



Reglement Boccia



Reglement Boccia, Version Oktober 2018

Special Olympics
Switzerland





Inhalt

1 Allgemeine Bestimmungen.....	3
1.1 Teilnahmeberechtigung	4
1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung	4
1.3 Einschränkungen	4
2 Disziplinen.....	5
3 Wettkampffregeln	5
3.1 Spielfeld und Ausstattung	5
3.1.1 Spielfeld.....	5
3.1.2 Ausstattung.....	6
3.2 Wettkampffreglement.....	6
3.2.1 Das Spiel.....	6
3.2.2 Spieler	8
3.2.3 Spielerwechsel.....	8
3.2.4 Auszeiten, Spielunterbrechungen und Überprüfung des Spielstands	9
3.2.5 Schiedsrichter	11
3.2.6 Sonstiges	12
3.2.7 Verhalten der Spieler.....	12
3.3 Definitionen.....	13
3.3.1 Gültige/ungültige Kugel	13
3.3.2 Kugeln und Pallino	13
3.3.3 Weitere Bezeichnungen	13
3.3.4 Regelverstoss.....	14
3.4 Low Ability Level	14
4 Advancement.....	14
5 Divisioning	15
5.1 Philosophie	15
5.2 Divisioning bei Boccia.....	15
5.3 Einteilungskriterien	16
5.4 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz	16
5.5 Die Verantwortung des Coaches	17
6 Unified Sport	17
7 Reglement und Umsetzung	18



1 Allgemeine Bestimmungen

Special Olympics ist die weltweit grösste Sportbewegung für Menschen mit geistiger Beeinträchtigung¹. Die Vision von Special Olympics Switzerland (SOSWI) ist die Wertschätzung, Gleichstellung und Akzeptanz von Menschen mit geistiger Beeinträchtigung.

Special Olympics ist bemüht, für Athleten mit unterschiedlichem Leistungsvermögen geeignete Disziplinen mit verschiedenen stufengerechten Anforderungen anzubieten.

Bei Special Olympics basiert der Sport auf zwei zentralen Grundsätzen, die sich von anderen Sportorganisationen fundamental unterscheiden:

- Advancement – eine stufengerechte individuelle Entwicklung in Training und Wettkampf²
- Divisioning – die Einteilung der Athleten in homogene Leistungsgruppen³

Als allgemeine Grundlage von Special Olympics gilt der sogenannte „Article 1“ von SOI. Das Dokument ist zu finden unter: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Dasselbst sind auch Dokumente wie die „Sport Rules“ und „Coaching Guides“ zu finden.

Grundlage des Boccia-Reglements sind die offiziellen Regeln des Weltverbands der Kugelsportarten CMSB (Confédération Mondiale des Sports de Boules). Diese können unter <http://www.cmsboules.com/fr/index.cfm> eingesehen werden.

Das Reglement Boccia von SOSWI basiert auf den „Special Olympics Sports Rules for Bocce“ von SOI: Dieses ist auf der Internetseite von SOI (siehe oben) zu finden.

Bei Abweichungen und Zielkonflikten mit den offiziellen Regeln der CMSB gilt das Reglement von SOSWI und SOI.

Das vorliegende Reglement ist an sämtlichen Boccia Wettkämpfe von SOSWI gültig. An internationalen Meetings und Veranstaltungen gelten die Regeln der jeweiligen Länder beziehungsweise diejenigen von Special Olympics International (SOI).

Zur Vereinfachung und der Verständlichkeit wegen wird im Reglement immer die männliche Form verwendet. Wenn also von Athleten die Rede ist, sind stets auch die Athletinnen gemeint.

¹ Gemeint sind Menschen mit einer geistigen und/oder Lernbeeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten.

² Siehe Kapitel 4

³ Siehe Kapitel 5



1.1 Teilnahmeberechtigung

Die Wettkämpfe von Special Olympics richten sich in erster Linie an:

- Menschen mit einer geistigen und/oder Lernbeeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten
- Jugendliche ab 8 Jahren

Grundsätzlich sind die Wettkämpfe von SOSWI aber für alle Sportler offen. Das heisst, es ist keine Mitgliedschaft in einem Verein, keine Zugehörigkeit zu einer Institution, einer Heilpädagogischen Schule oder sonstigen Einrichtungen nötig.

Für Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung gelten zusätzliche Bestimmungen, vgl. Kapitel 1.2.

1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung

Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung dürfen an Anlässen von Special Olympics teilnehmen. Falls sie im Wettkampf eine Unterstützung in Form einer Begleitung durch einen Guide benötigen oder materielle Hilfsmittel einsetzen möchten, müssen sie im Vorfeld von SOSWI eine Bewilligung einholen. Diese wird vom Sports Coordinator der entsprechenden Sportart erteilt und gilt fortan für sämtliche Anlässe. Der Sports Coordinator informiert die Sports Officials über diesen Entscheid. Diese wiederum vertreten den Entscheid an den entsprechenden Anlässen und erklären den anderen Teilnehmern und Coaches die Situation.

Eine Überprüfung der Bewilligung kann von beiden Parteien jederzeit beantragt werden. In diesem Fall erfolgt eine Neu Beurteilung der Situation.

1.3 Einschränkungen

Ein kleiner Teil der Menschen mit Trisomie 21 (ungefähr 1.5%) haben eine Instabilität zwischen den Halswirbeln C1 und C2. Diese Instabilität, auch atlanto-axiale Instabilität (AAI) genannt, kann zu Unfällen führen, wenn die Halswirbelsäule extremen Extensionen oder Flexionen ausgesetzt ist.

Athleten mit Trisomie 21 und AAI müssen sich einer entsprechenden ärztlichen Untersuchung unterziehen, um das Risiko einer erhöhten Kompression der Halswirbelsäule auszuschliessen.

