

PRAVIDLA BOCCE

Pravidla pro hru bocce v HSO vycházejí z oficiálních pravidel a předpisů pro závodní Bocce z roku 1992, Mezinárodní asociace Bocce, Inc., 187 Proctor Boulevard, Utica, New York, USA 13501. Změny provedené SPECIAL OLYMPICS jsou vyznačeny v textu podtržením, také jsou kurzívou vyznačeny pasáže, které Special Olympics, Inc. považuje za nějak významné či při hře stěžejní.

Nadřízený orgán pro bocce v Hnutí Speciálních olympiád je SPECIAL OLYMPICS, INC.

ODDÍL A - OFICIÁLNÍ DISCIPLÍNY

1. Soutěže jednotlivců
2. Soutěže dvojic (párů) – dva hráči v týmu
3. Týmové soutěže – čtyři hráči v týmu
4. „Unified sports“ (Sjednocené sporty) - Bocce dvojice
5. „Unified sports“ (Sjednocené sporty) - Bocce týmy

ODDÍL B – HRACÍ POLE A VYBAVENÍ

1. Hrací pole

- a. Rozměry hracího pole jsou 3,66 m (12') x 18,29 m (60') (viz schéma hracího pole).
- b. Povrch hracího pole by měl být z kamenného prachu, hlíny, antuky, trávy nebo může být umělý za předpokladu, že na něm nejsou překážky, které by mohly zasahovat do přímé dráhy podání míče z jakéhokoliv směru. Tyto překážky nezahrnují odchylky ve sklonu a složení terénu.
- c. Hrací pole je ohraničeno bočními a koncovými mantinely, které mohou být vyrobeny z jakéhokoliv pevného materiálu. Koncové mantinely by měly být nejméně 3' vysoké. Koncové mantinely by měly být vyrobeny z pevného materiálu jako je dřevo nebo plexisklo. Boční mantinely musí být všude nejméně tak vysoké jako míče bocce. Boční a koncové mantinely mohou být využity během hry pro hody hrané odrazem či odražené míče.
- d. Označení (viz. schéma hracího pole). Na všech hracích polích by měla být jasně označena:
 - 1) 3,05 m (10') od zadních mantinelů – faulová čára pro zasahování či vyrážení
 - 2) Označení poloviny kurtu – minimální vzdálenost, kam musí být hozena pallina na začátku hrací směny. V průběhu hry se může, jako výsledek normální hry, pozice palliny měnit; avšak pallina nesmí nikdy zastavit blíže, než je označení poloviny kurtu nebo orámování, jinak je označena za mrtvou.
 - 3) Čáry 10' a 30' by měly být permanentně vyznačeny na hracím kurtu.

2. Vybavení

- a) Míče bocce mohou být vyrobeny ze dřeva nebo slitiny a musí být stejné velikosti. Velikost míčů pro oficiální ligu a turnaje má být od 107 mm (4.25“) do 110 mm (4,33“). Barva míčů není podstatná s podmínkou, že čtyři míče jednoho týmu jsou jasně a viditelně odlišné od čtyř míčů druhého týmu.
- b) Pallina nesmí být větší než 63 mm (2.5“) nebo menší než 48 mm (1.875“) a měla by být barvy viditelně odlišné od obou barev bocce míčů.
- c) Měřicí nástroj může být jakákoliv pomůcka, která je schopna přesného měření vzdálenosti mezi dvěma objekty a je akceptována turnajovými rozhodčími. Při rozdělování hráčů do divizí může být použito kovové měřicí pásmo (v mm).

