



BOCCE OYUN KURALLARI

Special Olympics





İçindekiler

1. YÖNETİM KURALLARI	5
2. RESMİ ETKİNLİKLER	5
2.1. Tekler (takım başına tek oyuncu)	5
2.2. Çiftler (takım başına iki oyuncu).....	5
2.3. Takım Müsabakası (takım başına dört oyuncu)	5
2.4. Karma Sporlar® Bocce Çiftler (takım başına iki oyuncu).....	5
2.5. Karma Sporlar® Bocce Takım (takım başına dört sporcu).....	5
2.6. Rampalı Tekler (takım başına tek oyuncu, rampa kullanarak).....	5
3. SAHA VE EKİPMAN	5
3.1. Saha	5
3.2. Ekipman.....	6
3.2.1. Bocce Topları ve Pallino	6
3.2.2. Ölçüm Aleti.....	7
3.2.3. Rampalar.....	7
4. MÜSABAKA KURALLARI	7
4.1. Gruplandırma	7
4.2. Yazı-Tura Prosedürü	8
4.3. Üç-Deneme Kuralı.....	8
4.4. Oyun Sırası	8
4.5. Başlangıç Noktası	8
4.6. Top Atışı	9
4.7. Uyarılama/Yorumlama.....	9
4.8. Bir Oyuncu Tarafından Oynanacak Top Sayısı	9
4.8.1. Tek-Oyunculu Takım	9
4.8.2. İki-Oyunculu Takım.....	9
4.8.3. Dört-Oyunculu Takım	9
4.9. Antrenörlük	9
4.10. Puanlama	9
4.11. Oyuncuları Belirleme	10



4.11.1.....	10
4.11.2. Oyuncu Rotasyonu.....	10
4.12. Karma Spor Takımları.....	11
4.12.1. Karma Çiftler Takımı.....	11
4.12.2. Karma Takım etkinliği.....	11
4.13. Yedekler.....	11
4.14. Hakkın Kaybedilmesi.....	11
4.15. Molalar.....	11
4.16. Oyunun Ertelenmesi/Gecikmesi.....	11
4.17. Puan Pozisyonlarının Kontrolü.....	12
4.18. Diğer Koşullar.....	12
4.18.1. Kırık top.....	12
4.18.2. Sahanın hazırlanması.....	12
4.18.3. Olağan dışı saha koşulları.....	12
4.18.4. Topu veya pallinoyu oynatma.....	12
4.18.5. Mekanik Yardım.....	12
4.19. Oyuncu Davranışları.....	12
4.20. Oyuncu Giyimi.....	13
5. PENALTILAR VE İTİRAZLAR.....	13
5.1. Kararlılık.....	13
5.2. Kapsanmayan Koşullar.....	13
5.3. İtirazlar.....	13
5.4. Hükmen Mağlubiyete İtiraz.....	13
5.5. Özel Fauller.....	13
5.6. Pallinonun veya Topun Hakem Tarafından Kazara veya Erken Hareket Ettirilmesi.....	15
5.7. Hareketli Olan Topa Müdahale.....	15
5.8. Yanlış Renk Topun Oynanması.....	16
5.9. Yanlış Rotasyon.....	16
6.1. İtirazlar.....	17
6.2. Yedek Yetkililer.....	17



6.3. Yetkili Üniformaları	17
7. OYUN TERİMLERİNİN TANIMLARI	17
7.1. Canlı Top	17
7.2. Geçersiz Top	17
7.3. Bocce Topu	17
7.4. Pallino	17
7.5. Vuruş/Atış	17
7.6. Bank veya Ribaunt Atışı	17
7.7. İşaretleme	18
7.8. Oyun Seti	18
7.9. "Yarıшта"	18
7.10. Faul	18



1. YÖNETİM KURALLARI

Özel Olimpiyatlar Bocce oyun kuralları uluslararası oyun kurallarına göre düzenlenmiştir. Etik Kuralları, Antrenman Standartları, Tıbbi ve Güvenlik Gereksinimleri, Sıralama, Ödüller, Üst Düzey Rekabet Seviyelerine Çıkma Kriterleri ve Karma Sporlara ilişkin daha fazla bilgi için Madde 1'e başvurabilirsiniz; <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>

2. RESMİ ETKİNLİKLER

Etkinlik yelpazesi, her yetenekten sporculara rekabet imkânı sunmak için hazırlanmıştır. Programlar, sunulan etkinlikleri ve gerekli görüldüğü takdirde bu etkinliklerin yönetimi için yönergeler belirleyebilir. Antrenman yapmadan ve her sporcunun yeteneği ve ilgisi doğrultusunda uygun etkinlikleri seçmekten sorumludur.