SOI hat 2015 neue Regeln herausgegeben, welche die Teilnahme an Special Olympics Anlässen definiert. Athleten mit Trisomie 21 und AAI dürfen demnach grundsätzlich nicht an Wettkämpfen von Special Olympics teilnehmen. Ausser wenn nach der ersten Diagnose vom Arzt eine weitere Untersuchung durch einen Neurologen erfolgt, der den Athleten sowie die Eltern oder den Vormund über die möglichen Konsequenzen informiert. Der Athlet sowie die Eltern oder der Vormund müssen ihre Kenntnis darüber schriftlich bestätigen und ihr Einverständnis zur Teilnahme mit einer Unterschrift abgeben.



Athleten, die bereits eine Röntgenuntersuchung gemacht haben und keine AAI haben, benötigen keine weiteren Untersuchungen. Athleten mit Trisomie 21, die ab 01.01.2016 erstmals an einem Wettkampf von SOSWI teilnehmen, müssen sich einer Untersuchung wie oben beschrieben unterziehen.

Vertiefte Informationen zu diesem Thema sind im Article 1 von SOI (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY) zu finden.

2 Disziplinen

In der Folge werden die Disziplinen aufgeführt, die an offiziellen Wettkämpfen von SOSWI ausgeschrieben und angeboten werden können. Die Übersicht ist nicht abschliessend und verpflichtend. Es steht den Veranstaltern frei, weitere von SOI aufgeführte offizielle Disziplinen anzubieten.

Offizielle Disziplinen:

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

3 Wettkampfbregeln

3.1 Spielfeld und Ausstattung

3.1.1 SPIELFELD

Das Spielfeld ist rechteckig, 3,66 Meter breit und 18,29 Meter lang.

Die Oberfläche kann aus Sand, Gras oder einem künstlichen Material bestehen und darf kein permanentes oder temporäres Hindernis aufweisen, das den Lauf der Kugel in irgendeiner Richtung beeinflussen könnte. Als solches Hindernis zählen jedoch nicht Unterschiede in Neigung, Beschaffenheit oder Aufbau der Bahn.

Das Spielfeld ist an allen Seiten von Banden aus einem steifen Material umschlossen.

Die Endbanden müssen mindestens 304 Millimeter dick sein und aus einem steifen Material wie Holz oder Plexiglas bestehen. Die seitlichen Banden müssen mindestens so hoch sein wie die Kugel. Alle Banden können während des Spiels genutzt werden, um die Kugel daran zurückprallen zu lassen.

Folgende Linien von 50 mm Breite sind auf allen Spielfeldern zu markieren:

1. Foullinie zum Zielen oder Werfen in 3,05 Metern Entfernung von den Endbanden.
2. Mittellinie in 9,15 Metern Entfernung.
3. Die 3,05-Meter-Linie und die 9,15-Meter-Linie müssen durchgängig von einer Seite zur anderen gezogen sein.



3.1.2 AUSSTATTUNG

Die Kugeln bestehen aus Kunststoff und haben alle die gleiche Grösse. Der offizielle Durchmesser der Turnierkugeln kann 107 bis 110 Millimeter betragen. Die Farbe der Kugeln ist nicht von Belang, sofern sich die vier Kugeln einer Mannschaft eindeutig von den vier Kugeln der gegnerischen Mannschaft unterscheiden.

Der Pallino hat einen Durchmesser von 3 oder 4 cm und muss sich farblich deutlich von den Kugeln beider Mannschaften unterscheiden.

Zum Messen kann jedes Messgerät benutzt werden, mit dem sich der Abstand zwischen zwei Gegenständen exakt ermitteln lässt und das von den Schiedsrichtern akzeptiert wird.

Für das Divisioning wird die Verwendung eines Gliedermassstabs mit Millimetereinteilung empfohlen.

3.2 Wettkampfbreglement

3.2.1 DAS SPIEL

Ausrüstung: Boccia wird mit acht grossen Kugeln und einem kleineren so genannten Pallino gespielt. Jede Mannschaft hat vier Kugeln, die sich in der Farbe von denjenigen der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Kugeln können auch mit verschiedenen Strichen markiert werden, um sie einem bestimmten Spieler zuzuordnen.

Pallino und Kugelfarbe: Der Schiedsrichter bestimmt per Münzwurf, welche Mannschaft den Pallino einspielen darf. Ist kein Schiedsrichter anwesend, so werfen die beiden Mannschaftskapitäne die Münze. Der Münzwurf erfolgt auf dem Spielfeld.

Drei-Versuche-Regel: Das Team, das den Pallino besitzt, hat drei Versuche, diesen zwischen die 9,15-Meter-Linie und die gegenüberliegende Foullinie zu werfen. Bleiben diese drei Versuche erfolglos, so erhält die gegnerische Mannschaft eine Gelegenheit, den Pallino zu werfen. Scheitert auch dieser Versuch, so legt der Schiedsrichter den Pallino in die Mitte des Spielfelds, auf die Mittellinie. Dessen ungeachtet behält die per Münzwurf bezeichnete Mannschaft stets das Recht des ersten Kugelwurfs.

Spielablauf: Ein Spieler der Mannschaft, zu deren Gunsten der Münzwurf entschieden hat, wirft den Pallino. Der Spieler, der den Pallino geworfen hat, wirft auch die erste Kugel. Anschliessend spielt die gegnerische Mannschaft so lange, bis sie den Punkt gewonnen oder alle vier Kugeln geworfen hat. Die Regel der «am nächsten liegenden Kugel» bestimmt die Abfolge der Würfe. Die Mannschaft, deren Kugel dem Pallino am nächsten liegt, heisst demnach «in» und die andere «out». Jedes Mal, wenn eine Mannschaft ein «in» erreicht, tritt sie zur Seite und lässt die andere Mannschaft spielen.

