



Reglement Special Olympics Belgium

Bocce

Oktober 2021

Special Olympics
Belgium





INHOUDSTAFEL

HOOFDSTUK 1: OFFICIËLE PROEVEN	3
HOOFDSTUK 2: HET SPEELVELD EN DE UITRUSTING	3
HOOFDSTUK 3: NIVEAUBEPALING (DIVISIONING)	6
HOOFDSTUK 4: HET WEDSTRIJDREGLEMENT	7
HOOFDSTUK 5: DE SPELERS	10
HOOFDSTUK 6: TIME-OUT, VERTRAGING EN CONTROLE VAN DE BALPOSITIE	11
HOOFDSTUK 7: STRAFFEN EN OVERTREDINGEN	12
HOOFDSTUK 8: DE OFFICIALS	17
HOOFDSTUK 9: ANDERE OMSTANDIGHEDEN	18
HOOFDSTUK 10: DEFINITIES VAN SPELTERMEN	19

Dit officieel Special Olympics Bocce reglement is van toepassing op alle Special Olympics Bocce wedstrijden in België. Dit reglement werd opgesteld door Special Olympics Inc. en door Special Olympics Belgium in het Nederlands bewerkt. De inhoud van deze pagina's mag worden vermenigvuldigd en gekopieerd mits uitdrukkelijke vermelding van de bron, nl. het logo en de benaming van Special Olympics Belgium.
Het logo is beschikbaar op aanvraag: info@specialolympics.be.





HOOFDSTUK 1: OFFICIËLE PROEVEN

De officiële proeven zijn:

1. Individueel een atleet per team
2. Dubbel twee atleten per team
3. Ploeg vier atleten per team
4. Unified dubbel een atleet en een partner per team - 1 atleet + 1 partner
5. Unified ploeg twee atleten en twee partners per team - 2 atleet + 2 partner

Spel: Alle ballen worden door de spelers in het spel gebracht. Na het spel worden de punten toegekend.

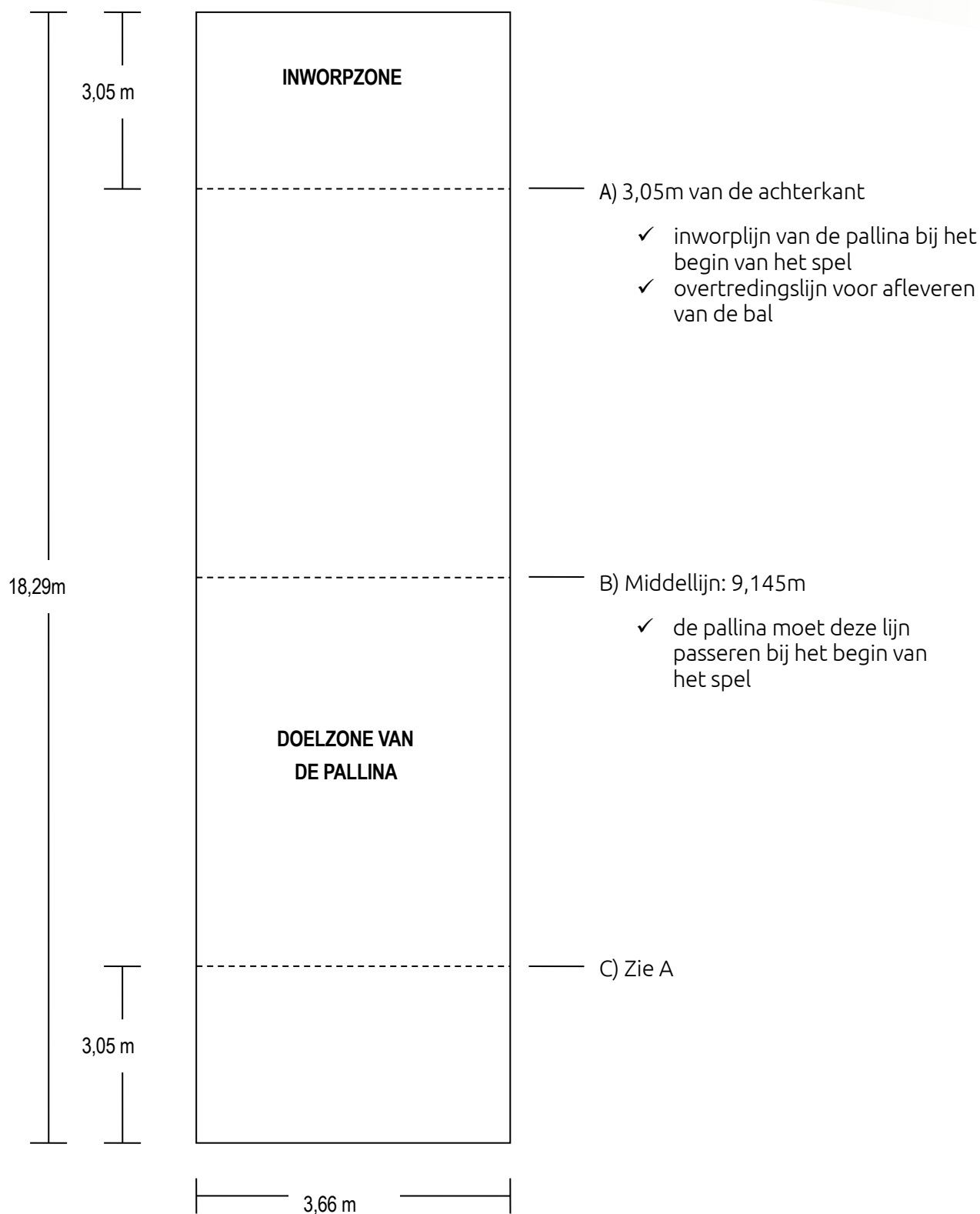
Wedstrijd: Een opeenvolging van spellen tot een bepaald aantal punten of een tijdslimiet. Op het einde van een wedstrijd wordt de eindscore bepaald.