Özel Olimpiyatlar'ın resmi etkinlikleri aşağıda listelenmiştir.

- 2.1. Tekler (takım başına tek oyuncu)
- 2.2. Çiftler (takım başına iki oyuncu)
- 2.3. Takım Müsabakası (takım başına dört oyuncu)
- 2.4. Karma Sporlar® Bocce Çiftler (takım başına iki oyuncu)
- 2.5. Karma Sporlar® Bocce Takım (takım başına dört sporcu)
- 2.6. Rampalı Tekler (takım başına tek oyuncu, rampa kullanarak)

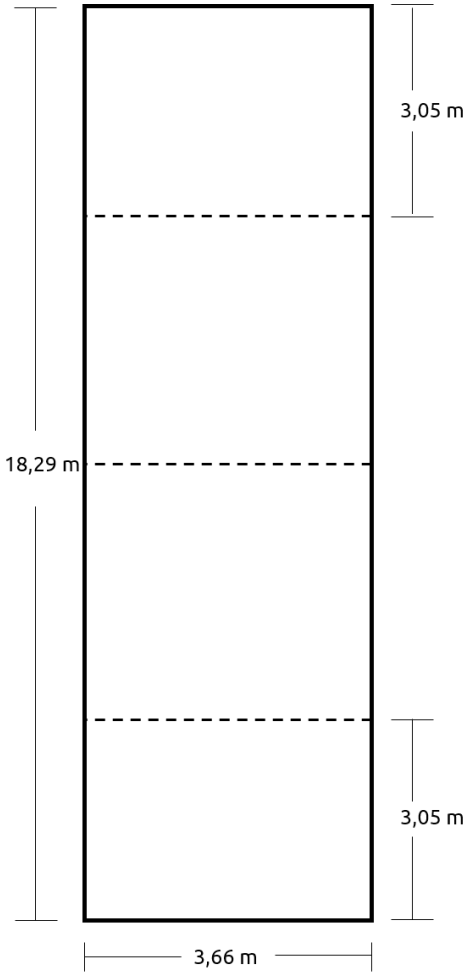
3. SAHA VE EKİPMAN

- 3.1. Saha
 - 3.1.1. Saha 3,66 metre genişliğinde ve 18,29 metre uzunluğundadır.
 - 3.1.2. Saha yüzeyi taş tozu, toprak, kil veya çimden oluşabilir veya sahada herhangi bir topun düz çizgiyle gönderilmesini engelleyecek kalıcı veya geçici bir engel olmayan yapay yüzeyler olabilir. Bahsi geçen engeller gruplandırma, sabitlik ve arazi çeşitliklerini içermez.
 - 3.1.3. Saha duvarları yan ve dip duvarlardır ve herhangi bir sert malzemeden oluşabilir. Dip duvarlar en az 304 milimetre olmalıdır. Yan duvarlar ise en az bocce topunun yüksekliği kadar olmalıdır. Yan ve dip duvarlar oyun sırasında bank veya ribaunt atışları için kullanılabilir. Genişliği 50 milimetre olan çizgiler aşağıdakiler için sahaya çizilmelidir:
 - 3.1.3.1. Dip duvarlardan 3,05 metre uzaklığında olan atış veya faul çizgisi.
 - 3.1.3.2. Yarı-saha çizgisi – oyun başlangıcında pallinonun bulunacağı minimum uzaklıktır. Oyun sırasında pallinonun pozisyonu normal oyunun bir sonucu olarak değişebilir; ancak pallino, dip çizgilerden



9,15 metre uzaklıkta olan yarı-saha çizgisinden daha yakına gelemez, gelirse oyun geçersiz sayılır.

3.1.3.3. 3,05 metre ve 9,15 metre çizgileri yan duvarlar arasına kalıcı olarak (sürekli) çizilmelidir.



Dip duvardan 3,05 m uzaklıkta olan, oyun başlangıcında pallinonun pozisyon aldığı, aynı zamanda atış ve faul çizgisi.

Dip duvarlardan 9,15 m uzaklıkta olan yarı-saha çizgisi. Oyun başlangıcında pallino bu çizgiyi geçmelidir.

Dip duvardan 3,05 m uzaklıkta olan, oyun başlangıcında pallinonun pozisyon aldığı, aynı zamanda atış ve faul çizgisi.