SEKCE C – PRAVIDLA SOUTĚŽE

1. Hra

- a. Vybavení - bocce se hraje s osmi velkými míči a jedním menším terčovým či cílovým míčem nazývaným pallina (jack, cue, beebie). Jsou zde čtyři míče pro každou soutěžící stranu či tým, a tyto jsou obecně vyrobeny ve dvou barvách, k rozlišení míčů soupeřících týmů. Velké míče jsou také označeny odlišnými liniemi k rozlišení míčů jednotlivých hráčů stejného týmu.
- b. Pallina a barva - rozhodčí hodí mincí a vítězná strana získává pallinu a volí si barvu míčů. Při absenci rozhodčího vykonají hod mincí týmoví kapitáni. K hodu mincí by mělo dojít v hracím poli.
- c. Pravidlo tří pokusů – tým vlastnící pallinu bude mít tři pokusy ke vhažování palliny do určené hrací plochy (ZA PULICÍ ČÁRU A PŘED KONCOVOU ČÁRU NA OPAČNÉM KONCI HRACÍHO POLE /MEZI 30‘ A 10‘ ČÁRY/). Jestliže budou tyto tři pokusy neúspěšné, pak bude mít možnost umístit pallinu tým protihráčů. Bude-li i jejich pokus neúspěšný, rozhodčí umístí pallinu do středu šířky hracího pole (na opačný konec odhodové, faulové linie) ve vzdálenosti 15,24 m (50‘) značky. Tým s původně získanou výhodou vhodit pallinu, vhažuje první míč.
- d. Postup hry – pallina je kutálena či házena členem týmu, který vyhrál vhažování mince (viz. b). Hráč házející pallinu musí vhodit i první míč. Potom vhažuje míče tým protivníka a podává své bocce míče, dokud nezískají bod nebo nevyčerpají své čtyři míče. Toto pravidlo „nejbližšího míče“ určuje sled (posloupnost) hraných míčů. Tým, jehož míč je nejbližší pallině, je nazýván „in – ve hře“ a tým opačné strany „out – ze hry“. Vždy, když „in“ tým zahraje míč, odstoupí stranou a dovolí „out“ týmu vhažovat.
- e. Výchozí bod – tým vhažující pallinu vždy ustanovuje výchozí bod. *Příklad: Tým „A“ vhodí pallinu a první míč. Tým „B“ zvolí trefit míč týmu „A“ a vyhodit ho z pozice. Při takto provedeném hodu, oba míče, týmu „A“ i „B“, vylétnou z kurtu, zanechajíce v kurtu pouze pallinu. Tým A pak znovuustavuje výchozí bod.*
- f. Podání míče – tým má možnost v hracím poli své míče kutálet, házet, vyrážet, odrážet od mantinelů apod. pod podmínkou, že míč neskončí za určenými hranicemi nebo hráč

nepřestoupí faulové značky (odhodovou čáru). Hráč má také možnost při pokusu o získání bodu, nebo snížení bodů soupeřícího týmu, vyrazet nebo odrážet ven jakéhokoliv míče ve hře. Hráč může uchopit míč umístěním ruky na vrchní část míče či zespodu, pokud je míč vhozen spodním obloukem. Spodní oblouk je definován jako vypuštění míče pod úroveň pasu.

g. Počet míčů hraných hráčem

- 1) Hra jednotlivců – hráči je povoleno hrát 4 míče
- 2) Hra dvojic – každý hráč může hrát 2 míče
- 3) Hra týmů (4 hráči) – každý hráč může hrát 1 míč

h. Podávání instrukcí trenérem

- 1) Je zakázáno podávat hráčům při hře instrukce. Tento zákaz platí pro trenéry nebo diváky.
- 2) Při hře dvojic či týmů (běžných či při „Sjednocené – Unified – bocce“) je diskuse s jakýmkoliv sportovcem (hráčem) zakázána, jakmile jednou hráč vstoupil do hracího pole.

i. Skórování – na konci každé směny (když oba týmy vyčerpají všechny míče), budou stanoveny body následovně: body jsou přiděleny za všechny míče jednoho týmu umístěné blíže palliny než nejbližší míč týmu soupeře, což může být určeno pouhým pohledem či mechanickým měřením. Hráč může požadovat mechanické měření. Na konci směny, když rozhodčí určil „in“ míče a vyhlásil počet získaných bodů, hráč nebo tým provedou sběr míčů z hracího pole a připraví se k další směně, jestliže souhlasí s výsledkem.

Tým, který získá v dané směně body, také získává výhodu vhazení palliny ve směně následující.

Rozhodčí je zodpovědný za platnost výsledkové tabule a skórovacích karet. Je povinností týmového kapitána stále ověřovat správnost zveřejněného skóre.

j. Nerozhodná hra během směny – když jsou dva míče, každý z proti sobě soupeřícího družstva, ve stejné vzdálenosti od palliny (nerozhodná hra), tak tým, který vhažoval poslední, pokračuje ve hře až do doby, než je nerozhodná hra porušena.