HOOFDSTUK 2: HET SPEELVELD EN DE UITRUSTING

1. Het speelveld

- a. Het speelveld is een vlak terrein van 3,66 meter breed en 18,29 meter lang.
- b. Het oppervlak van het speelveld mag bestaan uit fijn steenslag, aarde, leem, gras of kunststof op voorwaarde dat er geen enkele permanente of tijdelijke hindernis is die invloed heeft op het traject van de bal.
- c. De afbakening van het speelveld bestaat uit om het even welk hard materiaal: meestal hout of plexiglas. De hoogte ervan is minimaal 160mm aan de uiteinden en minimaal 80mm aan de zijden.
Deze afbakening mag tijdens het spel gebruikt worden om de bal van richting te laten veranderen.
- d. Op het speelveld zijn over de ganse breedte duidelijke lijnen van 50mm aangebracht:
 1. Twee lijnen op 3,05m vanaf elk uiteinde: een inworplijn en een overtredingslijn.
 2. In de helft van het speelveld; dus op 9,145m van de uiteinden. Deze lijn duidt de minimum afstand aan voor het plaatsen van de pallina bij aanvang van het spel. Tijdens het spel mag de pallina door een andere bal verplaatst worden. De pallina mag echter niet tussen de 9,145 m-lijn en de overtredingslijn (3,05 m-lijn) tot stilstand komen.





Het 2^e spel heeft plaats aan de andere kant van het speelveld. Per nieuw spel wordt er van kant veranderd.





2. De uitrusting

- a. Bocce wordt gespeeld met 8 ballen met een diameter van 107mm tot 110mm, een gewicht van 920 gram en vervaardigd uit een hout of composietmateriaal. De kleur van de ballen is onbelangrijk op voorwaarde dat alle ballen van een team dezelfde kleur hebben en dat de kleur van de ballen van het ene team duidelijk verschilt van deze van het andere team.
- b. De pallina heeft een diameter tussen 48mm en 63mm en moet qua kleur verschillen van de bocceballen van beide teams.
- c. Als meetinstrument gebruiken we eender welk meetinstrument met een verdeling in millimeter die met precisie de afstand tussen 2 ballen kan meten en die aanvaard wordt door de toernooirecteur.
- d. Uitrusting atleet
 - ✓ Sportieve kledij (T-shirt of polo, trainings- of joggingsbroek of short)
 - ✓ Gesloten sportschoenen
 - ✓ Elke ploeg dient herkenbaar te zijn door zijn uitrusting





HOOFDSTUK 3: NIVEAUBEPALING (DIVISIONING)

Voor de start van een competitie, moet de tornooirecteur erop toezien dat de atleten in een correct niveau ingedeeld worden. In het geval van grotere wedstrijden wordt er een divisioning-proef uitgevoerd. Deze proef zal de atleten in groepen van gelijke speelsterkte indelen.

2 atleten per speelveld. De eerste atleet speelt en mag de overtredingslijn van 3,05 m niet raken.