3.2. Ekipman

3.2.1. Bocce Topları ve Pallino

3.2.1.1. Bocce topları tahta veya benzer bir yapı malzemesinden üretilebilir ve tüm toplar aynı boy olmalıdır. Resmi turnuvalarda kullanılan top çapları 107 milimetre ile 110 milimetre arası değişiklik gösterir. Bir takıma ait dört topun, karşı takımın dört topundan açıkça ve görünür şekilde farklı olması koşuluyla, topların rengi önemsizdir.

3.2.1.2. Bocce sekiz top ve "pallino" adı verilen daha ufak bir hedef topuyla oynanır.



- 3.2.1.3. Her takımın dört topu vardır ve genellikle bir takımın toplarını rakip takımın toplarından ayırt etmek için toplar iki farklı renk olur (top rengi seçimi süreci için 4.2 maddesine bakınız).
- 3.2.1.4. Bocce topları, aynı takım oyuncularının toplarını belirlemek için farklı çizgilerle de işaretlenebilir.
- 3.2.1.5. Pallinonun çapı 63 milimetreden büyük, 48 milimetreden küçük olmamalıdır ve rengi, takımlara ait topların renklerinden açıkça görünür bir şekilde farklı olmalıdır.
- 3.2.2. Ölçüm Aleti
 - 3.2.2.1. Ölçüm aleti, herhangi iki nesnenin arasındaki mesafeyi ölçme kapasitesinde olan bir alet olabilir ve bu aletler turnuva yetkilileri standartlarınca kabul edilir.
- 3.2.3. Rampalar
 - 3.2.3.1. Sporcunun fiziksel olarak elle topu fırlatma becerisi olmadığı takdirde rampalar kullanılır.
 - 3.2.3.2. Rampalar ve diğer yardımcı araçlar Müsabaka Komitesi'nin onayı ile kullanılabilir.
 - 3.2.3.3. Bocce topunu veya pallinoyu ilerletmek için mekanik aletler kullanılamaz.
 - 3.2.3.4. Rampa kullanan sporcular, yalnızca tekler müsabakaları için diğer oyuncularından farklı olarak gruplandırılmalıdır.
 - 3.2.3.5. Diğer tüm turnuva kuralları, rampa grubundaki sporcular için geçerlidir.

4. MÜSABAKA KURALLARI

- 4.1. Gruplandırma
 - 4.1.1. Müsabakalar başlamadan önce Teknik Branş Sorumlusu'nun gruplandırmaların uygun olduğundan emin olması önerilir. Sporcular önceki deneyimlerden yola çıkılarak veya daha büyük müsabakalar söz konusu ise uyarlanmış oyunlara göre gruplandırılır. Aşağıda detayları verilen uyarlanmış oyun prosedürü, sporcuların adil olarak gruplandırılmasını sağlayan bir skor sağlar.
 - 4.1.2. Her sporcu set olarak adlandırılan üç uyarlanmış oyun oynamalıdır. Her sporcu, sırayla sahanın her iki ucundan oynamak kaydıyla kendilerine tahsis edilen topları oynar. Sporcu, kendi toplarını oynarken faul çizgisini aşmamalıdır.
 - 4.1.3. Hakem pallinoyu 9,15 çizgisinin ortasındaki işaretli noktaya koyar ve oyuncu sekiz top oynar. Hakem en yakın üç topun uzaklıklarını ölçer ve santimetre cinsinden kaydeder.
 - 4.1.4. Hakem topu 12,20 metre çizgisinin ortasındaki işaretli noktaya koyar ve oyuncu sekiz top oynar. Hakem en yakın üç topun uzaklıklarını ölçer ve santimetre cinsinden kaydeder.