Příklad: Tým A vhažuje míč k pallině a ustanovuje bod (má míč blíže palliny než soupeř), tým B vhažuje míč rovněž k pallině a rozhodčí určuje, že oba míče jsou ve stejné vzdálenosti od palliny. Tým B musí hrát do té doby, než má míč blíže k pallině než A. Jestliže tým B získá bod a tým A vhodí míč a znovu nastolí nerozhodnou hru, pak musí pokračovat ve hře tým A do doby, než je nerozhodný stav opět porušen či tým vyhází všechny své míče.

k. Nerozhodná hra na konci směny – když dva míče nejbliže palliny náležejí soupeřícím stranám a jsou v nerozhodném stavu, body nebudou přiděleny. Pallina se vrátí tomu týmu, který ji podával první. Hra pokračuje ze stejné strany hracího pole, odkud se hrála poslední nerozhodná směna.

l. Vítězná skóre

Čtyřčlenný tým – 1 míč/hráč = 16 bodů

Dvoučlenný tým – 2 míče/hráč = 12 bodů

Jednočlenný tým – 4 míče/hráč = 12 bodů

Výše uvedená procedura je nejběžnější na většině turnajů; ale změny lze akceptovat.

- m. Skórovací karty – je povinností každého týmového kapitána po zápase podepsat skórovací kartu. Podpis bude indikovat souhlas s konečným skóre. Hra, ve které bude protokolován protest, by neměla být podepsána ani jedním z kapitánů, kteří nesouhlasí se skóre nebo jeho platností.

2. Označení hráčů

- a. Kapitán – v každém týmu musí být určen kapitán a být znám rozhodčím před začátkem hry. Kapitán by neměl být měněn v průběhu hry, ale může být změněn v průběhu turnaje či ligy. Turnajoví či ligoví rozhodčí musí být informováni o této změně před jakoukoliv další hrou.
- b. Střídání pořadí hráčů – hráči týmu mohou hrát svůj míč v jakémkoliv pořadí s podmínkou, že hráč, který vhadzoval pallinu podává svůj míč jako první. Pořadí se může měnit v každé směně; avšak žádný hráč nemůže vhodit do hřiště více než jemu/jí přidělený počet míčů na směnu.

3. „Unified sports“ (sjednocené sporty)

- a. Každá „Unified“ (Sjednocená) sportovní dvojice se skládá z jednoho sportovce a jednoho partnera.
- b. Každý „Unified“ sportovní tým se skládá ze dvou sportovců a dvou partnerů.
- c. Každá hra musí začít vhadzováním mince. Kterýkoliv z členů týmu, který vyhrál vhadzování mince, začíná hru vhozením palliny a svého prvního míče. Druhý míč je vhozen jakýmkoliv členem soupeřícího týmu.

4. Střídání

- a. Oznámení rozhodčím.
Rozhodčí musí být informováni o střídání hráčů před plánovanou hrou, pozdější oznámení povede ke ztrátě hry.
- b. Střídání hráčů.
 - 1) Střídání hráčů – týmu je povoleno ve hře pouze jedno střídání. Střídající může nastoupit na místo kteréhokoliv hráče týmu a může střídat různé hráče téhož týmu během různých her.
 - 2) Limitace – je-li jednou hráč registrován jako střídající (náhradník) jednoho týmu, pak nemůže během turnaje střídat pro žádný jiný tým.
- c. Střídání během hry.
 - 1) Mimořádné okolnosti – pouze v případě lékařské či jiné doložené mimořádné události může být hráč vystřídán v průběhu hry. Mimořádné střídání bude provedeno jen na konci směny; pokud to není možné, směna bude považována za mrtvou. Jestliže je střídání provedeno, náhradník musí dokončit hru.
 - 2) Ztráta hry – tým s menším počtem hráčů, než je předepsáno, prohrává hru.

5. Time-out, zdržování hry a postavení hráčů při kontrole bodů

- a. Time-out – rozhodčí mohou povolit time-out kdykoliv se pro to objeví závažné okolnosti. Time-out je omezen do deseti minut.
- b. Úmyslné zdržování hry – jestliže je hra dle názoru rozhodčích úmyslně a bezdůvodně zdržována, rozhodčí musí daný tým na tuto okolnost upozornit. Když hra okamžitě nepokračuje, tým, který zdržuje, ztrácí zápas.

