel auf Wunsch der Mannschaften
 - 6.2.3.1 Die Schiedsrichter können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn eine der Mannschaften vor der Turnierleitung eine überzeugende Begründung dafür darlegen.
- 6.3 Kleidung der Schiedsrichter
 - 6.3.1 Die Schiedsrichter müssen deutlich von den Spielern zu unterscheiden sein.

7 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

- 7.1 „Gültiger Wurf“: Unter einem gültigen Wurf versteht man jede ins Spiel gebrachte Kugel.
- 7.2 „Ungültiger Wurf“: Unter einem ungültigen Wurf versteht man jede Kugel, die für ungültig erklärt wird oder aus dem Spiel herausgenommen wird. Ein Wurf kann für ungültig erklärt werden:
 - 7.2.1 infolge einer Strafe
 - 7.2.2 wenn die Kugel außerhalb der Bahn landet
 - 7.2.3 wenn die Kugel mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb der Bahn in Berührung kommt
 - 7.2.4 wenn die Kugel die Oberkante der Banden berührt
 - 7.2.5 wenn die Kugel die Überdachung der Bahn oder deren Stützen berührt
 - 7.2.6 infolge eines Schrittfehlers
 - 7.2.7 infolge einer regelwidrigen Bewegung einer Kugel des Spielers oder seiner Mannschaft
 - 7.2.8 infolge einer Ablenkung einer sich bewegenden Kugel durch ein Mitglied der eigenen Mannschaft
 - 7.2.9 wenn die Kugel abgespielt wurde, bevor der Pallino oder die aktuell gespielte Kugel vollständig zum Erliegen gekommen ist.



- 7.3 Unter Bocciakugeln versteht man die größeren Spielkugeln.
- 7.4 Unter Pallino versteht man jene kleinere Kugel, die in diesem Spiel als Zielobjekt dient.
- 7.5 Unter Wegschießen versteht man einen Spielzug, bei dem einer Kugel so viel Schwung mitgegeben wird, dass sie die hintere Bande berühren würde, wenn sie ihr Ziel verfehlte.
- 7.6 Unter einem Abpraller oder „Rebound“ versteht man einen Spielzug, bei dem eine Kugel bewusst gegen die seitliche oder die hintere Bande gespielt wird, um sie auf einen bestimmten Punkt zu spielen.
- 7.7 Unter einem Zielwurf versteht man einen Wurf, bei dem die Kugel nahe an den Pallino herangespielt werden soll.
- 7.8 Unter einer Runde versteht man jenen Spielabschnitt, in dessen Verlauf die Kugeln von einem Ende der Bahn zum anderen Ende der Bahn gespielt und dafür Punkte vergeben werden.
- 7.9 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.
- 7.10 Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, für das eine Strafe verhängt wird.