- 4.1.5. Daha sonra hakem topu 15,25 metre çizgisinin ortasındaki işaretli noktaya koyar ve oyuncu sekiz top oynar. Hakem en yakın üç topun uzaklıklarını ölçer ve santimetre cinsinden kaydeder.
- 4.1.6. Gruplandırma süreci sırasında pallino 9,15 m, 12,20 m veya 15,25 m'deki yerinden hareket ettirilirse bir sonraki top atılmadan ve herhangi bir ölçüm yapılmadan önce yerine konmalıdır.
- 4.1.7. Ölçümler bocce topunun merkezinden pallinonun merkezine olacak şekilde alınır ve toplamda dokuz ölçüm yapılır. Dokuz ölçümün toplamı sporcunun gruplama skorunu verir.
- 4.1.8. Çiftler ve Takımlar için sporcuların gruplama skorlarının toplamları, Çiftler ve Takımlar için gruplama skoru olacaktır.
- 4.1.9. Bu gruplama prosedürü, Özel Olimpiyatlar'ın azami çaba kuralına uygundur.
- 4.2. Yazı-Tura Prosedürü
 - 4.2.1. Hakem tarafından atılan yazı-tura ile hangi takımın pallinoyu alacağını ve top rengi seçimi önceliğini hangi takımın alacağını belirler.
 - 4.2.2. Hakemin olmadığı durumlarda yazı-turayı takım kaptanları atar. Yazı-tura saha içinde atılmalıdır.
- 4.3. Üç-Deneme Kuralı
 - 4.3.1. Pallinoya sahip olan takımın, pallinoyu 9,15 m'lik işaretin ilerisine ve karşı duvara yakın olan 3,05 m'lik işaretin arkasına yerleştirmek için üç hakkı vardır: Yarı-saha çizgisi üzerinde veya karşı duvara yakın olan 3,05 m'lik çizgi üzerinde durması halinde atış başarısız sayılır. Eğer bu üç atış başarısız olursa, pallinoyu atış hakkı karşı takıma geçer. Bu atışlar da başarısız olursa hakem pallinoyu 12,20 m çizgisinin ortasına yerleştirir. Ancak hiçbir zaman bir takım ilk topu atma şansını veren pallino avantajını kaybetmez.
- 4.4. Oyun Sırası
 - 4.4.1. Yazı-tura atışını kazanan takımın oyuncusu oyunu başlatmak için pallinoyu atar veya yuvarlar. Pallinoyu atan oyuncu ilk atışı kullanmak zorundadır. Daha sonra karşı takımın oyuncusu, puan alınana ya da dört top bitene kadar bocce toplarını atar. "En yakın top" kuralı, oynanan topların sırasını yönetir. Pallinoya en yakın topu atan takımın topu "iç" top, karşı takımın topu ise "dış" top olarak adlandırılır. Bir takım "iç" topa sahip olduğunda, "dış" topa sahip olan karşı takım atış sırasını alır.
- 4.5. Başlangıç Noktası
 - 4.5.1. Başlangıç noktasını belirlemek, pallino avantajına sahip olan takımın görevidir. Örneğin: Takım A pallinoyu atar ve ilk top atışını kullanır. Takım B, Takım A'nın topunun pozisyonunu bozmak için top atışını kullanır. Böyle yaparak her iki takımın da topları saha dışına çıkar ve sahada yalnızca pallino kalır. Bu durumda başlangıç noktasını tekrar oluşturmak Takım A'nın sorumluluğundadır.



4.6. Top Atışı

4.6.1. Bir takım, top saha sınırları dışına çıkmadığı veya oyuncu faul yapmadığı sürece topu yuvarlama, atma, sektirme, duvara çarptırarak atma seçeneklerine sahiptir. Oyuncu ayrıca kendi takımına puan kazandırmak veya karşı takımın puanını düşürmek amacıyla karşı takımın toplarını vurabilir. Oyuncu, topu bel hizası altından serbest bırakana kadar topu alttan veya üstten kavrayabilir.

4.7. Uyarılama/Yorumlama

4.7.1. Teknik Branş Sorumlusu fiziksel engellilik durumuna göre mevcut teknik kurallarda değişiklik yapma hakkına sahiptir. Bu değişiklikler sporcu turnuvaya katılmadan önce talep edilir ve karar verilir ve başka bir oyuncuya karşı avantaj sağlamamalıdır.

4.8. Bir Oyuncu Tarafından Oynanacak Top Sayısı

4.8.1. Tek-Oyunculu Takım – oyuncunun dört top oynama hakkı vardır.

4.8.2. İki-Oyunculu Takım – her bir oyuncunun iki top oynama hakkı vardır.

4.8.3. Dört-Oyunculu Takım – her bir oyuncunun bir top oynama hakkı vardır.

4.9. Antrenörlük

4.9.1. Sporcu veya partneri, Teknik Branş Sorumlusu tarafından belirlenen müsabaka alanına adımını attığı andan itibaren antrenörlerin veya izleyicilerin sporcu veya partneri ile konuşması yasaktır.

4.9.2. Resmi görevli antrenörün/partnerin/izleyicinin bu kuralı ihlal ettiğini belirlemesi durumunda, görevli kuralı ihlal edene yaptırım uygulayabilir. Bu yaptırımlar; sözlü uyarı, antrenörü/partneri sportmenlik dışı hareketten not etme veya oyun dışı bırakma olabilir.

4.10. Puanlama

4.10.1. Aşağıdaki puanlama prosedürü, büyük turnuvalarda yaygın olandır; ancak varyasyonlar kabul edilebilir.

4.10.2. Turnuvalar için puanlama prosedürü: Müsabaka Direktörüne bağlı olarak oyun belli bir puana ulaşana veya belirlenen süre bitene kadar oynanabilir.