- c. Zdržení způsobené počasím, vyšší mocí či jinými nepředvídatelnými důvody – v případě těchto zdržení je rozhodnutí ředitele turnaje rozhodující a konečné.
- d. Postavení hráčů při kontrole bodů – jeden hráč z týmu (a nebo z každého týmu) může před odhodem míče (míčů) přikročit podél bočních mantinelů a prohlédnout si situaci.

6. Tresty

a. Vykonání trestů

- 1) Rozhodnutí - ihned po rozhodnutí rozhodčího o přestupku, rozhodčí uvědomí kapitány obou týmů a informuje je o uloženém trestu. Rozhodnutí rozhodčího je konečné, kromě výjimek uvedených dále v textu.
- 2) Zvláštní situace - pro situace, které nejsou speciálně popsány v pravidlech mezinárodní Bocce asociace, je rozhodnutí ředitele turnaje směrodatné a konečné.
- 3) Protesty - jakékoliv protesty proti rozhodnutí rozhodčího nebo na ředitele turnaje musí být podány trenérem, který má kvalifikaci trenér SO bocce, do 15 minut od ukončení hry, nebo bude rozhodnutí ředitele turnaje považováno za akceptované.
- 4) Protesty ke ztrátě hry - jestliže tým musí odstoupit ze hry v důsledku nepřítomnosti na plánovaném zápase, nebo přestupků níže popsaných, žádný oficiální protest nebude uznán. Protesty budou uznány a posouzeny na základě skutkové podstaty při okolnostech, které nejsou popsány níže.

b. Specifické přestupky (fauly)

- 1) Fauly faulové (odhodové) čáry – při míření a vhažování nesmí být překročena odhodová čára žádnou částí chodidla hráče či jakýmkoliv pomocným zařízením (vozik, berle, hole apod.). Po vypuštění míče a před dotykem míče s hracím polem před faulovou (odhodovou) čarou. Rozhodčí musí nahlásit všechny přestupky. Penalizace pro hráče (tým), který se dopustil faulu, bude prohlášení vhozeného míče za mrtvý. Rozhodčí počká, až takto chybně vhozený míč zastaví v hracím poli a tento míč z pole vyjme a prohlásí za mrtvý. Jestliže tento míč přijde do kontaktu s jinými míči v poli nebo s pallinou a tyto míče jsou odsunuty z původní pozice, rozhodčí vrátí míče co nejpřesněji zpět do původní pozice a hra pokračuje.
- 2) Hráč hraje více míčů, než je jemu povolený počet (u hry párů a týmů). Jestliže hráč vhodí extra míč do hracího pole /nad jemu povolený počet/, míč je považován za mrtvý. Jestliže tento míč přijde do kontaktu s jinými míči v poli nebo s pallinou a tyto míče jsou odsunuty z původní pozice, rozhodčí vrátí míče co nejpřesněji zpět do původní pozice a hra pokračuje.
Situace může nastat když hráč při hře dvojic (párů) hraje tři míče místo dvou a nebo hráč při hře týmů (4 hráči) hraje dva míče místo jednoho.
Tým o dvou hráčích – zbývající hráč ze dvojice bude mít pouze jeden míč ke hře.
Tým o 4 hráčích – zbývající hráči (kteří nehráli žádný míč) musí rozhodnout, kdo bude hrát zbylé míče.
- 3) Nedovolený pohyb míče náležejícího vlastnímu týmu - jestliže hráč pohne jedním či více míči (svého týmu), míč(e) jsou vzaty z kurtu a označeny za mrtvé a hra pokračuje.
- 4) Nedovolený pohyb protihráčova míče – jestliže, po vhození všech osmi míčů, hráč posune jedním či více míčů soupeře, tyto míče budou odměněny bodem a hra pokračuje. Jestliže hráč pohne jedním či více míči soupeře a ještě zbývají nehrané míče, rozhodčí vrátí míče co nejbližší jejich původnímu umístění a hra pokračuje.