1. Eerste reeks ballen
De scheidsrechter plaatst de pallina in het midden van de 9,15 m lijn
De scheidsrechter bepaalt vanaf welke zijde er de eerste keer gespeeld wordt.
De atleet speelt 8 ballen.
De scheidsrechter meet de afstand van de 3 ballen het dichtst bij de pallina.
De 3 afstanden (in centimeters) worden genoteerd.
2. Tweede reeks ballen
Vanaf de andere zijde.
De scheidsrechter plaatst de pallina in het midden tussen de 9,15 m-lijn en de 15,24 m-lijn = 12,20 m lijn.
De atleet speelt 8 ballen.
De scheidsrechter meet de afstand van de 3 ballen het dichtst bij de pallina
De 3 afstanden (in centimeters) worden genoteerd.
3. Laatste reeks ballen
Opnieuw vanaf de andere zijde.
De scheidsrechter plaatst de "pallina" in het midden van de 15,24 m lijn.
De atleet speelt 8 ballen.
De scheidsrechter meet de afstand van de 3 ballen het dichtst bij de pallina
De 3 afstanden (in centimeters) worden genoteerd.
De "scorecard" vermeldt 9 afstanden in centimeters.
De tweede atleet speelt.

BELANGRIJK

In het geval van een korte competitieperiode en een groot aantal atleten, zal de niveaubepaling (divisioning) over één (12,20m), twee (9,15m en 15,24m) of drie afstanden gespeeld worden (Deze regel wordt ter plaatse voor de niveaubepaling door de tornooirecteur bepaald). De atleet speelt 4 ballen. De scheidsrechter meet de afstand van de 3 ballen het dichtst bij de "pallina". De 3 afstanden (in centimeters) worden genoteerd.

De scorekaarten van de 2 spelers wordt aan de "officials" overhandigd.





HOOFDSTUK 4: WEDSTRIJDREGLEMENT

a. Toewijzen van de pallina en keuze van de kleur van de ballen

Een muntopworp door de scheidsrechter bepaalt welk team de pallina krijgt en de kleur van de ballen mag kiezen. Deze opworp gebeurt op het speelveld.

b. Drie pogingen regel

Het team dat de pallina in het spel brengt, krijgt drie pogingen om de pallina tussen de middellijn (9,05m) en de overtredingslijn (15,24m) aan de overzijde te plaatsen. Indien de pallina stilvalt op de middellijn of overtredingslijn dan is de poging niet succesvol. Dezelfde speler moet de drie pogingen doen.

Als dit na drie pogingen niet gelukt is, krijgt het andere team één kans om de pallina te plaatsen.

Indien ook deze poging niet succesvol is, plaatst de scheidsrechter de pallina in het midden tussen de 9,15 m-lijn en de 15,24 m-lijn = 12,20 m lijn aan de overzijde van het veld.

Een team verliest echter nooit het voordeel om als eerste een bal in het spel te brengen.

c. Speelvolgorde

De pallina wordt door een lid van het team dat de muntopworp heeft gewonnen in het veld gerold. Deze speler moet tevens de eerste bal in het spel rollen.

Het andere team rolt vervolgens de bocceballen in het spel tot zij een bal dichterbij de pallina plaatsen dan de bal van het andere team of tot het team geen ballen meer heeft om te spelen.

De regel van de "dichtste bal" bepaalt de volgorde van de gespeelde ballen. Het team van wie de bal het dichtst bij de pallina ligt, heet het "in" team en het andere team heet dan het "out" team.

Wanneer een team "in" geraakt, zet het een stap opzij en laat het "out"-team werpen.

d. Eerste Punt

Het team dat het pallina-voordeel heeft, is altijd verplicht om het eerste punt vast te stellen.

Voorbeeld

Team A rolt de pallina in het spel en dus ook de eerste bal. Team B rolt haar bal in het spel waardoor zowel de bal van team A als die van team B uit het speelveld vliegen zodat enkel de pallina op het speelveld achterblijft.

Team A is dan verplicht om weer het eerste punt vast te stellen.





e. Spelen van de bal

Een speler moet de bal in het veld brengen door deze te rollen op voorwaarde dat de bal niet over de afbakening van het speelveld terecht komt en de speler mag de overtredingslijn niet raken. Een speler mag door zijn eigen bal te rollen, een bal van de tegenpartij verplaatsen om een punt te scoren en zodoende het aantal punten van de tegenpartij verminderen.

f. Aanpassingen

De toernooverantwoordelijken mogen de technische regels aanpassen om tegemoet te komen aan een fysieke handicap van een speler.

