



# Bocsa sport szabályai

*Special Olympics*





## TARTALOMJEGYZÉK

1.	VONATKOZÓ SZABÁLYOK .....	4
2.	HIVATALOS VERSENYSZÁMOK .....	4
2.1	Egyéni (csapatonként egy játékos) .....	4
2.2	Páros (csapatonként két játékos) .....	4
2.3	Csapatverseny (csapatonként négy játékos) .....	4
2.4	Unified Sports® Bocsa páros (csapatonként két játékos) .....	4
2.5	Unified Sports® Bocsa csapat (csapatonként négy játékos) .....	4
2.6	Egyéni rámpás (rámpát használó csapatonként egy játékos) .....	4
3.	VERSENYPÁLYA ÉS FELSZERELÉS .....	4
3.1	Versenypálya .....	4
3.2	Felszerelés .....	5
3.2.1	A bocsagolyók és a pallinó .....	5
3.2.2	Mérőeszköz .....	5
3.2.3	Rámpák .....	6
4.	A VERSENY SZABÁLYAI .....	6
4.1	Besorolás a mezőnybe .....	6
4.2	Pénzfeldobási eljárás .....	6
4.3	A három kísérlet szabálya .....	7
4.4	A játék műveletsora .....	7
4.5	Kezdőpont .....	7
4.6	A golyó eljuttatása .....	7
4.7	Módosítások/Értelmezések .....	7
4.8	Az egy játékos által megjátszható golyók száma .....	7
4.8.1	Egyfős csapat .....	7
4.8.2	Kétfős csapat .....	7
4.8.3	Négyfős csapat .....	7
4.9	Tanácsadás .....	7
4.10	Pontszámítás .....	8
4.11	Játékos kijelölése .....	9
4.11.1	Csapatkapitány .....	9
4.11.2A	Játékosok forgása .....	9
4.12	Unified Sports csapat .....	9
4.12.1	Minden Unified Sports páros csapat .....	9
4.12.2	Minden Unified Sports csapatesemény .....	9
4.13	Cserék .....	9
4.14	Vesztés .....	9
4.15	Szünetek .....	10
4.16	Játékmenetek késleltetése .....	10
4.17	Az állás megvizsgálása .....	10
4.18	Egyéb körülmények .....	10
4.18.1	Törött golyó .....	10
4.18.2	A versenypálya tisztogatása .....	10
4.18.3	A versenypálya szokatlan körülményei .....	10
4.18.4	Mozgó golyó vagy pallinó .....	10
4.18.5	Mechanikai segédeszköz .....	10
4.19	A játékos magatartása .....	11
4.20	A játékos öltözéke .....	11

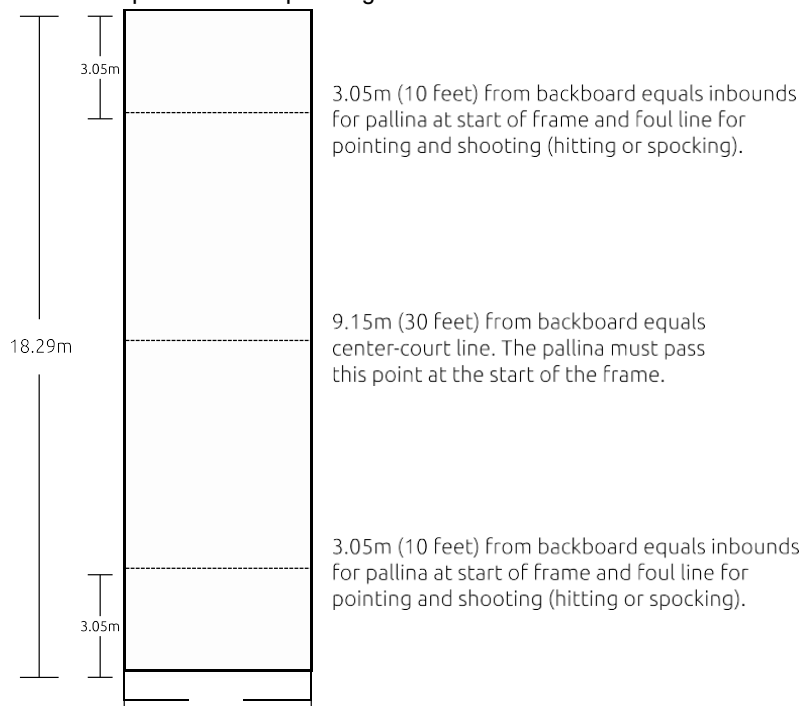






## 3.1.3.3

a 9,15 méternél (30 láb) lévő vonal, vagy a menet érvénytelennek tekintendő  
A 3,05 méteres (10 láb) és 9,15 méteres (30 láb) vonalakat permanensen kell meghúzni oldalpalánktól oldalpalánkig.