Startpunkt: Die Mannschaft, welche den Pallino zugeteilt bekommen hat, wirft die erste Kugel.

Beispiel: Mannschaft A wirft den Pallino und spielt die erste Kugel. Die Mannschaft B trifft mit ihrer Kugel diejenige der Mannschaft A und stösst sie weg. Die am nächsten am Pallino liegende Kugel bestimmt, wer als nächstes spielt. Und zwar die Mannschaft, die „out“ liegt.

Kugelwurf: Die Spieler können die Kugel nach Belieben rollen, werfen oder abprallen lassen, solange sie die dabei das Spielfeld nicht verlässt und der Spieler die Foullinie nicht übertritt. Der Spieler darf mit seiner Kugel auch jede beliebige auf dem Spielfeld liegende Kugel anstossen, um einen Punkt zu



gewinnen oder die Punktzahl der gegnerischen Mannschaft zu verringern. Der Spieler darf die Kugel von oben oder von unten greifen, solange er sie regelkonform wirft. Ein Wurf ist regelkonform, wenn die Kugel unterhalb der Taille geworfen wird.

Der Sport Official kann bestimmte Änderungen oder Auslegungen der geltenden Regeln erlauben, wenn eine körperliche Behinderung vorliegt. Eine solche Ausnahme muss vom betreffenden Athleten vor Beginn des Turniers beantragt werden. Ausserdem darf sie dem Athleten gegenüber den Gegnern keinen Vorteil verschaffen.

Anzahl der Würfe pro Spieler:

1. Einzel:	Ein Spieler pro Team	Der Spieler wirft vier Kugeln.
2. Doppel:	Zwei Spieler pro Team	Jeder Spieler wirft zwei Kugeln.
3. Mannschaft:	Vier Spieler pro Team	Jeder Spieler wirft eine Kugel.

Coaching:

- 1) Trainer, Coaches oder Begleiter dürfen den Spielern nach dem Abschluss der Vorrunden keine Ratschläge mehr erteilen.
- 2) Stellt der Schiedsrichter fest, dass ein Coach, Partner oder Zuschauer gegen diese Regel verstösst, hat er dies der Turnierleitung (Sport Official) mitzuteilen. Mögliche Sanktionen sind eine mündliche Verwarnung, eine Rüge des Coaches oder Partners wegen unsportlichen Verhaltens oder die Disqualifizierung des Athleten.

Wertung: Nach jeder Runde (wenn beide Mannschaften alle Kugeln gespielt haben) wird gewertet: Die Mannschaft, deren Kugeln näher am Pallino liegen, erhält die Punkte (minimal 1, maximal 4). Die Wertung kann nach Augenmass oder durch Messung erfolgen. Ein Spieler kann eine Messung (von der Mitte des Pallino zur Mitte der Kugel) verlangen. Nach jeder Runde sagt der Schiedsrichter die Punktzahl und die Farbe der Gewinnermannschaft für die Spieler ausserhalb des Spielfelds an, bevor Kugeln und Pallino vom Spielfeld genommen werden. Dazu hat der Schiedsrichter per Blickkontakt das Einverständnis der Spieler einzuholen. Die Spieler dürfen eine genaue Messung verlangen, wenn sie mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden sind. Wenn die Spieler oder Mannschaften mit der Punktvergabe einverstanden sind, werden die Kugeln vom Spielfeld genommen, um die nächste Runde zu beginnen. Die Mannschaft, welche die Runde zuvor gewonnen hat, darf den Pallino einwerfen. Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Punktzahlen auf der Anzeigetafel. Den Mannschaftskapitänen obliegt es, jederzeit den angezeigten Spielstand zu überprüfen.

Falls je eine Kugel der beiden Mannschaften gleich nah am Pallino liegt, spielt die Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist.

Beispiel: Mannschaft A führt. Mannschaft B spielt eine Kugel zum Pallino, und der Schiedsrichter stellt fest, dass beide gleich nah am Pallino liegen. Mannschaft B muss dann so lange weiterspielen, bis sie näher an den Pallino herankommt. Wenn es der Mannschaft A wiederum gelingt, die Kugel der führenden Mannschaft B wegzustossen, tritt erneut Gleichstand ein. In diesem Fall spielt die Mannschaft A weiter.



Liegt am Ende der Runde je eine Kugel beider Mannschaften in gleichem Abstand zum Pallino, so werden keine Punkte vergeben. Die Mannschaft, die den Pallino eingeworfen hat, wirft ihn erneut ein, und das Spiel beginnt in dem Teil des Spielfelds, in dem die letzte Runde gespielt wurde.

Es gewinnt, wer zuerst folgende Punktzahl erreicht:

- Mannschaft: Vier Spieler (eine Kugel pro Spieler) = 16 Punkte
- Doppel: Zwei Spieler (zwei Kugeln pro Spieler) = 12 Punkte
- Einzel: Ein Spieler (vier Kugeln pro Spieler) = 12 Punkte

Die angegebenen Punktzahlen gelten für die wichtigsten Turniere. Abweichungen sind jedoch zulässig.

Je nach Ermessen der Turnierleitung (Sport Official) und je nach Art des Turniers können die Spiele bei Erreichen der vorgegebenen Punktzahl oder einer vorgegebenen Spieldauer beendet werden.

Spielbericht: Jedem Mannschaftskapitän obliegt es, nach dem Spiel den Spielbericht zu unterschreiben. Mit der Unterschrift wird die Richtigkeit der Endwertung bestätigt. Falls ein Kapitän mit der Endwertung nicht einverstanden ist und einen Protest anbringen möchte, darf er den Spielbericht nicht unterschreiben.