- 5) Nedovolený pohyb palliny způsobený hráčem - jestliže je pallina posunuta hráčem, poškozený tým může obdržet tolik bodů, kolik bylo aktuálně míčů ve hře plus množství míčů týmem ještě nehraných během sady ve které přestupek nastal. Jestliže poškozený tým nemá míče ve hře ani zbylé nehrané míče, směna bude zrušena rozhodčím a začne se hrát znovu.
- c. Neúmyslné či předčasné posuny míčů nebo palliny rozhodčím
- 1) Neúmyslné posuny míče nebo palliny během hry (jestliže má být ještě hráno více míčů). Jestliže rozhodčí, buď z důvodu měření nebo jiného důvodu, posune míč ve hře nebo pallinu, hra je považována za mrtvou a začíná znovu.
 - 2) Neúmyslné či předčasné posuny míče nebo palliny rozhodčím po odehrání všech míčů - jestliže bod či body byly rozhodčím zřejmé, budou přiděleny. Nebudou přiděleny všechny nejisté body a hra je považována za mrtvou a začíná znovu.
- d. Ovlivnění míče v pohybu
- 1) Vlastním týmem - jestliže hráč ovlivní míče svého týmu v pohybu, rozhodčí jako výsledek faulu musí vhozený míč vyhlásit za mrtvý. Mrtvý míč je poté odstraněn z hracího pole. Rozhodčí by se měl /po vyhlášení faulu (přestupku)/, snažit zastavit kutálející míč v hracím poli proto, aby nevrátil do ostatních míčů ve hře. Jestliže rozhodčí není schopen míč zastavit, počká, až se míč úplně zastaví a pak ho odstraní z hracího pole. Jestliže tento míč přijde do kontaktu s jinými míči v poli nebo s pallinou a tyto míče jsou odsunuty z původní pozice, rozhodčí vrátí míče co nejpřesněji zpět do původní pozice a hra pokračuje.
 - 2) Soupeřovým týmem - jestliže hráč ovlivní soupeřův míč v pohybu, poškozený tým má jednu z následujících možností:
 - a) hrát míč znovu;
 - b) prohlásit sadu za mrtvou;
 - c) odmítnout trest, akceptovat polohu dotčeného míče a pokračovat ve hře.
 - 3) Bez porušení postavení - jestliže divák, zvíře či objekt zasáhne do míče v pohybu a míč se nedotkne jiného míče ve hře, pak musí být míč zahrán znovu stejným hráčem.
 - 4) S porušením postavení - jestliže divák, zvíře či objekt zasáhne do míče v pohybu a míč se dotkne jiného míče, který je už ve hře a sporný, směna je prohlášena za mrtvou.
 - 5) Jiné zásahy do hry - jakákoliv akce, která zasahuje do pozice palliny nebo nejbližšího míče každého týmu k pallině, činí směnu mrtvou. Jestliže jsou posunuty míče jiné než pallina nebo dva nejbližší míče každého týmu k pallině, mohou být posunuty co nejbližše jejich předchozí pozici a to dvěma kapitány, nebo rozhodčím. Zásah do hry může být způsoben mrtvým míčem z jiného kurtu, cizími předměty, diváky či zvířaty vstupujícími do hřiště a měnicími pozici míče (míčů) ve hře.
- e. Vhození míče špatné barvy
- 1) Nahraditelné - jestliže hráč vhodí míč špatné barvy, míč by neměl být zastaven jiným hráčem či rozhodčím. Musí být umožněno přejít míči do klidu a zastavit se a pak musí být nahrazen řádným míčem pomocí rozhodčího.
 - 2) Nenahraditelné - jestliže hráč vhodí míč špatné barvy, který nemůže být nahrazen bez toho, aby bylo narušeno postavení jiného míče už ve hře, body hry budou zaznamenány a špatně vhozený míč bude počítán pro tým, který ho dokoulel či

hodil, a hra pokračuje. Bude na odpovědnosti dvou týmových kapitánů a rozhodčího zjistit identitu míče „špatné barvy“.