## 3.2 Felszerelés

## 3.2.1 A bocsagolyók és a pallinó

- 3.2.1.1 A bocsagolyók készülhetnek fából vagy kompozit anyagból, és azonos méretűeknek kell lenniük. A hivatalos versenygolyók átmérője 107 milliméter (4,20 hüvelyk) és 110 milliméter (4,33 hüvelyk) között lehet. A golyók színe nem lényeges, feltéve, hogy az egyik csapat négy golyója egyértelműen és láthatóan különbözik az ellenfél négy golyójától.
- 3.2.1.2 A bocsát nyolc golyóval és egy kisebb cél- vagy tárgygolyóval játsszák, amelyet pallinónak (célgolyó, fehér golyó, stb.) neveznek.
- 3.2.1.3 Egy oldal vagy csapat négy golyóval rendelkezik, és általában két színben készülnek, hogy megkülönböztessék az egyik csapat golyóit az ellenfél golyóitól (ld. 4.2 szakasz a golyó színének kiválasztási folyamata).
- 3.2.1.4 A bocsagolyókra megkülönböztető vonalakat is rá lehet vésni, az azonos csapatban lévő játékosok golyóinak azonosítása érdekében.
- 3.2.1.5 A pallinó átmérője nem lehet nagyobb mint 63 milliméter (2,5 hüvelyk) és nem lehet kisebb mint 48 milliméter (1,875 hüvelyk), és olyan színűnek kell lennie, amely jól láthatóan különbözik mindkét csapat bocsagolyójának színétől.

## 3.2.2 Mérőeszköz



- 3.2.2.1 A mérőeszköz bármely olyan eszköz lehet, amely képes pontosan megmérni a két tárgy közötti távolságot, és elfogadható a versenybiztosok számára.
- 3.2.3 Rámpák
  - 3.2.3.1 Rámpákat használnak, ha a sportolónak nincs arra fizikai képessége, hogy a kezével gurítson.
  - 3.2.3.2 A rámpák és egyéb segédeszközök a Versenybizottság jóváhagyásával használhatók.
  - 3.2.3.3 Mechanikai segédeszköz nem használható a bocsagolyó vagy a pallinó meghajtásához.
  - 3.2.3.4 A rámpát használó sportolókat a többi játékostól elkülönített mezőnybe kell helyezni csak egyéni verseny esetén.
  - 3.2.3.5 A verseny összes többi szabálya vonatkozik a rámpás mezőny sportolóira.

#### 4. A VERSENY SZABÁLYAI

- 4.1 Besorolás a mezőnybe
  - 4.1.1 Javasolt, hogy a verseny megkezdése előtt a versenyszervező gondoskodjon a mezőnyök megfelelőségéről. A sportolók mezőnybe osztása történhet korábbi tapasztalatok alapján, vagy nagyobb versenyszámok esetén módosított játékmenetek alapján. Az alábbi módosított játékmenet olyan pontszámot biztosít, amely segít, hogy a sportolókat a lehető legigazságosabb mezőnybe helyezzék.
  - 4.1.2 Minden sportolónak három módosított játékmenetet, úgynevezett szettet kell játszania. A sportolónak felváltva kell játszania a versenypálya mindkét irányából, és meg kell játszania a következő kiosztott golyókat. A sportolónak nem szabad túllépnie az alapvonalon, amikor megjátssza a kiosztott golyókat:
  - 4.1.3 A játékvezető a pallinót a 9,15 m-es (30 láb) vonal megjelölt pontjára (közepe) helyezi, és a játékosnak nyolc golyót kell megjátsszania. A játékvezető leméri a legközelebb lévő három golyót, és rögzíti a távolságukat centiméterben.
  - 4.1.4 A játékvezető ezután a pallinót a versenypálya közepén, a 12,20 m-es (40 láb) jelölésnél lévő megjelölt pontra helyezi, és a játékosnak nyolc golyót kell megjátsszania. A játékvezető leméri a legközelebb lévő három golyót, és rögzíti a távolságukat centiméterben.
  - 4.1.5 A játékvezető ezután a pallinót a 15,24 m-es (50 láb) vonal megjelölt pontjára (közepe) helyezi, és a játékosnak nyolc golyót kell megjátsszania. A játékvezető leméri a legközelebb lévő három golyót, és rögzíti a távolságukat centiméterben.
  - 4.1.6 Ha a mezőnybe sorolási folyamat során a pallinó elmozdul a 9,15 m-es (30 láb), 12,20 m-es (40 láb) vagy 15,24 m-es (50 láb) helyéről, akkor azt arra a pontra kell visszahelyezni, a következő golyó gurítása előtt, és mielőtt bármilyen mérést végeznének. Ha a golyó azon a helyen áll meg, ahol a pallinót elhelyezkedett a dobás előtt, akkor a pallinót vissza kell tenni az eredeti helyére, és a golyót közvetlenül a pallinó mögé kell helyezni, hogy érintse a pallinót. A fennmaradó golyó(ka)t megjátsszák és elvégzik a méréseket. Ha a golyó még mindig a pallinó mellett van és érinti azt, akkor ezt a mérést nullaként írják be.
  - 4.1.7 A méréseket a bocsagolyó középső oldalától a pallinó középső oldaláig végzik, összesen kilenc mérést, amelyek összege lesz a sportoló mezőnybe sorolási pontszáma.
  - 4.1.8 Páros és csapat esetén a sportolók mezőnybe sorolási pontszámainak összege a páros és a csapat mezőnybe sorolási pontszáma lesz.
  - 4.1.9 Ez a mezőnybe sorolási eljárás megfelel a Speciális Olimpia maximális erőfeszítés szabályának.
- 4.2 Pénzfeldobási eljárás