3.2.2 SPIELER

Kapitän: In jeder Mannschaft ist ein Kapitän zu bestimmen und den Schiedsrichtern vor Beginn des Spiels zu melden. Der Kapitän darf nicht während eines Spiels gewechselt werden, wohl aber während eines Turniers. Die Schiedsrichter müssen vor jedem Spiel über den Wechsel informiert werden.

Reihenfolge der Spieler: Jede Mannschaft darf selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre Kugeln werfen. Derjenige, der den Pallino einwirft, muss jedoch auch die erste Kugel spielen. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden, es darf jedoch kein Spieler mehr Kugeln werfen, als ihm zustehen.

Ausscheiden: Mannschaften, die mit weniger Spielern als gemeldet antreten, verlieren das Spiel.

3.2.3 SPIELERWECHSEL

Offizielle Meldung: Jeder Spielerwechsel ist den Schiedsrichtern vor dem Spiel zu melden. Geschieht dies nicht, gilt das Spiel für die Mannschaft als verloren.

Spielerwechsel:

1. Pro Mannschaft und Spiel ist nur der Austausch eines Spielers erlaubt. Der Wechselspieler kann für jeden beliebigen Spieler der Mannschaft eintreten und darf während jedes Spiels nur einen Spieler vertreten.
2. Begrenzung: Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft angemeldet wurde, darf er in dieser Zeit in keiner anderen Mannschaft eingesetzt werden. Die Divisioning-Punktzahl eines Wechselspielers darf nicht höher sein als diejenige der Person, für die er eintritt.

Spielerwechsel während des Spiels: Nur in medizinischen oder anderen begründeten Notfällen dürfen Spieler während eines laufenden Spiels ausgewechselt werden. In anderen Fällen erfolgt der Wechsel



nur am Ende einer Runde. Ist dies nicht möglich, so wird die Runde als ungültig betrachtet. Wenn ein Spieler eingewechselt wurde, muss dieser das Spiel zu Ende spielen.

3.2.4 AUSZEITEN, SPIELUNTERBRECHUNGEN UND ÜBERPRÜFUNG DES SPIELSTANDS

Auszeit: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn er es angesichts bestimmter Umstände für angebracht hält. Die Auszeit ist auf höchstens zehn Minuten begrenzt und wird von der Turnierleitung vorgegeben.

Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters oder des Turnierleiters das Spiel ohne berechtigten Grund absichtlich verzögert wird, muss er eine Verwarnung aussprechen. Wird das Spiel darauf nicht umgehend fortgesetzt, verliert die verzögernde Mannschaft das Spiel.

Spielverzögerungen aufgrund von äusseren Faktoren oder unvorhersehbaren Ereignissen: In solchen Fällen entscheidet die Turnierleitung.

Überprüfung des Spielstands: Ein Spieler jeder Mannschaft darf sich aussen am Spielfeld entlang bewegen, um den Spielstand zu betrachten, bevor er seine Kugel wirft. Während der Überprüfung des Spielstands muss er ausserhalb des Spielfelds bleiben.

Verhängung von Strafen:

1. **Feststellung:** Sobald der Schiedsrichter einen Fehler festgestellt hat, teilt er dies den Kapitänen der beiden Mannschaften mit und benennt die verhängte Strafe. Die Mannschaft, gegen die ein Foul begangen wurde, kann jegliche vom Schiedsrichter verhängte Strafe ablehnen, den Kugelwurf akzeptieren und das Spiel fortsetzen. Das Urteil des Schiedsrichters ist endgültig, ausser in den nachfolgend genannten Situationen.
2. **Unvorhergesehene Situationen:** In Situationen, die nicht ausdrücklich in diesem Reglement vorgesehen sind, entscheidet die Turnierleitung.
3. **Protest:** Jeder Protest gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters oder der Turnierleitung muss innerhalb von 15 Minuten nach Spielende dem Sport Official von Special Olympics vorgetragen werden.
4. **Protest und Ausscheiden:** Verliert eine Mannschaft ein Spiel, weil sie nicht anwesend war oder gegen eine der hier genannten Regeln verstossen hat, wird kein offizieller Protest zugelassen.

Regelverstösse:

1. **Linienfehler:** Beim Zielen und beim Werfen darf der Fuss des Spielers (oder jegliches von ihm benutzte Hilfsmittel wie Rollstuhl, Gehhilfe, Stock usw.) nicht die Abwurflinie übertreten, bevor die Kugel auf das Spielfeld auftrifft. Beobachtet der Schiedsrichter einen Fehler, so muss er ihn anzeigen. Als Strafe wird die Kugel für ungültig erklärt. Wenn möglich, hält der Schiedsrichter die gerade gespielte Kugel an, bevor sie den Pallino und die bereits im Spiel liegenden Kugeln erreicht, entfernt sie vom Spielfeld und erklärt sie für ungültig. Verändert sie die Lage der im Spiel befindlichen Kugeln oder des Pallino, so legt der Schiedsrichter diese an ihre ursprüngliche Position zurück, und das Spiel wird fortgesetzt.