4.10.3. Her oyun setinin sonundaki (her iki takımda toplarını bitirdiği zaman) puanlama şu şekilde belirlenir: Hangi takımın topları karşı takıminkine oranla pallinoya daha yakınsa, puanlar o takıma gider. Uzaklık ölçümleri gözlemle veya mekanik araçlar ile yapılır.

4.10.4. Oyuncu mekanik ölçümlere talep edebilir. (Ölçümler, bocce topunun merkez noktasından, pallinonun merkez noktasına olacak şekilde alınır).

4.10.5. Her oyun setinin sonunda, toplar geri toplanmadan önce hakem kazanan puanı saha dışındaki sporculara ilan eder ve oyuncular ile mutabık kalır.

4.10.6. Oyuncular hakem ile aynı fikirde değilse bir ölçüm daha talep etme hakkına sahiptir.

4.10.7. Oyuncular ve hakem kazanan puanlar konusunda anlaşmaya varırsa, saha yetkilileri bir sonraki oyun setinin başlaması için sahadaki topları toplar.

4.10.8. Her oyun setinde kazanan takım, bir sonraki oyun seti için pallino avantajını elde etmiş olur.



- 4.10.9. Hakem, skorboardun ve skor kartının geçerliliğinden sorumludur. Bu nedenle ilan edilen puanların doğruluğundan emin olmak takım kaptanlarının üzerine düşer.
- 4.10.10. Oyun Seti Sırasında Beraberlik Durumu
- 4.10.10.1. Her iki takımın toplarının pallinoya eşit mesafede olması durumunda, en son top atan takım eşitlik bozulana kadar top atmaya devam eder. Örneğin: Takım A pallinoya doğru bir top atar ve puan tesis eder. Daha sonra Takım B pallinoya doğru bir top atar ve hakem atılan her iki topun da pallinoya olan uzaklığını eşit olarak belirler. Bu durumda Takım B, Takım A'nın topundan daha yakın bir puan elde edene kadar top atmaya devam eder. Eğer B Takımı topunu bir noktaya atar ve A takımı o topu saha dışına çıkartarak tekrar eşitliği sağlarsa, A takımı eşitlik bozulana kadar top atma hakkına sahip olur.
- 4.10.11. Oyun Seti Sonunda Beraberlik Durumu
- 4.10.11.1. Oyun seti sonunda pallinoya en yakın olan iki top her iki takımada ait ve eşit uzaklıkta olursa puan verilmez. Pallino en son atan takıma geri döner. Oyun, en son oyun setinde oynanan dip duvar tarafından tekrar başlar.
- 4.10.12. Kazanılan Puanlar
- 4.10.12.1. Dört-Oyunculu Takım (her oyuncuya bir top) = 16 puan
- 4.10.12.2. İki-Oyunculu Takım (her oyuncuya iki top) = 12 puan
- 4.10.12.3. Tek-Oyunculu Takım (oyuncuya dört top) = 12 puan
- 4.10.13. Skor Kartı
- 4.10.13.1. Müsabakalar sonunda skor kartlarını imzalamak takım kaptanlarının görevidir. İmzalar oyun sonu skorlarının tartışılmaz olduğunu ifade eder. İtiraz edilen müsabakalarda skor kartları skorun geçerliliğine itiraz eden takım kaptanı tarafından imzalanmaz.
- 4.11. Oyuncuları Belirleme
- 4.11.1. Kaptan
- 4.11.1.1. Her takım oyun başlamadan önce takım kaptanını belirlemeleri ve turnuva yetkililerine bildirmelidir. Kaptan bir oyun sırasında değiştirilemez; ancak turnuva sırasında değiştirilebilir. Kaptan değişikliği bir sonraki oyundan önce turnuva yetkililerine bildirilmelidir.
- 4.11.2. Oyuncu Rotasyonu
- 4.11.2.1. Takım oyuncuları pallinoyu ve ilk bocce topunu atacak oyuncuyu belirleme koşuluyla istenilen rotasyonda oynayabilir. Rotasyon her set değişebilir; ancak bir oyuncu kendisine set başına tahsis edilen top sayısından fazla top oynayamaz.



4.12. Karma Spor Takımları

- 4.12.1. Her Karma Çiftler Takımı bir özel, bir partner sporcu içermelidir.
- 4.12.2. Her Karma Takım etkinliği iki özel, iki partner sporcu içermelidir.
- 4.12.3. Hangi oyuncunun (özel veya partner) pallinoyu ve ilk bocce topunu oynayacağı ile ilgili bir kural yoktur. Oyun sırası setten sete veya oyundan oyuna değişebilir.