- 4.2.1 A játékevezető által történő pénzfeldobás határozza meg, hogy melyik csapat rendelkezik a pallinóval és a golyó színének kiválasztásával.
- 4.2.2 Játékevezető hiányában a két csapatkapitány hajtja végre a pénzfeldobást. A pénzfeldobásnak a versenypályán kell történnie.
- 4.3 A három kísérlet szabálya
- 4.3.1 A pallinóval rendelkező csapatnak három kísérlete van arra, hogy a pallinót a 9,15 méteres (30 láb) jelölésen túl, de a túlsó oldalon lévő 3,05 méteres (10 láb) jelölés előtti helyre juttassa. Ha a pallinó megáll a felezővonalon vagy előtte, vagy túlmege a túlsó oldalon lévő alapvonalon, az sikertelen kísérletnek minősül. (Megjegyzés: mindhárom kísérletet ugyanannak a játékosnak kell elvégeznie.) Ha ez a három kísérlet sikertelen, az ellenfél csapatának lesz lehetősége arra, hogy elhelyezze a pallinót. Ha ez a kísérlet sikertelen, a játékevezető a pallinót a versenypálya közepére, a 12,20 méteres (40 láb) jelölésre helyezi. Azonban a csapat semmikor sem veszíti el a megszerzett pallinó előnyét, az első golyó eljuttatásának lehetőségét.
- 4.4 A játék műveletsora
- 4.4.1 A pallinót csak annak a csapatnak a tagja guríthatja, amelyik megnyerte a pénzfeldobást a játék megkezdéséhez. A pallinót gurító játékosnak kell eljuttatnia az első golyót. Az ellenfél csapata ezután juttatja el a bocsgolyóit mindaddig, amíg pontot nem szereznek, vagy kifognak a négy golyójukból. Ez a "legközelebbi golyó" szabálya dönti el a megjátszandó golyók műveletsorát. Annak az oldalnak, amelynek a golyója a legközelebb van a pallinóhoz, azt "benti" golyónak hívják, az ellenfél oldalán pedig "kinti" golyónak. Ha egy csapat "benti" lesz, félreáll, és lehetővé teszi, hogy a "kinti" csapat teljesítsen.
- 4.5 Kezdőpont
- 4.5.1 Mindig a pallinó előnyével rendelkező csapat kötelessége a kezdőpont megállapítása. Példa: Az A jelű csapat gurítja a pallinót és juttatja el az első golyót. A B jelű csapat azt választja, hogy kidobja az A jelű csapat golyóját a helyzetéből. Ennek során az A jelű csapat és a B jelű csapat golyója is kirepül a pályáról, és csak a pallinó marad a pályán. Az A jelű csapat kötelessége a kezdőpont újbóli megállapítása.
- 4.6 A golyó eljuttatása
- 4.6.1 A játékosnak lehetősége van golyójának gurítására, palánkra dobására, stb., a pályán lefelé, feltéve, hogy az nem megy ki a pályáról, vagy a játékos nem sérti meg a szabálytalanságot jelző vonalakat. A játékosnak lehetősége van bármelyik játékban lévő golyót kiütni, hogy pontot szerezzen vagy csökkentse az ellenfél csapatának pontjait. A játékos megmarkolhatja a golyót úgy, hogy a kezét a golyó fölé vagy alá helyezi, amíg a golyó elengedése alulról történő továbbítással történik. Az alulról történő továbbítás a golyó derék alatti elengedését jelenti.
- 4.7 Módosítások/Értelmezések
- 4.7.1 Az eseményszervező/versenyszervező mérlegelési jogkörrel rendelkezik, hogy a jelenlegi technikai szabályok bizonyos módosításait/értelmezéseit a testi fogyatékoság jellemzői alapján engedélyezze. Az ilyen értelmazést a sportoló versenyen történő részvétele előtt kell kérni és dönteni róla, és az nem jelenthet előnyt egy másik sportolóval szemben. Az eljuttatási művelet értelmazései arra a műveletre vonatkoznak, amelyeket a végtag(ok) hajtának végre miközben egy gurítást vagy kiütő dobást juttatnak el.
- 4.8 Az egy játékos által megjátszható golyók száma
- 4.8.1 Egyfős csapat—a játékos négy golyót játszhat meg. Kétfős csapat –
- 4.8.2 mindegyik játékos két golyót játszhat meg. Négyfős csapat –
- 4.8.3 mindegyik játékos egy golyót játszhat meg.
- 4.9 Tanácsadás



- 4.9.1 Tilos az edzőnek vagy egy nézőnek bármelyik sportolóval és/vagy partnerrel beszélnie, ha már a sportoló és/vagy a partner a versenyigazgató által kijelölt játéktérre lépett.  
Ez alól a szabály alól csak két kivétel van, ha azt a versenyigazgató indokoltnak tartja a következő két esetben:
- 4.9.1.1 A mezőnybe sorolás során az edző beszélhet a játékosokkal az egyes távokra megjátszott első két "gyakorló" golyó bármelyike után, és
- 4.9.1.2 A verseny során a versenyigazgató megengedheti, hogy az edző beszéljen a játékosal a hivatalos „edzői időkéres” során (amelynek időtartamáról, menetéről és eljárásrendjéről a versenyek megkezdése előtt tájékoztatják az edzőket).
- 4.9.2 Ha a versenybiztos megállapítja, hogy egy edző/ partner / néző megsérti ezt a szabályt, a versenybiztos szankcionálhatja a szabálytalanságot elkövető személyt. A szankciók a következők lehetnek: szóbeli figyelmeztetés, az edző/partner sportszerűtlen magatartás miatti beidézése vagy a játékból történő kizárás.