2. Spielt ein Spieler mehr Kugeln als ihm zustehen, so wird die zusätzliche Kugel für ungültig erklärt und der Schiedsrichter entfernt sie wie oben beschrieben vom Spielfeld.
Dieser Umstand tritt beispielsweise ein, wenn ein Spieler eines Doppels drei statt zwei oder ein Spieler einer Mannschaft zwei statt einer Kugel spielt. Bei einem Doppel bleibt dem anderen Spieler dann nur eine Kugel zu spielen. Bei einer Mannschaft müssen die übrigen Spieler, die noch keine Kugel geworfen haben, sich untereinander einigen, wer die verbleibenden Kugeln spielt.
3. Regelwidrige Lageveränderung einer Kugel der eigenen Mannschaft: Verändert ein Spieler die Lage einer oder mehrerer Kugeln seiner Mannschaft, werden diese vom Spielfeld entfernt und nicht gewertet. Das Spiel wird fortgesetzt.
4. Regelwidrige Lageveränderung einer Kugel der gegnerischen Mannschaft: Verändert ein Spieler, nachdem alle acht Kugeln gespielt worden sind, die Lage einer oder mehrerer Kugeln der gegnerischen Mannschaft, so erhält diese für jede verschobene Kugel einen Punkt. Verändert ein Spieler die Lage einer oder mehrerer Kugeln der gegnerischen Mannschaft, bevor alle Kugeln gespielt sind, legt der Schiedsrichter sie möglichst an ihren ursprünglichen Platz zurück und das Spiel wird fortgesetzt.
5. Regelwidrige Lageveränderung des Pallino: Verändert ein Spieler die Lage des Pallino, erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt für jede auf dem Spielfeld liegende Kugel sowie für jede noch zu spielende Kugel. Hat die gefoulte Mannschaft keine Kugeln im Spiel und auch keine mehr zu spielen, so wird die Runde vom Schiedsrichter für ungültig erklärt und neu begonnen.

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Lageveränderung einer Kugel oder des Pallino durch einen Schiedsrichter:

1. Unbeabsichtigte Lageveränderung einer Kugel oder des Pallino während des Spiels (wenn noch weitere Kugeln zu spielen sind): Verändert ein Schiedsrichter beim Messen oder unter anderen Umständen die Lage einer Kugel im Spiel oder des Pallino, so ist die Runde ungültig und muss neu begonnen werden.
2. Unbeabsichtigte oder vorzeitige Lageveränderung einer Kugel oder des Pallino durch einen Schiedsrichter, nachdem alle Kugeln gespielt worden sind: Wenn der Spielstand nach Meinung des Schiedsrichters eindeutig war, werden die Punkte entsprechend vergeben. Bei unklarem Spielstand werden keine Punkte vergeben, die Runde ist ungültig und muss neu begonnen werden.

Beeinflussung einer Kugel in Bewegung:

- 1) Bei der eigenen Mannschaft: Beeinflusst ein Spieler den Lauf einer Kugel seiner eigenen Mannschaft, erklärt der Schiedsrichter den Wurf für ungültig. Wenn möglich, hält der Schiedsrichter die gerade gespielte Kugel an, bevor sie den Pallino und die bereits im Spiel liegenden Kugeln erreicht, entfernt sie vom Spielfeld und erklärt sie für ungültig. Verändert sie die Lage der im Spiel befindlichen Kugeln oder des Pallino, so legt der Schiedsrichter diese an ihre ursprüngliche Position zurück und das Spiel wird fortgesetzt.
- 2) Bei einem Spieler der gegnerischen Mannschaft: Beeinflusst ein Spieler den Lauf einer Kugel eines gegnerischen Spielers, hat die gefoulte Mannschaft folgende Möglichkeiten:



- a) Sie kann die Kugel erneut spielen.
 - b) Die Runde wird für ungültig erklärt.
 - c) Sie kann den Wurf, wenn er zu ihren Gunsten verläuft, anerkennen und weiterspielen.
- 3) Ohne Lageveränderung: Beeinflusst ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand den Lauf der Kugel, ohne dass diese andere im Spiel befindliche Kugeln berührt, muss derselbe Spieler sie erneut werfen.
 - 4) Mit Lageveränderung: Beeinflusst ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand den Lauf der Kugel, und diese berührt eine andere im Spiel befindliche Kugel, so wird die Runde für ungültig erklärt.
 - 5) Sonstige Beeinflussungen: Jede Veränderung der Lage des Pallino oder der dem Pallino am nächsten liegenden Kugeln jeder Mannschaft bewirkt die Ungültigkeit der Runde. Werden bei Wettkämpfen andere als der Pallino und die nächstliegenden Kugeln von ihrem Platz bewegt, so können sie vom Schiedsrichter wieder an diesen zurückgelegt werden. Solche Lageveränderungen von Kugeln im Spiel können durch ungültige Würfe von anderen Spielfeldern oder durch ins Spielfeld eindringende Fremdkörper, Zuschauer oder Tiere verursacht werden.

Wurf einer Kugel der falschen Farbe:

- 1) Austauschbar: Wirft ein Spieler eine Kugel der falschen Farbe, so darf sie nicht von anderen Spielern oder vom Schiedsrichter angehalten werden. Die Kugel muss erst zum Stillstand kommen und wird dann sofort vom Schiedsrichter gegen die richtige ausgetauscht.
- 2) Nicht austauschbar: Wirft ein Spieler eine Kugel der falschen Farbe, die danach nicht ausgetauscht werden kann, ohne bereits im Spiel befindliche Kugeln zu berühren, so wird die Runde für ungültig erklärt und neu begonnen.

Falsche Reihenfolge:

- 1) Erster Wurf: Wirft eine Mannschaft fälschlicherweise den Pallino und die erste Kugel, bringt ihr der Schiedsrichter beides zurück. Dann fordert er einen Spieler der gegnerischen Mannschaft auf, den Pallino einzuwerfen.
- 2) Falsche Spielreihenfolge: Wirft ein Spieler seine Kugel, wenn seine Mannschaft «in» ist, dann muss die betreffende Kugel vom Schiedsrichter möglichst angehalten werden, bevor sie die im Spiel befindlichen Kugeln erreicht, wird für ungültig erklärt und vom Spielfeld entfernt. Wenn der Schiedsrichter die Kugel nicht anhalten kann, bevor sie die im Spiel befindlichen Kugeln erreicht, muss er die Kugeln und den Pallino in ihre ursprüngliche Lage zurückversetzen.