4.13. Yedekler

- 4.13.1. Yetkililerin bilgilendirilmesi: Turnuva yetkilileri planlanan oyun saatinden önce yedekler konusunda bilgilendirilmelidir, aksi takdirde takım maçı hükmen kaybeder.
- 4.13.2. Oyuncu yedekleri: Her oyun için takım başına bir yedek hakkı verilir. Yedek oyuncular takımdaki herhangi bir oyuncunun yerine geçebilir ve farklı oyunlarda aynı takımdaki farklı oyuncuların yerini alabilir.
- 4.13.3. Sınırlamalar: Bir oyuncu turnuva için yedek olarak bildirildiğinde oyuncu, başka takımlar için yedek olamaz. Yedek oyuncu gruplama skoru, yedeği olduğu oyuncunun gruplama skoruna eşit veya oyuncunun gruplama skorundan daha düşük olmalıdır.
- 4.13.4. Oyun Esnasında Değişiklik: Oyun sırasında oyuncu değişikliği ancak sağlık ekipleri veya turnuva tarafından belirlenen acil durumlarda mümkün olabilir. Acil durum değişikliği oyun seti sonunda yapılmalıdır, eğer mümkün değilse oyun seti geçersiz sayılır. Ancak, yedek oyuncu oyuna girdiğinde, yedek oyuncu oyunu tamamlar.

4.14. Hakkın Kaybedilmesi

- 4.14.1. Yeterli oyuncu sayısına sahip olmayan takımlar maçı hükmen kaybeder.

4.15. Molalar

- 4.15.1. Yetkililer şartlar müsait olduğunda mola verebilir.
- 4.15.2. Molalar, Teknik Branş Sorumlusunun önceden belirlediği şekilde 10 dakika veya daha az olur.

4.16. Oyunun Ertelenmesi/Gecikmesi

- 4.16.1. Kasti oyun geciktirme
 - 4.16.1.1. Turnuva yetkilileri görüşüne göre oyun, yeterli veya geçerli bir gerekçe olmaksızın kasıtlı olarak geciktirilirse, yetkililer uyarı vermelidir.
 - 4.16.1.2. Eğer oyun uyarının ardından hemen devam ettirilmezse geciktirmeye sebep olan takım maçı hükmen kaybeder.
- 4.16.2. Hava şartları, doğal afet, sivil düzensizlik ve öngörülemeyen sebeplerden dolayı gecikmeler
 - 4.16.2.1. Bu tarz gecikmelerde Teknik Branş Sorumlusunun kararı kesin ve nihai olur.



4.17. Puan Pozisyonlarının Kontrolü

4.17.1. Her takımdan bir oyuncu toplarını oynamadan önce sahanın etrafında dolaşabilir. Puan pozisyonlarını kontrol sırasında oyuncu sahanın dışında olmalıdır.

4.18. Diğer Koşullar

4.18.1. Kırık top

4.18.1.1. Eğer oyun seti sırasında bocce topu veya pallino kırılırsa, oyun seti geçersiz kabul edilir.

4.18.1.2. Topun veya pallinonun değiştirilmesi Teknik Branş Sorumlusunun sorumluluğundadır.

4.18.2. Sahanın hazırlanması

4.18.2.1. Oyun öncesi

4.18.2.1.1. Her bir oyun başlamadan önce tüm sahaların Teknik Branş Sorumlusunun tatminine göre bakımı yapılmalıdır.

4.18.2.2. Oyun sırasında sahanın bakımı

4.18.2.2.1. Oyun sırasında sahalara bakım yapılamaz.

4.18.2.2.2. Taş, bardak vb. engeller veya nesnelere oyun sırasında sahadan kaldırılabilir.

4.18.3. Olağan dışı saha koşulları

4.18.3.1. Teknik Branş Sorumlusuna göre saha koşulları elverişsizse, oyun durdurulabilir ve başka bir sahada veya belirlenen başka bir saatte devam edebilir.

4.18.4. Topu veya pallinoyu oynatma

4.18.4.1. Oyuncular pallino veya başka bir bocce topu tam olarak durana kadar kendi toplarını oynayamaz.

4.18.5. Mekanik Yardım

4.18.5.1. Tıbbi veya fiziksel koşullardan dolayı oyuncunun pallinonun pozisyonunu belirlemek için mekanik yardım kullanması gerekirse, mekanik yardım izninin verilmesi için Teknik Branş Sorumlusuna takdir hakkı verilir.