#### 4.10

##### Pontszámítás

- 4.10.1 A következő pontszámítási eljárás a leggyakoribb a nagy versenyeken: eltérések azonban elfogadhatók.
- 4.10.2 Pontszámítási eljárás versenyek esetén: A versenyigazgató belátása szerint a játékokat a célpontszám eléréséig vagy egy időtartamig lehet játszani.
- 4.10.3 Minden menet végén (amikor mindkét csapat összes golyója elfogyott) a pontszámítás a következőképpen történik: annak a csapatnak ítélik meg a pontokat, amelynek a golyói közelebb vannak a pallinóhoz, mint az ellenfél legközelebbi golyója, amelyet megtekintéssel vagy mechanikus méréssel döntenek el.
- 4.10.4 A játékos kérhet mechanikus mérést (a méréseket a bocsa golyó középső oldalától a pallinó középső oldaláig végzik).
- 4.10.5 A menet végén a játékvezető bejelenti a győztes pontokat és szint a pálya pallinóhoz közel eső végénél a pályán kívül tartózkodó játékosoknak, és a golyók eltávolítása előtt, a játékvezető várja a játékosok egyetértését.
- 4.10.6 A játékosoknak joguk van mérést kérni, ha nem értenek egyet a játékvezetővel.  
Ha a játékos vagy a csapat egyetért a megítélt pontok számával, a versenypálya versenybiztosa a folytatja a golyók eltávolításával a következő menet megkezdéséhez.
- 4.10.7 Az egyes menetek pontszerző csapata a következő menet pallinó előnyét is elnyeri.
- 4.10.8 A játékvezető felelős az eredményjelző tábla és a pontozólap érvényességéért, ezért a kifüggesztett pontszám pontosságának ellenőrzése mindenkor a csapatkapitány kötelessége.  
Döntetlen a menet során
- 4.10.9 4.10.10.1 Abban az esetben, ha a két ellenfél golyója egyenlő távolságra van a pallinótól (döntetlen), az utolsóként gurított csapat folytatja a gurítást, amíg el nem dől. Példa: Az A jelű csapat gurít egy golyót a pallinó felé, és felállítja a pontot. Ezután a B jelű csapat gurítja a pallinó felé a golyóját, és a játékvezető megállapítja, hogy mindkettő pontosan ugyanolyan távolságra van a pallinótól. A B jelű csapatnak addig kell folytatnia a gurítást, amíg egy ponttal közelebb nem kerül, mint az A jelű csapat golyója. Ha a B jelű csapat addig a pontig gurít, és az A jelű csapat kiüti ezt a golyót, ezzel újra létrehozva a döntetlent, akkor az A jelű csapatnak addig kell gurítania, amíg el nem dől.
- 4.10.10 Döntetlen a menet végén
- 4.10.11





- 4.10.11.1 Abban az esetben, ha a pallinóhoz legközelebb eső két golyó az ellenfelekhez tartozik, és döntetlen az eredmény, nem ítélnék oda pontot. A pallinó visszatér ahhoz a csapathoz, amelyik utoljára eljuttatta azt. A játék abból az irányból folytatódik, ahonnan a menetet utoljára játszották.
- 4.10.12 Győztes pontszám
- 4.10.12.1 Négyfős csapat (játékosonként egy golyó) = 16 pont
- 4.10.12.2 Kétfős csapat (játékosonként két golyó) = 12 pont
- 4.10.12.3 Egyfős csapat (játékosonként négy golyó) = 12 pont
- 4.10.13 Pontozólap
- 4.10.13.1 Minden csapat kapitányának vagy edzőjének kötelessége aláírni a pontozólapot a meccs után. Az aláírások a végeredmény vitathatatlanságát jelzik. Azon meccsek esetén, amellyel szemben kifogást fognak benyújtani, a csapatkapitánynak vagy az edzőnek nem szabad aláírnia, ha nem ért egyet a pontszámmal vagy annak érvényességével.
- 4.11 Játékos kijelölése
- 4.11.1 Csapatkapitány
- 4.11.1.1 Minden csapatnál ki kell jelölni a kapitányt, és a játék megkezdése előtt tudatni kell a versenybiztosokkal. A csapatkapitány nem módosítható a játékmenet során, de a torna során módosítható. Erről a változásról minden rákövetkező mérkőzés előtt értesíteni kell a versenybiztosokat.
- 4.11.2 A játékosok forgása
- 4.11.2.1 Bármely adott csapat játékosai bármilyen forgást választhatnak a golyóik megjátszásához, feltéve, hogy aki a pallinót dobja, az juttatja el az első bocsagolyót. A forgás menetenként változhat; azonban egyetlen játékos sem juttathat el a számára menetenként kiosztottnál több golyót.
- 4.12 Unified Sports csapat
- 4.12.1 Minden Unified Sports páros csapat egy sportolóból és egy partnerből áll.
- 4.12.2 Minden Unified Sports csapatesemény két sportolóból és két partnerből áll.
- 4.12.3 Ezen szabályokon belül nincs előírás arra vonatkozóan, hogy ki (sportoló vagy partner) játssza meg a pallinót és az első bocsagolyót. A sorrend játékonként vagy menetenként változhat.
- 4.13 Cserék
- 4.13.1 Versenybiztos értesítése: A versenybiztosokat a kiírt játékidő előtt értesíteni kell a cserékről, különben ez a meccs elvesztését vonja maga után.
- 4.13.2 Játékosok cseréje: Csapatonként és játékmenetenként csak egy csere engedélyezett. A cserék bármelyik játékos helyét átvehetik a csapatban, és a különböző játékmenetek során ugyanabban a csapatban más játékosokat is helyettesíthetnek.
- 4.13.3 Korlátozások: Ha egy játékost csereként regisztráltak egy csapathoz a torna során, akkor azon torna során már nem lehet más csapat cseréje. A cserék mezőnybe sorolási pontszámának egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie, mint a lecserélt személyé.
- 4.13.4 Csere a játék során: Csak orvosi vagy egyéb igazolt vészhelyzet esetén lehet lecserélni egy játékost a játékmenet során. Vészhelyzeti cseréket csak a menet végén lehet végrehajtani; ha ez nem lehetséges, a menet érvénytelennek tekintendő. Ha azonban a csere megtörtént, a cserejátékosnak kell befejeznie a játékot.
- 4.14 Vesztés
- 4.14.1 Az a csapat, amelyik az előírtnál kevesebb játékosal rendelkezik, elveszti a meccset.