Dergelijke aanpassing moet voor aanvang van het toernooi kenbaar gemaakt worden en mag geen voordeel opleveren ten opzichte van de andere spelers.

g. Aantal ballen gespeeld per speler

1. Individueel: 4 ballen
2. Dubbel of Unified dubbel: 2 ballen
3. Ploeg of Unified ploeg : 1 bal

h. Coaching

Elke vorm van communicatie met een atleet of partner is verboden eenmaal de atleet of de partner op het speelveld stapt.

Twee uitzonderingen op deze regel zijn:

1. Tijdens de divisioning mag de coach met de spelers spreken na elk van de eerste twee "oefen"-ballen die voor elke afstand worden gespeeld.
2. Tijdens de competitie bij een wissel van spelrichting kan de coach een officiële "coaches time-out" aanvragen om met de spelers te spreken. Iedere speler of team heeft recht op 1 time-out van 1 minuut per spel. De coach moet tijdens het spel plaatsnemen op een specifieke plaats (2 stoelen in de directe nabijheid van het speelveld) maar mag tijdens het spel **geen** richtlijnen geven.

i. Scoren

Op het einde van elk spel (wanneer beide teams alle ballen hebben opgebruikt), wordt de score als volgt bepaald:

- ✓ Punten worden toegekend aan het team met de ballen die dicht bij de pallina liggen dan de dichtste bal van het andere team à rato van 1 punt per bal. Dit wordt bepaald door visuele waarneming of door meting.
- ✓ In geval van een meeting is het de kortste afstand tussen de pallina en de bal (van buik tot buik) die het punt wint.
- ✓ De scheidsrechter kondigt het resultaat aan en vraagt vooraleer de ballen worden verwijderd, hierover het akkoord van de spelers. Als de speler of het team akkoord gaat met de toegekende punten, zal de scheidsrechter de ballen wegnemen om dan een nieuw spel te beginnen.





- ✓ De spelers hebben het recht om een meting te vragen als ze niet akkoord gaan met het aangekondigde resultaat.
- ✓ Het scorende team van elk spel wint het pallina-voordeel voor het volgende spel.
- ✓ De scheidsrechter is verantwoordelijk voor de correcte stand van het scorebord en de scorekaart. Het is de plicht van de kapitein van de ploeg om de juistheid van het resultaat na te gaan.

j. Gelijke stand tijdens het spel

Als van elk team een bal even ver van de pallina ligt, zal het team dat laatst een bal in het spel bracht, verder spelen tot de gelijke stand doorbroken is.

Voorbeeld:

Team A speelt een bal en stelt het punt vast. Team B speelt een bal en de scheidsrechter bepaalt dat beide op dezelfde afstand van de pallina liggen.

Team B moet nu verder spelen tot zij een bal dichterbij de pallina hebben dan de bal van team A.

k. Gelijke stand aan het einde van een spel

In het geval dat de twee ballen het dichtst bij de pallina aan twee tegengestelde teams behoren en op gelijke afstand van de pallina liggen, worden er geen punten toegekend. De pallina keert terug naar het team dat hem het laatst in het spel gebracht heeft. Het spel hervat vanaf het einde van het speelveld waarvan het spel het laatst gespeeld werd.

l. Winnende score

Een wedstrijd wordt gespeeld tot een bepaald aantal punten of op basis van een tijdslimiet.

- ✓ Punten:

Individueel	12 punten
Dubbel of Unified dubbel	12 punten
Ploeg of Unified ploeg	16 punten

In dit geval is de eindscore 12 of 16 punten. Het team dat deze als eerste bereikt, wint de wedstrijd. De coach van elk team zal, na de wedstrijd, de scorekaart ondertekenen. Deze handtekening is onherroepelijk voor het eindresultaat. Mocht de coach niet met het resultaat akkoord gaan, mag hij (zij) de scorekaart niet ondertekenen.

- ✓ Tijdslimiet: De toernooverantwoordelijken beslissen voor aanvang van de wedstrijden over de tijdslimiet. In dit geval is de eindscore deze bij het verstrijken van de tijd.





HOOFDSTUK 5: DE SPELERS

a. Kapitein

In elk team moet vooraleer het spel begint aan de officials meegedeeld worden wie de kapitein is.

Er mag tijdens de duur van het spel niet van kapitein gewisseld worden, maar dit mag wel tijdens de duur van een toernooi.