4.18.5.2. Görme engeli olan sporcular için zil veya parlak renkli koni gibi nesnelere bu tür mekanik yardımlara örnektir. Eğer mekanik yardım olarak koni kullanılacaksa, koni mümkün olduğunca pallinoya yakın yerleştirilir (genellikle arkasına) ve bocce topu sporcunun elinden çıkar çıkmaz koni, sahadan kaldırılır. Eğer zil kullanılırsa, pallinonun tam üzerinde zil çalınmalıdır.

4.19. Oyuncu Davranışları

4.19.1. Oyun Sırasında

4.19.1.1. Mümkün olduğunca bir oyuncu, rakip takım oyuncusu oynarken sahadan çıkmalıdır.

4.19.2. Sportmenlik dışı davranış



- 4.19.2.1. Oyuncular daima sportmen davranışlarda bulunmalıdır.
- 4.19.2.2. Aşağılayıcı dil, jest, hareket veya söz gibi sportmenlik dışı hareketler diskalifiye ile sonuçlanabilir.
- 4.20. Oyuncu Giyimi
 - 4.20.1. Uygun kıyafetler
 - 4.20.1.1. Oyuncular, kendilerine ve bocce sporuna itibar getirecek şekilde giyinmelidir.
 - 4.20.2. Ayakkabı
 - 4.20.2.1. Oyuncuların saha zeminine zarar verecek ayakkabı giymelerine izin verilmez.
 - 4.20.2.2. Oyunlar sırasında burnu kapalı ayakkabı giyilmesi önerilir.
 - 4.20.3. Sakıncalı kıyafetler
 - 4.20.3.1. Sakıncalı, yakışsız kıyafet giyenler veya uygunsuz giyinenlerin turnuvaya katılmalarına izin verilmez.

5. PENALTILAR VE İTİRAZLAR

- 5.1. Kararlılık
 - 5.1.1. Yetkililer tarafından faul yapıldığı belirlenir belirlenmez, yetkili her iki takımın kaptanını uyarır ve penaltı kullanılacağına dair bilgilendirir.
 - 5.1.2. Kendisine faul yapılan takımın yetkililer tarafından belirlenen cezayı reddetme ve topların olduğu halini kabul ederek oyuna devam etme hakkı vardır. Aksi öngörülmedikçe resmi yetkililerin hükmü nihaidir.
- 5.2. Kapsanmayan Koşullar
 - 5.2.1. Bu kurallar çerçevesinde belirtilmeyen koşullarda Teknik Branş Sorumlusunun hükmü kesin ve nihaidir.
- 5.3. İtirazlar
 - 5.3.1. Resmi yetkili veya Teknik Branş Sorumlusunun herhangi bir kararına yapılacak itirazlar, oyun bitimini takip eden 15 dakika içerisinde bir Özel Olimpiyat sertifikalı bocce antrenörü tarafından yapılmalıdır. Aksi takdirde Teknik Branş Sorumlusu tarafından verilen karar kabul edilmiş sayılır.
 - 5.3.2. İtirazlar, bu kurallar çerçevesinde özel olarak belirtilmemiş koşullardaki esasa dayalı olarak kabul edilecektir ve yargılanacaktır.
- 5.4. Hükmen Mağlubiyete İtiraz
 - 5.4.1. Bir takım, programlı maça gelmeme veya kurallar çerçevesinde yapılan ihlaller sonucu hükmen mağlup kabul edilirse, hiçbir resmi itiraz kabul edilmez.
- 5.5. Özel Fauller
 - 5.5.1. Faul çizgisi faulleri
 - 5.5.1.1. Hem işaretleme hem vuruş atışlarında, oyuncunun ayağı ya da tekerlekli sandalye, koltuk değneği, baston vb. gibi oyuncular tarafından kullanılan herhangi bir alet de dahil olmak üzere