- 4.15 Szünetek
  - 4.15.1 A versenybiztos engedélyezhet szünetet, ha a körülmények ezt indokolják.
  - 4.15.2 A szünet legfeljebb tíz percre korlátozódik a versenyszervező által előre meghatározottak szerint.
- 4.16 Játékmenetek késleltetése
  - 4.16.1 A játékmenet szándékos késleltetése
    - 4.16.1.1 Ha a versenybiztos véleménye szerint a játékmenetet szándékosan késleltetik kellő vagy alapos indok nélkül, a versenybiztosnak figyelmeztetést kell adnia.
    - 4.16.1.2 Ha a játékot nem folytatják azonnal, a késleltető csapat elveszti a meccset.
  - 4.16.2 Időjárás, vis major, polgári rendbontás vagy egyéb előre nem látható okok miatti késleltetések
    - 4.16.2.1 Ilyen késleltetések esetén a versenyszervező döntése lesz a döntő és végleges.
- 4.17 Az állás megvizsgálása
  - 4.17.1 Minden csapatból egy játékos lejjebb mehet a pályán kívül, mielőtt eljuttatná a golyóját, és a játékosnak a pályán kívül kell maradnia, miközben megvizsgálja az állást.
- 4.18 Egyéb körülmények
  - 4.18.1 Törött golyó
    - 4.18.1.1 Ha egy menet során egy golyó vagy a pallinó eltörik, a menet érvénytelennek tekintendő.
    - 4.18.1.2 Egy golyó vagy a pallinó kicserélése a versenyszervező feladata.
  - 4.18.2 A versenypálya tisztogatása
    - 4.18.2.1 A játékot megelőzően
      - 4.18.2.1.1 Az összes versenypályát a versenyszervező megaláztatására meg kell tisztogatni minden játékmenet kezdete előtt.
    - 4.18.2.2 Versenypálya tisztogatása a játék során
      - 4.18.2.2.1 A versenypályákat a játékmenet során nem lehet rendbe hozni.
      - 4.18.2.2.2 Akadályokat vagy tárgyakat, például köveket, poharakat, stb. a játék során el lehet távolítani.
  - 4.18.3 A versenypálya szokatlan körülményei
    - 4.18.3.1 Ha a versenyszervező véleménye szerint a versenypálya körülményei olyanok, hogy a játék kivihetetlen, a játék megszakítható és folytatható egy másik pályán vagy más kijelölt időpontban.
  - 4.18.4 Mozgó golyó vagy pallinó
    - 4.18.4.1 Egyetlen játékos sem játszhatja meg a golyóját, amíg a pallinó vagy egy másik golyó teljesen meg nem áll.
  - 4.18.5 Mechanikai segédeszköz
    - 4.18.5.1 Ha a sportolónak egészségügyi vagy fizikai állapota miatt mechanikai segédeszközt kell használnia a pallinó helyzetének meghatározásához, akkor ez az eseményszervező/versenyszervező mérlegelése alapján engedélyezhető.
    - 4.18.5.2 Az ilyen típusú mechanikai segédeszközök példaként a látássérült sportolók számára alkalmazott csengettyű vagy élénk színű jelzőbója szolgál. Ha jelzőbóját alkalmaznak mechanikus segédeszközként, azt a lehető legközelebb kell elhelyezni a pallinóhoz, rendszerint mögé, és el kell távolítani a pályáról, miután a sportoló a bocsagolyót elengedte a kezéből. Ha csengettyűt alkalmaznak, azt a pallinó fölött tartva kell megcsengetni.



- 4.19 A játékos magatartása
  - 4.19.1 A játék során
    - 4.19.1.1 Amikor csak lehetséges, a játékosnak el kell hagynia a versenypályát, ha az ellenfél játszik.
  - 4.19.2 Sportszerűtlen magatartás
    - 4.19.2.1 A játékosoknak mindenkor sportszerű magatartást kell tanúsítaniuk.
    - 4.19.2.2 Minden olyan cselekmény, amely sportszerűtlenségnek minősül, mint például a sértő nyelvezet, gesztusok, tettek vagy szavak, amelyek rosszindulatúak, ha kirívóak, kizárást vonhatnak maguk után.
- 4.20 A játékos öltözéke
  - 4.20.1 Megfelelő öltözék
    - 4.20.1.1 A játékosok úgy öltözködnek, hogy megbecsülést szerezzenek maguknak és a bocsá sportnak.
  - 4.20.2 Lábbeli
    - 4.20.2.1 A játékosok nem viselhetnek olyan lábbelit, amely károsíthatja vagy megbolygathatja a versenypálya felületét.
    - 4.20.2.2 Ajánlott, hogy minden játékos zárt orrú cipőt viseljen.
  - 4.20.3 Kifogásolható öltözék
    - 4.20.3.1 Azok a játékosok, akik kifogásolható vagy sértő ruházatot viselnek, vagy nem megfelelően vannak felöltözve, nem vehetnek részt a tornán.