De toernooi-officials dienen van een wijziging op de hoogte gebracht te worden voor aanvang van de volgende wedstrijd.

b. Rotatie van de spelers

Bij wedstrijden met meerdere spelers mag het team voor elk spel kiezen in welke volgorde de spelers hun bal spelen. De speler die de pallina in het spel brengt dient echter de eerste bal te spelen.

Geen enkele speler mag meer dan het toegestane aantal ballen per spel spelen.

c. Unified teams

- Dubbel: één atleet en één partner
- Teams: twee atleten en twee partners
- Elke wedstrijd begint met een muntopworp. Eender welke speler van een team die de muntopworp gewonnen heeft, begint eerst door de pallina in het veld te brengen en vervolgens zijn bal.

d. Vervangingen

De toernooirecteur moet, in geval van een vervanging, vóór het voorziene uurrooster geïnformeerd worden.

Slechts één vervanging per ploeg is toegestaan.

Eénmaal de vervanger de plaats van een andere speler heeft ingenomen, mag hij/zij niet meer als vervanger voor een andere ploeg ingezet worden. De divisioning-score is gelijk of minder dan de divisioning-score van de vervangen speler.

Vervanging tijdens het spel:

In geval van een medisch probleem of één of ander geval van een ongeluk, mag de vervanging enkel na een spel plaatsvinden. Mocht dit niet mogelijk zijn, dan wordt het spel als nietig verklaard. De vervanger moet de wedstrijd uitspelen. Ploegen met minder dan het aangegeven aantal spelers mogen de wedstrijd niet uitspelen.





HOOFDSTUK 6: TIME-OUT, VERTRAGING, CONTROLE POSITIE, PUNTEN

a. Time-out

De official mag een time-out toestaan wanneer de omstandigheden dit vereisen. Een time-out duurt maximaal tien minuten of minder als dat vooraf bepaald is door de toernooverantwoordelijken.

b. Opzettelijk vertragen van het spel

Als de official meent dat een team de wedstrijd opzettelijk vertraagt, geeft hij dat team een verwittiging.

Wordt het spel daarna niet onmiddellijk verder gezet dan verliest dat team de wedstrijd.

Aangaande deze vertragingen zal de beslissing van de jury doorslaggevend en definitief zijn.

c. Het nagaan van de posities

Een speler van elk team mag langs de buitenzijde van het speelveld wandelen voordat hij/zij zijn/haar bal speelt om de positie van de ballen te beoordelen.

d. Vertragingen die het gevolg zijn van onvoorziene omstandigheden

De toernooidirecteur zal een definitieve beslissing nemen.





HOOFDSTUK 7: STRAFFEN EN OVERTREDINGEN

a. Vaststelling en handhaving

1. *Vaststelling*

Als een official een fout vaststelt, brengt hij de kapitein van beide teams op de hoogte van de opgelegde straf.

Het benadeelde team heeft dan de mogelijkheid om de opgelegde bestraffing te weigeren, de ligging van de ballen te aanvaarden en verder te spelen.

De beslissing van de official is finaal.

2. *Niet gedekte omstandigheden*

Voor omstandigheden die niet specifiek beschreven zijn in dit reglement beslissen de toernooverantwoordelijken.

3. *Protest*

Protest tegen de beslissing van een official of van de toernooverantwoordelijken dient binnen 30 minuten na het beëindigen van de wedstrijd te gebeuren door de clubverantwoordelijke.

Het is de jury die uiteindelijk uitspraak doet.

4. *Forfait*

Indien een team een forfait krijgt ten gevolge van afwezigheid op het geplande aanvangsuur van een wedstrijd of als gevolg van overtredingen zoals hierna beschreven, zal er geen enkel protest worden erkend.

Een protest zal mogelijk wel geaccepteerd worden indien het om onvoorziene omstandigheden gaan die hier niet gespecificeerd worden.

b. Specifieke overtredingen

1. *Overtredingslijn*

Bij het in het spel brengen van een bal mag de spelersvoet of het door de atleet gebruikt apparaat zoals een rolstoel, krukken, ramp enz. de overtredingslijn niet raken vooraleer de bal na het loslaten het speelveld raakt. Indien dit toch gebeurt, verklaart de scheidsrechter deze bal ongeldig.

De scheidsrechter moet trachten om het traject van deze bal te onderbreken voordat deze de pallina of andere gespeelde ballen nadert. Hij verwijdert enkel de net gespeelde bal van het court en verklaart deze als ongeldig.