3.2.5 SCHIEDSRICHTER

Einwände:

1. Offizielle Einwände: Jede Mannschaft hat das Recht, sich vor Beginn eines Spiels gegen den zugewiesenen Schiedsrichter auszusprechen. Dieser Einwand wird von der Turnierleitung geprüft.
2. Teilnehmende Schiedsrichter: Kein Spieler oder angemeldeter Wechselspieler darf als Schiedsrichter eines Spiels fungieren, in dem seine eigene Mannschaft mitspielt.



Schiedsrichterwechsel:

- 1) Während eines Spiels: Während eines Spiels dürfen Schiedsrichter nur mit Erlaubnis der Turnierleitung und der beiden betroffenen Mannschaftskapitäne gewechselt werden.
- 2) Zusätzliche Schiedsrichter: Während eines Spiels dürfen nach Genehmigung der Turnierleitung zusätzliche Schiedsrichter zugeteilt werden.
- 3) Anträge der Mannschaften: Schiedsrichter können während eines Spiels gewechselt werden, wenn beide Mannschaften dies vor der Turnierleitung hinreichend begründen.
- 4) Schiedsrichterkleidung: Die Schiedsrichter müssen eindeutig von den Spielern zu unterscheiden sein.

Ehrenkodex der Schiedsrichter: Ein Schiedsrichter muss

- 1) über eine gründliche Kenntnis der Spielregeln verfügen; fair und unparteiisch in seinen Entscheidungen sein und diese ungeachtet des Spielstands treffen;
- 2) bestimmt, höflich und freundlich, umgänglich und ruhig sein und stets aufmerksam den Spielverlauf verfolgen;
- 3) physisch und psychisch auf die Leitung des Spiels vorbereitet sein;
- 4) und er darf keinerlei Hinweise geben, die eine Mannschaft gegenüber der anderen bevorteilen könnten.

3.2.6 SONSTIGES

Zerbrochene Kugel: Zerbricht während einer Runde eine Kugel oder der Pallino, so ist die Runde ungültig. Die Ersetzung einer Kugel oder eines Pallino obliegt der Turnierleitung.

Instandsetzung des Spielfelds:

- 1) Vor dem Spiel: Alle Spielfelder müssen entsprechend den Anweisungen der Turnierleitung vor Beginn jedes Spiels gepflegt und in Ordnung gebracht werden.
- 2) Instandsetzung des Spielfelds während des Spiels: Während des Spiels dürfen die Spielfelder nicht in Ordnung gebracht werden. Hindernisse oder Gegenstände wie Steine, Scherben usw. dürfen während eines Spiels entfernt werden.
- 3) Aussergewöhnliche Platzverhältnisse: Wenn das Spielfeld nach Ermessen der Turnierleitung unbespielbar ist, kann das Spiel unterbrochen und auf einem anderen Spielfeld oder zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt werden.

Bewegung einer Kugel oder des Pallino: Kein Spieler darf seine Kugel werfen, bevor der Pallino oder eine andere sich in Bewegung befindliche Kugel völlig zum Stillstand gekommen ist.

Technische Hilfen: Wenn ein Athlet aufgrund von medizinischen oder physischen Bedingungen ein technisches Hilfsmittel benötigt, um die Position des Pallino zu erkennen, so kann dies für die betreffende Veranstaltung mit vorheriger Genehmigung der Turnierleitung gewährt werden.

3.2.7 VERHALTEN DER SPIELER

Ein Spieler soll sich möglichst ausserhalb des Spielfelds bewegen, wenn der Gegner am Zug ist.



Unsportliches Verhalten: Die Spieler sollen sich jederzeit sportlich verhalten. Jede als nicht sportlich betrachtete Handlung, wie Beschimpfungen und provozierende Gesten, Handlungen oder Worte, kann zur Disqualifizierung führen.

Kleidung:

1. Angemessene Bekleidung: Die Spieler haben sich angemessen zu kleiden und ihre offizielle Vereinskleidung zu tragen.
2. Schuhwerk: Die Spieler dürfen keine Schuhe tragen, die die Oberfläche des Spielfelds beschädigen könnten. Allen Spielern wird das Tragen von geschlossenen Schuhen empfohlen.
3. Unpassende Bekleidung: Unangemessen oder unschicklich gekleidete Spieler können von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

3.3 Definitionen

3.3.1 GÜLTIGE/UNGÜLTIGE KUGEL

Gültig ist jede gespielte und im Spiel befindliche Kugel.

Ungültig ist jede Kugel, die für ungültig erklärt wurde. Eine Kugel kann für ungültig erklärt werden, wenn

- 1) eine Strafe verhängt wird;
- 2) sie das Spielfeld verlässt;
- 3) sie eine Person oder einen Gegenstand ausserhalb des Spielfelds berührt hat;
- 4) sie die Oberkante der Banden berührt;
- 5) sie die Überdachung des Spielfelds oder deren Stützen berührt;
- 6) bei ihrem Wurf die Foullinie übertreten wurde;
- 7) eine Kugel der betreffenden Mannschaft regelwidrig bewegt wurde;
- 8) eine in Bewegung befindliche Kugel durch ein Mitglied der eigenen Mannschaft beeinflusst wurde.

3.3.2 KUGELN UND PALLINO

Der Pallino ist die kleinere Spielkugel.

Die (Boccia-)Kugeln sind die grösseren Spielkugeln.

3.3.3 WEITERE BEZEICHNUNGEN

Als Wegstossen oder Wegschiessen bezeichnet man den Wurf einer Kugel mit so viel Schwung, dass sie die hintere Bande berühren würde, wenn sie ihr Ziel verfehlte. Als Abpraller oder Rebound wird ein Wurf gegen die seitlichen oder hinteren Banden des Spielfelds bezeichnet.