## 5. BÜNTETÉSEK ÉS ÓVÁSOK

- 5.1 Döntéshozatal
  - 5.1.1 Amint a versenybiztos azt állapítja meg, hogy szabálytalanságot követtek el, a versenybiztos azonnal értesíti mindkét csapat kapitányát és tájékoztatja őket a kiszabott büntetésről. Annak a csapatnak, amellyel szemben a szabálytalanságot elkövették, lehetősége van elutasítani a versenybiztos által kiszabott büntetést, elfogadni a golyó(k) elhelyezkedését, és folytatni a játékot. A versenybiztos döntése végleges, kivéve ha a továbbiakban másként nem rendelkezik.
  - 5.1.2
- 5.2 Nem érintett feltételek
  - 5.2.1 A jelen szabályokban kifejezetten nem érintett feltételek esetén a versenyszervező döntése a döntő és végleges.
- 5.3 Óvások
  - 5.3.1 A versenybiztos vagy a versenyszervező döntése elleni bármilyen óvást a Speciális Olimpia vizsgázott bocsaaedzőjének a játék befejezését követő 15 percen belül kell benyújtania, vagy a versenybiztos vagy a versenyszervező által hozott döntés elfogadottnak minősül.
  - 5.3.2 Az óvásokat az alábbiakban kifejezetten nem bemutatott körülmények között, a konkrét esetet mérlegelve kell tudomásul venni és elbírálni.
- 5.4 Óvás a vesztes ellen
  - 5.4.1 Ha egy csapat azért vesz el egy meccset, mert nem jelent meg a kiírt meccsen, vagy az alábbiakban előírtak megsértése miatt, akkor semmilyen hivatalos óvás nem ismerhető el.
- 5.5 Konkrét szabálytalanságok
  - 5.5.1 Alapvonal szabálytalanság
    - 5.5.1.1 Mind a gurítás, mind a kiütés során a játékos testének semelyik része, ideértve a játékos lábát, vagy a sportoló által használt bármely eszköz, például kerekesszék, mankó, járókeret, rámpa stb., sem érintkezhet az alapvonal egyetlen



- részével sem, amíg a golyót el nem engedik, a pallinó eljuttatásakor, és mielőtt a golyó érintené a játéktér bármely részét az adott alapvonal előtt.
- 5.5.1.2 A versenybiztosnak, ha szabálytalanságot észlel, minden szabálytalanságot jeleznie kell.
- 5.5.1.3 A szabálytalanságot elkövető játékos (csapat) büntetése az, hogy a dobott golyót érvénytelennek nyilvánítják.
- 5.5.1.4 Ha lehetséges és biztonságos, a játékvezető megkísérli megállítani az éppen eljuttatott golyót, mielőtt az elérné a pallinót és a többi "versenyben" lévő golyót, eltávolítja az éppen elengedett golyót a pályáról, és az éppen elengedett golyót érvénytelennek nyilvánítja. Ha az éppen elengedett golyó mégis érintkezésbe kerül a pallinóval és/vagy más "versenyben" lévő golyóval, és ezek a golyók elmozdulnak az eredeti helyükről, akkor a játékvezető visszahelyezi a golyókat a lehető legközelebb az eredeti helyzetükhöz, és a játék folytatódik.
- 5.5.2 **Mozgó golyó vagy pallinó**
- 5.5.2.1 A vezető versenybiztos addig nem ad jelet a következő golyó elgurításához, amíg a pallinó vagy az éppen megjátszott golyó teljesen meg nem áll.
- 5.5.2.2 Ha egy játékos, a játék bármely formátumában a golyóját azelőtt juttatja el, hogy a pallinó vagy egy aktuálisan eljuttatott golyó teljesen megállt volna, az éppen eljuttatott golyót lehetőség szerint, és biztonságosan a játékvezetőnek meg kell állítania, mielőtt az eléri a "versenyben" lévő golyókat, érvénytelennek kell nyilvánítani és el kell távolítani a pályáról. Ha a játékvezető nem tudja megállítani a golyót, mielőtt az elérné a "versenyben lévő golyókat", a játékvezetőnek vissza kell helyeznie a pallinót és a legközelebbi golyókat oda, ahol a golyó nem megfelelő eljuttatása előtt voltak, és el kell távolítani az éppen eljuttatott golyót a pályáról.
- 5.5.3 **A játékos több golyót játszik meg, mint amennyit számára kiosztottak egy két- vagy négyfős csapatban**
- 5.5.3.1 Ha egy játékos egy többlet golyót gurít a menet során, a kérdéses golyó érvénytelennek minősül.
- 5.5.3.2 Ha lehetséges és biztonságos, a játékvezető megkísérli megállítani az éppen eljuttatott golyót, mielőtt az elérné a pallinót és a többi "versenyben" lévő golyót, eltávolítja az éppen elengedett golyót a pályáról, és az éppen elengedett golyót érvénytelennek nyilvánítja. Ha az éppen elengedett golyó mégis érintkezésbe kerül a pallinóval és/vagy más "versenyben" lévő golyóval, és ezek a golyók elmozdulnak az eredeti helyükről, akkor a játékvezető visszahelyezi a golyókat a lehető legközelebb az eredeti helyzetükhöz, és a játék folytatódik. Ez a feltétel akkor áll fenn, ha egy kétfős csapat játékos a három golyót játszik meg kettő helyett, vagy egy négyfős csapat játékos a két golyót játszik meg egy helyett.
- 5.5.3.3 **Kétfős csapat:** a kétfős csapat fennmaradó játékosának csak egy megjátszható golyója lesz.
- 5.5.3.4 **Négyfős csapat:** a többi játékosnak, aki még nem játszott meg egy golyót sem, kell eldöntenie, hogy ki játssza meg a még meg nem játszott golyókat.
- 5.5.4 **A saját csapathoz tartozó golyó jogtalan elmozdítása**
- 5.5.4.1 Ha egy játékos elmozdítja csapata egy vagy több golyóját, a golyó(ka)t eltávolítják a pályáról, érvénytelennek tekintik, és folytatódik a játék.
- 5.5.5 **Az ellenfél golyójának jogtalan elmozdítása**
- 5.5.5.1 Ha mind a nyolc golyó eldobása után mozdítja el egy játékos az ellenfele egy vagy több golyóját, az ellenfél elmozdított golyói után egy-egy pontot ítélnék oda.