Als de bal in contact kwam met andere ballen op het veld of met de pallina en deze ballen werden uit hun originele positie verplaatst, zal de scheidsrechter de ballen en/of de pallina zo dicht als mogelijk bij hun originele positie terugplaatsen en wordt het spel hervat.





2. *Verroeren van een bal of pallina*

De scheidsrechter mag geen teken geven om een volgende bal in het spel te brengen totdat de pallina en/of de zojuist gespeelde bal tot volledige stilstand is gekomen.

3. *Extra bal*

Als een speler tijdens een spel meer dan de hem/haar toegewezen aantal ballen in het spel brengt, is de betreffende bal ongeldig.

De scheidsrechter moet trachten om het traject van deze bal te onderbreken zodat die de ligging van de andere ballen of de pallina niet verstoort.

Indien de scheidsrechter de bal niet kan stoppen, zal hij wachten tot de bal stopt en hem daarna verwijderen. Als de bal in contact kwam met andere ballen op het veld of met de pallina en deze ballen werden uit hun originele positie verplaatst, zal de scheidsrechter de ballen en/of de pallina zo dicht als mogelijk bij hun originele positie terugplaatsen en wordt het spel hervat.

Deze omstandigheid zal voorkomen wanneer een speler in een team van twee spelers drie ballen speelt in plaats van twee of wanneer een speler in een team van vier spelers twee ballen speelt in plaats van één.

- ✓ Team van twee spelers: de overgebleven speler in het team heeft nog slechts één bal om te spelen.
- ✓ Team van vier spelers: de overgebleven spelers die hun bal nog niet gespeeld hebben, beslissen wie van hun de overgebleven ballen zullen spelen.

4. *Onrechtmatige verplaatsing van een bal van het eigen team*

Als een speler één of meer ballen van het eigen team verplaatst, word(t)(en) de bal(len) van het speelveld verwijderd en als ongeldig beschouwd waarna het spel herneemt.

5. *Onrechtmatige verplaatsing van een bal van de tegenstander*

Als, nadat alle acht ballen geworpen zijn, een speler één of meer ballen van het andere team verplaatst, zal elke bal die verplaatst werd een punt toegekend krijgen.

Als een speler één of meer van de ballen van het andere team verplaatst terwijl er nog ongespeelde ballen overblijven, zal de scheidsrechter de bal(len) zo dicht als mogelijk bij zijn (hun) originele positie terugplaatsen en wordt het spel hervat.





6. *Onrechtmatige verplaatsing van de pallina*

- Als de pallina door een speler verplaatst wordt, zal het andere team zoveel punten toegekend krijgen als het aantal ballen die “in stelling” waren plus het aantal ongespeelde ballen.
- Wanneer het benadeelde team geen ballen “in stelling” en geen ongespeelde ballen meer heeft, verklaart de scheidsrechter het spel als beëindigd en wordt het spel aan dezelfde zijde opnieuw gestart.

7. *Onopzettelijke of voorbarige verplaatsing van de ballen of de pallina door een scheidsrechter*

- Onopzettelijke verplaatsing van een bal of pallina tijdens het spel. Als de scheidsrechter de pallina of een bal die “in stelling” ligt onopzettelijk verplaatst, wordt het spel als beëindigd verklaard en wordt dat spel aan dezelfde zijde opnieuw gestart.
- Onopzettelijke verplaatsing van een bal of pallina door een scheidsrechter nadat alle ballen gespeeld zijn
- Als voor de scheidsrechter het aantal punten duidelijk is, worden deze toegekend. Wanneer de punten onduidelijk zijn, wordt het spel als beëindigd verklaard en er wordt aan dezelfde zijde opnieuw gestart.

8. *Interferentie met een bewegende bal*

- Door iemand uit het eigen team
Als een speler het traject van een bewegende bal van zijn/haar team beïnvloedt, verklaart de scheidsrechter deze bal als ongeldig. De ongeldige bal wordt van het speelveld verwijderd.
De scheidsrechter moet trachten om het traject van deze bal te onderbreken zodat die de ligging van de andere ballen of de pallina niet verstoort.

Indien de scheidsrechter de bal niet kan stoppen, zal hij wachten tot de bal stopt en hem daarna verwijderen. Als de bal in contact kwam met andere ballen op het veld of met de pallina en deze ballen werden uit hun originele positie verplaatst, zal de scheidsrechter de ballen en/of de pallina zo dicht als mogelijk bij hun originele positie terugplaatsen en wordt het spel hervat.