Als Zielwurf bezeichnet man das Werfen der Kugel mit der Absicht, sie so nahe wie möglich an den Pallino zu bringen, um einen Punkt zu gewinnen.

Als Runde wird der Spielabschnitt bezeichnet, während dessen alle Kugeln von einer Seite des Spielfelds zur anderen gespielt und für den Punkte vergeben werden.



3.3.4 REGELVERSTOSS

Ein Regelverstoss ist eine Verletzung des Reglements, für die eine Strafe verhängt wird.

3.4 Low Ability Level

Dem Prinzip von Special Olympics entsprechend, wird die Disziplin Low Ability Level (LAL) für Athleten mit mittleren bis stark eingeschränkten oder gering ausgebildeten motorischen Fähigkeiten angeboten.

Wer in einer LAL-Disziplin eingeschrieben ist, kann im Normalfall am gleichen Wettkampf in keiner anderen Kategorie teilnehmen und in keiner Staffel starten.

Athleten mit weniger starker Einschränkung sollen motiviert werden, sich in anderen Disziplinen anzumelden (siehe Kapitel 4 Advancement). Aus diesem Grund kann SOI bei internationalen Wettkämpfen Höchstleistungsgrenzen für die LAL-Disziplinen festlegen, welche für eine Teilnahme an diesen Wettkämpfen nicht überschritten werden dürfen.

Für den Boccia-Sport sind keine eigenen LAL-Kategorien vorgesehen, da diese Disziplin keine besonderen technischen Fähigkeiten voraussetzt.

Ausserdem können Spieler mit eingeschränkten Fähigkeiten, welche Hilfsmittel zur Fortbewegung benötigen, diese auch bei der Ausübung dieser Sportart benutzen.

4 Advancement

Die Coaches sind für ein Training, das den Fähigkeiten der Athleten entspricht, und für eine entsprechende Wahl der Disziplinen verantwortlich. Dabei wird auf eine individuelle Entwicklung geachtet und eine solche entsprechend gefördert. Ziel ist es zudem, die Athleten in ihrer Selbständigkeit bestmöglich zu fördern.

In der Regel ist es sinnvoll, dass die Athleten zuerst an lokalen und regionalen Wettkämpfen teilnehmen, erst dann an nationalen und allenfalls internationalen Wettkämpfen. Dabei gilt das Training als Grundlage für den Erfolg des Athleten, denn im Training kann er zeigen, ob er die notwendigen Fähigkeiten hat, um an Wettkämpfen der entsprechenden Stufe teilzunehmen.

Die Teilnahme an internationalen Anlässen unterliegt in der Regel einer Selektion, welche in der Verantwortung der Kommission Sport von SOSWI liegt. Grundsätzlich dürfen alle Athleten an internationalen Anlässen teilnehmen, wobei die Leistung nicht als limitierender und einschränkender Faktor gilt. Die Kommission Sport definiert die Teilnahmerichtlinien und die Selektionskriterien und gibt diese auf der Internetseite von SOSWI bekannt: www.specialolympics.ch



5 Divisioning

5.1 Philosophie

Im Divisioning unterscheidet sich Special Olympics grundsätzlich von allen anderen Sportorganisationen. Philosophie und Konzept von Special Olympics ermöglichen Athleten aller Leistungsstufen faire und spannende Wettkämpfe. Es gibt keine Ausscheidungswettkämpfe, sondern ausschliesslich Divisioning-Runden und Finals in verschiedenen Leistungsgruppen. Alle Athleten messen sich in den Finals entsprechend in einer homogenen Leistungsgruppe, das heisst nur mit Athleten mit einem vergleichbaren Leistungsniveau. Die Zusammenstellung dieser Leistungsgruppen, das sogenannte Divisioning, erfolgt in der Regel aufgrund der vor Ort in der Vorrunde erbrachten Leistung. Wird an einem Anlass aus zeitlichen Gründen auf eine Divisioning-Runde verzichtet (zum Beispiel an eintägigen Wettkämpfen), wird die Einteilung in die Leistungskategorien aufgrund der Meldelistungen vorgenommen.

Sieger und Rangierungen werden für jede einzelne Leistungsgruppe ermittelt.

5.2 Divisioning bei Boccia

Die Turnierleitung ist für eine möglichst gerechte Einteilung der Kategorien verantwortlich. Dazu kann sie folgendes vom SOI-Reglement vorgesehene Verfahren anwenden:

- 1) Jeder Athlet spielt drei angepasste Spiele, «Sets» genannt. Dabei sollte der Athlet von jedem Spielfeldende aus die ihm zugeteilten Kugeln spielen, wobei er beim Werfen die Foullinie nicht übertreten darf.
- 2) Dazu legt der Schiedsrichter den Pallino nacheinander auf die Mitte der Linie bei
 - 9,15 m
 - 12,20 m
 - 15,24 m
- 3) Auf jede dieser Entfernungen spielt der Spieler vier Kugeln.
- 4) Der Schiedsrichter misst jeweils die beiden nächstliegenden Kugeln und vermerkt den Abstand in Zentimetern.
- 5) Verlässt der Pallino während des Divisionings seinen Platz auf der Linie, ist er wieder dorthin zurückzulegen, bevor weitergespielt und die Messung vorgenommen wird.
- 6) Die Messung erfolgt von der Mitte der Kugel zur Mitte des Pallino. Die sechs Messwerte der drei Sets werden addiert und ergeben den Divisioning-Punktwert des Athleten.
- 7) Bei Doppel- und Mannschaftswettbewerben ergibt sich der Divisioning-Punktwert aus der Punktsomme der einzelnen Athleten.