- 5.5.5.2 Ha egy játékos elmozdítja ellenfele egy vagy több golyóját, és még maradtak meg nem játszott golyók, a játékvezető az eredeti helyzetükhöz a lehető legközelebb visszahelyezi a golyókat, és a játék folytatódik.
- 5.5.6 A pallinó egy játékos általi jogtalan elmozdítása
- 5.5.6.1 Ha egy játékos a pallinót mozdítja el, akkor az ellenfél csapatának annyi pontot ítélnék oda, mint az érvényes, "versenyben" lévő golyók száma, plusz a még meg nem játszott golyók száma.
- 5.5.6.2 Ha annak a csapatnak, amellyel szemben a szabálytalanságot elkövették, nincs "versenyben" lévő golyója, és nincs fennmaradó golyója, akkor a játékvezető érvénytelennek nyilvánítja a menetet, és újrakezdi ugyanabból az irányból.
- 5.6 A golyók vagy a pallinó játékvezető általi véletlen vagy idő előtti megmozdítása
- 5.6.1 Játék közben (amikor még több golyó is megjátszható)
- 5.6.1.1 Ha a játékvezető akár a mérés közben, akár más módon megmozdít egy "versenyben" lévő golyót vagy a pallinót, a menet érvénytelennek tekintendő, és újrakezdi ugyanabból az irányból.
- 5.6.2 Miután az összes golyót megjátszották
- 5.6.2.1 Ha a pont vagy pontok a játékvezető számára nyilvánvalóak voltak, a pontokat odaítélik. Egyetlen bizonytalan pontot sem ítélnék oda, a menet érvénytelennek tekintendő, és újrakezdi ugyanabból az irányból.
- 5.7 Mozgásban lévő golyó akadályozása
- 5.7.1 A saját csapata által
- 5.7.1.1 Ha egy játékos akadályozza csapatának mozgásában lévő golyóját, a játékvezetőnek, ha szabálytalanságot észlelt, a dobott golyót érvénytelennek kell nyilvánítania.
- 5.7.1.2 Ha lehetséges és biztonságos, a játékvezető megkísérel megállítani az éppen eljuttatott golyót, mielőtt az elérné a pallinót és a többi "versenyben" lévő golyót, eltávolítja az éppen elengedett golyót a pályáról, és az éppen elengedett golyót érvénytelennek nyilvánítja. Ha az éppen elengedett golyó mégis érintkezésbe kerül a pallinóval és/vagy más "versenyben" lévő golyóval, és ezek a golyók elmozdulnak az eredeti helyükről, akkor a játékvezető visszahelyezi a golyókat a lehető legközelebb az eredeti helyzetükhöz, és a játék folytatódik.
- 5.7.2 Az ellenfél csapata által
- 5.7.2.1 Ha egy játékos akadályozza az ellenfél mozgásban lévő golyóját, az a csapat, amelyik ellen a szabálytalanságot elkövették a következő lehetőségek közül választhat:
- 5.7.2.1.1 Újra megjátssza a golyót.
- 5.7.2.1.2 Érvénytelennek minősíti a menetet.
- 5.7.2.1.3 Elutasítja a büntetést, elfogadja a megérintett golyó(k) elhelyezkedését, és folytatja a játékot.
- 5.7.3 A pozíció megzavarása nélkül
- 5.7.3.1 Ha egy néző, egy állat vagy egy tárgy akadályoz egy mozgásban lévő golyót, és a golyó nem ér hozzá egy másik, már játékban lévő golyóhoz, akkor ugyanannak a játékosnak kell újra megjátszania.
- 5.7.4 A pozíció megzavarásával
- 5.7.4.1 Ha egy néző, egy állat vagy egy tárgy akadályoz egy mozgásban lévő golyót, és a golyó hozzáér egy másik, már játékban lévő és "versenyben" lévő golyóhoz, a menet érvénytelen.
- 5.7.5 A játék egyéb megzavarása