- f. Špatné střídání během hry
- 1) Počáteční hod - jestliže tým špatně vhodí pallinu a svůj první míč, rozhodčí vrátí pallinu a míč a začne směnu znovu.
 - 2) Následné hody správné barvy v nesprávném pořadí - jestliže hráč vhodí svůj míč, když je jeho/její tým „in“ a druhý tým má stále míče, příslušný míč zůstává tam, kde se zastavil, je považován za „živý“, a hra pokračuje. Toto pravidlo je platné bez ohledu na to, kdo označoval, jaký míč byl „in“, protože je odpovědností každého týmu, vyžádat si měření, když „in“ bod je sporný.
7. Rozhodčí.
- a. Protesty
- 1) Námitky rozhodčím - každý tým má před začátkem hry právo vznést určenému či proti určenému rozhodčímu protest z jakéhokoliv důvodu. Tento protest bude vzat do úvahy a rozhodnut ředitelem turnaje.
 - 2) Účastníci se rozhodčí - žádnému z členů týmu ani registrovanému náhradníkovi nebude povoleno asistovat ve hře, ve které tým také hraje.
- b. Náhradní rozhodčí (nahrazování rozhodčích).
- a. Během hry - výměna rozhodčích může nastat během hry pouze s povolením ředitele turnaje a kapitánů obou týmů.
 - b. Pomocní rozhodčí - pomocní rozhodčí mohou být přiděleni v průběhu hry ke kterékoli hře za předpokladu povolení ředitelem turnaje (zápasu).
 - c. Týmové požadavky – rozhodčí může být vyměněn během hry, jestliže jeden z týmů předloží dostatečný důkaz pro jeho odvolání řediteli závodů.
 - d. Uniformy rozhodčích - rozhodčí by měli být jasně odlišitelní od hráčů.
- c. Etika
- 1) Etický kodex rozhodčích - rozhodčí bude:
 - studovat pravidla hry
 - bude fér a nezaujatý ve svých rozhodnutích a bude je provádět bez ohledu na skóre
 - bude přísný, ale ne panovačný; přesný a spolehlivý, ale ne hrubý; důstojný ale ne arogantní; přátelský ale ne družný; klidný, ale vždy ve střehu.
 - bude připraven, fyzicky i psychicky, řídit hru.
 - nebude podávat informace, které mohou být k prospěchu jednoho z týmů.
8. Další okolnosti
- a. Rozbitý míč
- Během hry - když se v průběhu směny míč nebo pallina rozbijí, je tato považována za mrtvou. Ředitel turnaje zodpovídá za výměnu míčů.
- b. Úprava kurtu
- 1) před započítáním hry - před začátkem každé hry musí být kurt upraven ke spokojenosti ředitele turnaje.
 - 2) Úprava kurtu během hry - kurt by neměl být upravován během hry. Překážky či objekty jako kameny, jamky apod. mohou být v průběhu hry odstraněny.

- 3) Mimořádný stav kurtu – když je dle názoru ředitele turnaje stav kurtu takový, že je hra neuskutečnitelná, hra může být zastavena a může pokračovat na jiném hracím poli nebo v jiný stanovený čas.
 - c. Pohybující se objekty
Pohybující se míč nebo pallina - žádný hráč nesmí hrát svůj míč dříve, než pallina nebo jiný míč přejde do úplného klidu.
9. Chování hráčů
- a. Je-li to možné, hráč by měl opustit hrací kurt, když hraje soupeř (je na řadě ve vyhazování míčů).
 - b. Nesportovní chování
Diskvalifikace - hráči by se měli chovat vždy sportovně. Jakékoliv chování pokládané za nevhodné, jako urážlivý jazyk, gesta, chování či slova která vzbuzují nepřátelství a jsou zjevná, mohou vést k diskvalifikaci.
 - c. Oděv
 - 1) Řádný oděv - hráči se oblečou tak, aby to přineslo kredit jim a sportu bocce.
 - 2) Obutí - hráčům nesmí obouvat boty, které by mohly poškodit povrch kurtu. Také hráčům není povoleno hrát bez bot.
 - 3) Nevhodný oděv - hráči oblečení nevhodně, urážlivě či nepřístojně nemusí být do turnaje připuštěni.