- Door iemand uit het andere team
Als een speler het traject van een bal van het andere team beïnvloedt, heeft het benadeelde team de volgende opties:
 - De bal opnieuw spelen;
 - Het spel ongeldig laten verklaren;
 - Een straf weigeren, de ligging van de geraakte ballen accepteren en verder spelen.





- Door personen of voorwerpen vreemd aan het spel
 - Geen verstoring van de positie
Als een toeschouwer of object interfereert met een bewegende bal en de bal raakt geen andere bal die zich in het spel bevindt, dient de bal opnieuw gespeeld te worden door dezelfde speler.
 - Met verstoring van de positie
Als een toeschouwer of object interfereert met een bewegende bal en de bal raakt een andere bal die zich in het spel bevindt en “in stelling” ligt, dan is het spel ongeldig.
 - Andere verstoring van het spel
Elke actie die interfereert met de positie van de pallina of met de bal van elk team die zich het dichtst bij de pallina bevindt, maakt het spel ongeldig.
In geval dat andere ballen dan de pallina of de twee tegengestelde ballen die het dichtst bij de pallina liggen worden verplaatst, mogen deze zo dicht als mogelijk bij hun originele positie teruggeplaatst worden door de scheidsrechter.

Dergelijke versturende acties kunnen het gevolg zijn van een dode bal van een ander speelveld, vreemde voorwerpen, toeschouwers of dieren die het speelveld betreden en de positie van de ballen in het spel veranderen.

9. *Gebruik verkeerde kleur*

- Vervangbaar
Als een speler een bal werpt van de verkeerde kleur mag deze niet gestopt worden door een andere speler of door de scheidsrechter.
De bal moet zelfstandig tot stilstand komen en wordt vervolgens door de scheidsrechter vervangen door een bal van de correcte kleur.
- Niet vervangbaar
Als een speler een bal werpt van de verkeerde kleur, die niet kan vervangen worden zonder een andere bal in spel te hinderen, wordt het spel als ‘beëindigd’ verklaard en herstart vanop dezelfde eindlijn.





10. Verkeerde speelrotatie

- **Eerste punt**
Als een team de pallina en zijn eerste bal verkeerd inbrengt, zal de scheidsrechter zowel de pallina als de eerste bal terug bezorgen. Het spel start opnieuw vanaf dezelfde inworpzone. De scheidsrechter zal aan het team van de andere kleur vragen om de pallina in het spel te brengen.
- **Opeenvolgende beurten van de juiste kleur in een verkeerde volgorde.**
Als een speler zijn/haar bal inbrengt wanneer zijn/haar team "in" is en het andere team nog ballen over heeft, wordt de ongeldige bal van het speelveld verwijderd.
De scheidsrechter moet trachten om het traject van deze bal te onderbreken zodat die de ligging van de andere ballen of de pallina niet verstoort.
Indien de scheidsrechter de bal niet kan stoppen, zal hij wachten tot de bal stopt en hem daarna verwijderen.
Als de bal in contact kwam met andere ballen op het veld of met de pallina en deze ballen werden uit hun originele positie verplaatst, zal de scheidsrechter de ballen en/of de pallina zo dicht als mogelijk bij hun originele positie terugplaatsen en wordt het spel hervat.

11. Overtreding door coach

Als een official vaststelt dat een coach, partner of toeschouwer overlegt met de atleet wanneer deze in het speelveld staat, mag de official de overtreder sanctioneren.

Mogelijke sancties zijn: een mondelinge waarschuwing, een schriftelijke aanmaning voor onsportief gedrag of uitsluiten van het spel.





HOOFDSTUK 8: OFFICIALS

a. Bezwaren

Elke ploeg heeft het recht bezwaar aan te tekenen met betrekking tot de aanstelling van een scheidsrechter. De toernooirecteur zal de definitieve beslissing nemen. Geen enkel lid van een team mag deel uitmaken van de officials in een wedstrijd waarin het desbetreffende team speelt.

b. Vervanging officials

1. Tijdens een wedstrijd
Vervanging van officials kan tijdens een wedstrijd enkel gebeuren met toestemming van de toernooiverantwoordelijken en beide teamkapiteins.
2. Bijkomende officials
Bijkomende officials kunnen bij elke wedstrijd tijdens het spel opgesteld worden mits toestemming is gegeven door de toernooiverantwoordelijken.
3. Uniform van de official
Scheidrechters moeten qua kledij duidelijk onderscheidbaar zijn van de spelers: witte polo en donkere broek.