- 5.7.5.1 Bármilyen cselekmény, amely megbolygatja a pallinó helyzetét vagy a csapatok pallinóhoz legközelebb eső golyóját, a menetet érvénytelenné teszi.
- 5.7.5.2 Abban az esetben, ha a pallinótól vagy a két ellenfél a pallinóhoz legközelebb eső golyójától eltérő golyók mozdulnak el, azokat a két csapatkapitány vagy a játékvezető visszahelyezheti az eredeti helyzetéhez lehető legközelebbi helyre. Az ilyen zavaró cselekmény oka lehet egy másik pályáról származó érvénytelen golyó, idegen tárgy, nézők vagy állatok belépése a pályára, amelyek megváltoztatják a játékban lévő golyó(k) helyzetét.
- 5.8 Nem megfelelő színű golyó eljuttatása
- 5.8.1 Kicsérélhető
- 5.8.1.1 Ha egy játékos nem megfelelő színű golyót küld el, a golyót nem állíthatja meg egy másik játékos vagy a játékvezető. A golyót hagyni kell megállni, és a játékvezetőnek ki kell cserélnie a megfelelő színű golyóra.
- 5.8.2 Nem cserélhető ki
- 5.8.2.1 Ha egy játékos nem megfelelő színű golyót küld el, amely nem cserélhető ki anélkül, hogy meg ne bolygatna egy másik, már játékban lévő golyót, a menet érvénytelennek tekintendő, és ugyanabból az irányból kell újrajátszani.
- 5.9 A játék nem megfelelő forgása
- 5.9.1 Kezdőpont
- 5.9.1.1 Ha egy csapat helytelenül juttatja el a pallinót és az első golyóját, a játékvezető visszajuttatja a pallinót és az első golyót, amelyet a forgáson kívül játszottak meg.
- 5.9.1.2 A játékvezető ezután a másik színnel rendelkező játékost vagy csapatot kéri meg, hogy juttassa el a pallinót, amikor újraindítják a menetet a pálya ugyanazon irányából.
- 5.9.2 A megfelelő színű, helytelen műveletsorban történő rákövetkező gurítások
- 5.9.2.1 Ha egy játékos, akkor juttatja el a golyóját, amikor a csapata "benti", és a másik csapatnak maradtak még golyói, a szóban forgó golyót lehetőség szerint és biztonságosan meg kell állítania a játékvezetőnek, mielőtt az elérné a "versenyben lévő golyókat", érvénytelenné nyilvánítják és eltávolítják a pályáról.
- 5.9.2.2 Ha a játékvezető nem tudja megállítani a golyót azelőtt, hogy az elérné a "versenyben lévő golyókat", a játékvezetőnek vissza kell helyeznie a pallinót és a legközelebbi golyókat oda, ahol a forgáson kívüli eljuttatás előtt voltak.

## 6. VERSENYBI ZTOSOK

- 6.1 Kifogások
- 6.1.1 Kifogások a versenybiztos felé
- 6.1.1.1 Minden csapatnak joga van a játék kezdetét megelőzően bármilyen okból kifogást emelni egy kijelölt versenybiztos ellen.
- 6.1.1.2 Ezt a kifogást a versenyszervező mérlegeli és dönt róla.
- 6.1.2 Résztvevő versenybiztosok
- 6.1.2.1 A csapat egyetlen tagja sem vagy a csapat regisztrált cserejátékosa sem tevékenykedhet olyan mérkőzésen, amelyen az adott csapat is játszik.
- 6.2 Versenybiztosok cseréje
- 6.2.1 Egy játékmenet során
- 6.2.1.1 A versenybiztosok cseréje csak a versenyszervező és mindkét csapatkapitány engedélyével történhet a játékmenet során.
- 6.2.2 További versenybiztosok



- 6.2.2.1 A játék során további versenybiztosokat lehet kijelölni bármely játékhoz, feltéve, hogy erre a versenyszervező engedélyt ad.
- 6.2.3 Csapatkéresek
  - 6.2.3.1 A versenybiztosok a játék során lecserélhetők, ha bármelyik csapat megfelelő indokot mutat be a versenyszervezőnek.
- 6.3 A versenybiztos egyenruhája
  - 6.3.1 A játékvezetőknek egyértelműen megkülönböztethetőnek kell lenniük a játékosoktól.

## 7. A JÁTÉK KIFEJEZÉSEINEK MEGHATÁROZÁSA

- 7.1 Érvényes golyó: Bármelyik játékban lévő golyó, amelyet eljuttattak.
- 7.2 Érvénytelen golyó: Bármelyik golyó, amelyet kizártak vagy elvesztettek. Egy golyó kizárható, ha:
  - 7.2.1 Az egy büntetés eredménye.
  - 7.2.2 Kiment a versenypályáról.
  - 7.2.3 A versenypályán kívül lévő személlyel vagy tárggyal érintkezett. Eltalálja a versenypálya palánkjának tetejét.
  - 7.2.4 Eltalálja a borítást a versenypálya vagy annak bármely támasztéka fölött. Ez egy lábhiba eredménye.
  - 7.2.5 A saját (csapat) golyó jogtalan elmozdításának az eredménye.
  - 7.2.6 A mozgásban lévő golyó saját csapat általi akadályozásának az eredménye.
  - 7.2.7 Azelőtt játszották meg, hogy a pallinó vagy az éppen eljuttatott golyó teljesen megállt volna.
- 7.3 Bocsagolyó: A nagyobb játékgyó.
- 7.4 Pallinó: Egy kis célgyó, amit néha fehér golyónak is hívnak.
- 7.5 Kiütés/Dobás: Olyan golyó gurításának a művelete, amelyet elegendő sebességgel dobnak el ahhoz, hogy eltalálja a hátsó palánkot, ha elvétí a célt.
- 7.6 Palánkos vagy visszapattanó dobások: A palánkos vagy visszapattanó dobás az oldalsó vagy a hátsó palánkról történő megjátszásra utal.
- 7.7 Gurítás: A golyó gurítása a pallinóhoz közeli pont elérése érdekében.
- 7.8 Menet: a játék azon periódusa, amelyben megjátsszák a golyókat a pálya egyik oldaláról a másikra, és pontokat ítélnak oda.
- 7.9 "Versenyben": A szabálykönyv bármely szakaszában alkalmazva olyan golyókat jelent, amelyeket a versenybiztos olyan golyóknak tekint, amelyeket esetlegesen mérnie kell vagy pontszerző golyókként megítélni.
- 7.10 Szabálytalanság: Szabályszegés, amiért büntetés jár.