5.3 Einteilungskriterien

Innerhalb einer Disziplin erfolgt die Einteilung der Athleten in Kategorien nach den folgenden Kriterien:

1. **Leistungsvermögen**

Anhand der Meldeleistung oder anhand der Resultate aus der Divisioning-Runde.

2. **Geschlecht**

Wenn möglich werden die Athleten nach Geschlecht getrennt. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf eine Trennung der Geschlechter verzichtet werden.

3. **Alter**

Bei einer genügend grossen Meldezahl können die offiziellen Alterskategorien angewendet werden: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 und älter**. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf die Einteilung in Alterskategorien verzichtet werden.

Die homogenen Leistungsgruppen sollen wenn immer möglich mindestens 3 und maximal 8 Athleten umfassen. Der Leistungsunterschied innerhalb der Final-Gruppe soll im Regelfall nicht mehr als 15% betragen. Der Sport Official⁴ hat dabei die Möglichkeit, die Einteilungskriterien flexibel anzuwenden, wenn dadurch leistungsgerechtere Kategorien gebildet werden können. Je nach Grösse des Teilnehmerfeldes, der Organisation eines Wettkampfs und im Sinne von homogenen Leistungsgruppen kann auf einzelne Einteilungskriterien, namentlich Kriterium 2 (Geschlecht) und 3 (Alter), verzichtet werden. Eine diesbezügliche Entscheidung liegt beim Sport Official.

5.4 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz

Die Athleten sind gefordert, sich in ihrer Aktivität zu verbessern. Steigerungen in der Leistung zwischen Vorrunde (oder der Meldeleistung) und Final sind erwünscht.

Die Athleten sind jedoch verpflichtet, bereits in der Divisioning-Runde ihre bestmögliche Leistung zu zeigen. Nur so können sie in den ihrer wahren Leistung und entsprechend richtigen Final eingeteilt werden. Die Leistungssteigerung ist zwar erwünscht und möglich, doch darf sie nicht mehr als folgende Werte betragen:

- 15% in allen Boccia-Disziplinen
- 20% in allen Low Level Ability-Disziplinen

Ist die Leistungszunahme grösser, widerspricht dies der üblicherweise möglichen sportlichen Leistungssteigerung, das heisst der Athlet wurde der falschen Kategorie zugeteilt. Wird die maximale Leistungstoleranz überschritten, wird der Athlet disqualifiziert (Maximum Effort Rule).

In der Verantwortung stehen der Athlet selber und sein Coach. Sie sind dafür zuständig, dass sowohl bei der Anmeldung wie auch in der Vorrunde realistische Leistungen erfasst werden.

⁴ Der Sport Official ist technischer Leiter eines Anlasses, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.



Im Boccia-Sport wird die Maximum-Effort-Regel durch das Divisioning umgesetzt, da hier kein Instrument zur genauen Messung der maximalen Leistung zur Verfügung steht. Nichtsdestotrotz kann der von Special Olympics ernannte Sport Official Athleten, die beim Divisioning keine ihrem Spielniveau entsprechende Leistung zeigen, und ihre Coaches mit Strafen belegen. Strafen bzw. Disqualifizierungen, die aufgrund eines Verstosses gegen die Maximum-Effort-Regel ausgesprochen werden, sind unanfechtbar und gelten für das gesamte Turnier.

Materielle Hilfen, Sportutensilien oder allfällige Begleitperson von Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung müssen in der Divisioning-Runde wie im Final gleichermassen eingesetzt und genutzt werden, so dass der ganze Wettkampf unter den gleichen Bedingungen absolviert wird (vgl. Article 1, SOI).

5.5 Die Verantwortung des Coaches

Ist ein Athlet nach Einschätzung seines Coaches in einer nicht seinem potentiellen Leistungsvermögen entsprechenden Final-Serie eingeteilt, liegt es in der Verantwortung des Coaches, die Fehleinteilung der Jury zu melden. Er hat dies mittels eines „Performance Improvement Form“ zu tun, das im Wettkampfbüro erhältlich ist.

Liegt ein entsprechendes Formular nicht auf, hat der Coach die Fehleinteilung bei der Bekanntgabe der Final-Einteilung dem Sport Official (also dem Wettkampfverantwortlichen) sofort zu melden.

6 Unified Sport

Special Olympics bietet in vielen Sportarten „Unified Sport“ an – die Idee: Athleten mit und ohne geistiger Beeinträchtigung nehmen gemeinsam als Team teil. Im Idealfall haben die Sportler mit und ohne Beeinträchtigung ähnliche Fähigkeiten und sind gleich alt.

Für die Disziplin Boccia gilt Folgendes:

- Special Olympics Switzerland oder die Organisationsleitung kann einen Unified-Boccia-Wettkampf ins Veranstaltungsprogramm aufnehmen.
- Beim Doppel besteht die Mannschaft aus einem Athleten und einem Partner.
- Beim Mannschaftswettbewerb besteht die Mannschaft aus zwei Athleten und zwei Partnern.
- Die Wurfreihenfolge während des Spiels ist nicht vorgegeben.



7 Reglement und Umsetzung

Die Verantwortung des Reglements liegt beim Technical Coordinator Boccia⁵, in Absprache mit dem Sport Director von Special Olympics Switzerland.

Die Umsetzung des Reglements an einem Meeting obliegt dem jeweiligen Sport Official, dem technischen Leiter.

Bei Abweichungen im Reglement in den verschiedenen Sprachen gilt die italienische Version.

SOSWI wird die Reglemente im Bedarfsfalle veränderten Gegebenheiten anpassen und auf allfällige Entwicklungen reagieren. Es besteht die Möglichkeit, Vorschläge für Regeländerungen einzureichen. In diesem Fall sollen diese per Email an folgende Adresse geschickt werden: sport@specialolympics.ch.

⁵ Der Technical Coordinator ist der Sportartenverantwortliche, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.