c. Ethiek

Officiële Ethische Code:

Een scheidsrechter zal:

- ✓ Een grondige kennis van de regels hebben;
- ✓ Eerlijk en onbevoordeeld zijn in zijn beslissingen en deze maken zonder rekening te houden met de score;
- ✓ Standvastig zijn, maar niet aanmatigend;
- ✓ Beleefd, maar niet overdreven gedienschtig;
- ✓ Positief, maar niet onbeschaafd;
- ✓ Waardig, maar niet arrogant;
- ✓ Vriendelijk, maar niet kameraadschappelijk;
- ✓ Kalm, maar steeds alert.
- ✓ Voorbereid zijn, zowel fysiek als mentaal om de wedstrijd te leiden.
- ✓ Geen informatie verlenen die het ene team tegenover het andere team een voordeel zou geven.





HOOFDSTUK 9: ANDERE OMSTANDIGHEDEN

a. Kapotte bal

Als tijdens een spel een bal of pallina kapot zou gaan, wordt het spel als ongeldig beschouwd.

De vervanging van de bal of de pallina valt onder de bevoegdheid van de toernooverantwoordelijken.

b. Onderhoud/voorbereiding speelveld

1. Voorafgaand aan de wedstrijd

Moeten alle speelvelden in perfect staat zijn.

2. Tijdens de wedstrijd

Speelvelden mogen niet hersteld worden tijdens de loop van de wedstrijd.

Obstakels of objecten mogen tijdens de loop van de wedstrijd verwijderd worden.

3. Ongewone speelveldcondities

Als de toernooverantwoordelijken oordelen dat het speelveld niet voldoet, kan de wedstrijd onderbroken worden en hervat worden op een ander speelveld of op een ander aangewezen tijdstip.

c. Het spelen van een bal of pallina

Geen enkele speler mag zijn/haar bal spelen totdat de pallina of een andere bal tot volledige stilstand is gekomen.

d. Mechanische hulp

Als een atleet, als gevolg van een medische of fysieke toestand, het gebruik van mechanische hulp nodig heeft om de positie van de pallina te herkennen, kunnen de toernooverantwoordelijken hiervoor toelating geven.

Voorwerpen zoals een bel en een felgekleurde kegel voor slechtziende atleten zijn voorbeelden van dit type van mechanische hulp.

Als een kegel gebruikt wordt als mechanische hulp moet deze zo dicht als mogelijk bij de pallina geplaatst worden, meestal erachter en moet deze verwijderd worden van zodra de boccebal de hand van de atleet verlaten heeft. Indien een bel gebruikt wordt, dient deze boven de pallina gehouden te worden.





HOOFDSTUK 10: DEFINITIES VAN SPELTERMEN

- 1 Bal in stelling: Elke bal die in het speelveld werd gebracht.
- 2 Ongeldige of “dode” bal: Elke bal die uit het spel dient verwijderd te worden (diskwalificatie of forfait). Gevallen van een diskwalificatie:
 1. Als gevolg van een bestraffing.
 2. De bal is buiten het speelveld beland.
 3. De bal is buiten het speelveld met een persoon of onderwerp in aanraking geweest.
 4. De bal heeft de bovenste rand van de afbakening geraakt.
 5. De bal heeft de overdekking of een ondersteunend materiaal geraakt.
 6. De overtredingslijn werd overschreden.
 7. Onrechtmatige verplaatsing van een bal van het eigen team.
 8. De bal is in aanraking gekomen met een bewegende bal door iemand uit het eigen team.
 9. De bal werd voor de pallina in het speelveld gerold of de vorige bal was nog niet tot stilstand gekomen.
- 3 Bocce bal: De grote speelbal.
- 4 Pallina: de kleine bal waarop moet gemikt worden.
- 5 Kegelen/knallen: Met een dusdanige kracht de bal doen rollen zodat hij tot aan de achterkant van de afbakening tot stilstand is gekomen zonder het doel te raken.
- 6 Botsende bal: De bal is al botsend tegen de afbakening van het speelveld tot stilstand gekomen.
- 7 Richten: Poging om de bal zo dicht mogelijk bij de pallina te rollen.
- 8 Spel: De periode waarin alle ballen van éénzelfde kant van het speelveld naar de andere kant werden gespeeld en nadien punten worden toegekend.
- 9 “Betwisting”: Indien een scheidsrechter van oordeel is dat het meten noodzakelijk is.
- 10 Fout: Inbreuk op het reglement met een sanctie als gevolg.