SEKCE D - DEFINICE HRACÍCH TERMÍNŮ

1. Míč: Živý a mrtvý.
 - a. Živý míč je jakýkoliv míč, který byl do hry vhozen.
 - b. Mrtvý míč je jakýkoliv míč, který byl diskvalifikován nebo je postižen trestem. Míč může být diskvalifikován, když:
 - 1) je to výsledek penalizace
 - 2) se dostal ven z hracího pole
 - 3) přišel do kontaktu s osobou či objektem mimo hrací pole
 - 4) zasáhl či byl vhozen na hranu bočních či koncového mantinelu
 - 5) zasáhl obložení kurtu nebo jiné koncové výztuže kurtu
 - 6) hráč při vyhazování přešlápl odhodovou čáru
 - 7) je to výsledek nepovoleného pohybu míčů týmu.
 - 8) je to výsledek ovlivnění míče v pohybu některým z hráčů
2. Bocce míč a pallina
 - a. Pallina je malý cílový míč, občas nazývaný „Cue ball“, „jack“, „beebie“ apod.
 - b. Bocce míč je větší hrací míč.
3. Další termíny
 - a. Vyrazení, míč hraný o mantinel je někdy znám jako „shooting“, „bombing“ apod. Vhození míče takovou rychlostí, že když míč mine terč (pallina) zasáhne zadní mantinel. Odhodová čára určuje foul.
 - b. „Bank shot“ nebo „rebound shot“ (odražený hod, míč) informuje o míči, který je hrán o boční či zadní mantinel (odrazem).
 - c. Pointing/bodování odkazuje na míč, který je vhozen tak, že se zastaví na místě nejbližší pallině a pro danou chvíli boduje. Bodovací čára bude použita k určení faultu.
 - d. Směna je časový interval hry, ve kterém jsou míče hrány z jedné strany kurtu na druhou a jsou uděleny body.
4. Přestupek

a. Přestupek je porušení pravidla, za které je předepsán trest.

SEKCE E – ROZDĚLOVÁNÍ HRÁČŮ DO DIVIZÍ

1. Je doporučeno, aby se turnajový ředitel před započítáním hry přesvědčil, že je dělení hráčů do divizí přiměřené a spravedlivé. Sportovci mohou být rozděleni do divizí na základě předchozích zkušeností nebo, v případě větších závodů, pomocí modifikované hry. Modifikovaná varianta hry popsaná dále pomůže rozdělit hráče co nejobjektivněji do divizí.
2. Každý hráč hraje tři modifikované hry, tři směny. Při směnách a odhodech přidělených míčů by měl střídat odhodovou pozici (začínat na opačných stranách hracího pole (v případě, že se celý turnaj hraje se střídáním vřazovacích stran – někde se hraje tak, že každá směna začíná z opačného konce hracího pole. Hráč by neměl překročit faulovou (odhodovou) čáru.:
 - a. Rozhodčí umístí pallinu na půlicí čáru (30´) a hráč vhodí 8 míčů. Rozhodčí změří 3 míče umístěné nejbližší palliny a součet (v cm) zapíše do záznamového archu.
 - b. Rozhodčí umístí pallinu na místo mezi půlicí a faulovou čáru (40´) a hráč vhodí 8 míčů. Rozhodčí změří 3 míče umístěné nejbližší palliny a součet (v cm) zapíše do záznamového archu.
 - c. Rozhodčí umístí pallinu na místo na faulovou čáru (50´) a hráč vhodí 8 míčů. Rozhodčí změří 3 míče umístěné nejbližší palliny a součet (v cm) zapíše do záznamového archu.

Měření bude prováděno od boční strany míče ke středu palliny (v horní části) pro všech 9 měření. Rozdělování do divizí je procedura dodržující pravidlo spravedlivosti hry a její přizpůsobení úrovni hráčů.

Etický apel: Sportovci se musí účastnit poctivě a čestně a s maximálním nasazením při každém rozdělování hráčů do divizí a/nebo při finální soutěži. Jednotlivci a týmy, které jsou označeny jako účastníci se bez jejich plného nasazení se, záměrem být umístěn do nižší hráčské divize, budou ze soutěží diskvalifikováni.

LITERATURA

Special Olympics (2005). *Bocce Sport Rules*. Retrieved 8. 3. 2005 from the World Wide Web:

http://www.specialolympics.org/Special+Olympics+Public+Website/English/Coach/Sports_Rules/Summer+Sports.htm