- oyuncunun vücudunun herhangi bir kısmı; top serbest bırakıldıktan sonra ve top, belirlenen faul çizgisinin önündeki herhangi bir yere değmeden önceki süreçte vücudun hiçbir kısmı faul çizgisine temas edemez.
- 5.5.1.2. Hakem/yetkili, faule tanık olması sonucu tüm faulleri vermelidir.
- 5.5.1.3. Faul yapan oyuncu (takım) için verilen ceza, atılan topun geçersiz olarak kabul edilmesiyle sonuçlanır.
- 5.5.1.4. Hakem, eğer mümkün ve güvenli ise, atılan top pallinoya ulaşmadan ve diğer "yarışan" toplara değmeden önce atılan topu durdurabilir, topu sahadan çıkarabilir ve topu geçersiz olarak ilan eder. Eğer atılan top pallinoya veya diğer "yarışan" toplara temas ederse ve bu toplar yerlerinden oynarsa, hakem bu topları eski pozisyonlarına en yakın şekilde yerleştirir ve oyun devam eder.
- 5.5.2. Topu veya pallinoyu hareket ettirmek
- 5.5.2.1. Baş yetkili (hakem) en son atılan top veya pallino tam olarak durana kadar bir sonraki topun oynanmasına izin vermez.
- 5.5.2.2. Eğer bir oyuncu pallino veya en son atılan top tam olarak durmadan topunu oynarsa, hakem mümkün olursa ve koşullar güvenliyse son atılan top pallinoya veya diğer "yarışan" toplara değmeden önce durdurur, topu geçersiz ilan eder ve sahadan çıkarır. Eğer hakem son atılan topu durduramazsa, hakem pallino ve diğer hareket ettirilen topları eski pozisyonlarına en yakın şekilde yerleştirir ve son atılan topu sahadan çıkarır.
- 5.5.3. Oyuncunun iki veya dört oyunculu takımlara göre kendisine tahsis edilen top sayısından daha fazla top oynaması durumu
- 5.5.3.1. Eğer oyuncu ekstra bir top oynarsa, oynanan top geçersiz kabul edilir.
- 5.5.3.2. Hakem, eğer mümkün ve güvenli ise, atılan top pallinoya ulaşmadan ve diğer "yarışan" toplara değmeden önce atılan topu durdurabilir, topu sahadan çıkarabilir ve topu geçersiz olarak ilan eder. Eğer atılan top pallinoya veya diğer "yarışan" toplara temas ederse ve bu toplar yerlerinden oynarsa, hakem bu topları eski pozisyonlarına en yakın şekilde yerleştirir ve oyun devam eder. Bu durum, iki oyunculu bir takımda bir oyuncu iki yerine üç top oynarsa veya dört oyunculu bir takımda bir oyuncu bir yerine iki top oynarsa ortaya çıkar.
- 5.5.3.3. İki-Oyunculu Takım: İki-oyunculu takımda kalan diğer oyuncunun yalnızca bir top oynama hakkı kalır.
- 5.5.3.4. Dört-Oyunculu Takım: Henüz hiç top atmamış oyuncular, kalan topları kimin oynayacağına karar verir.
- 5.5.4. Kendi takımına ait topun usulsüz olarak hareket ettirilmesi
- 5.5.4.1. Bir oyuncu kendi takımına ait bir ya da daha fazla topu hareket ettirirse toplar sahadan çıkarılarak geçersiz kabul edilir ve oyun devam eder.
- 5.5.5. Rakip takıma ait topun usulsüz olarak hareket ettirilmesi



- 5.5.5.1. Tüm toplar (sekiz) oynandıktan sonra eğer bir oyuncu rakip takımın topunu hareket ettirirse, hareket ettirilen her bir top için rakip takım bir puan kazanır.
- 5.5.5.2. Bir oyuncu eğer rakip takımın bir ya da daha fazla topunu hareket ettirirse ve oyunda daha oynanacak top varsa, hakem topları önceki pozisyonlarına en yakın şekilde yerleştirir ve oyun devam eder.
- 5.5.6. Oyuncu tarafından pallinonun usulsüz olarak hareket ettirilmesi
 - 5.5.6.1. Pallino eğer bir oyuncu tarafından hareket ettirilirse rakip takım, “yarıшта” olan ve henüz oynanmamış topların sayısı kadar puan kazanır.
 - 5.5.6.2. Kendisine faul yapılan takımın eğer hiç “yarıшта” olan topu veya atılacak topu kalmamışsa, oyun seti hakem tarafından geçersiz ilan edilir ve set yeniden oynanır.
- 5.6. Pallinonun veya Topun Hakem Tarafından Kazara veya Erken Hareket Ettirilmesi
 - 5.6.1. Oyun sırasında (henüz oynanmamış topların var olması durumunda)
 - 5.6.1.1. Eđer hakem, ölçümler veya diđer durumlar sırasında “yarıшта” olan topu veya pallinoyu hareket ettirirse, oyun seti geçersiz ilan edilir ve set yeniden başlatılır.
 - 5.6.2. Tüm toplar oynandıktan sonra
 - 5.6.2.1. Eđer puan veya puanlar hakem için açık ve netse, hakem puanları sahiplerine verir. Belirsiz olan puanlar verilmez ve oyun seti geçersiz ilan edilir, set baştan tekrar başlatılır.
- 5.7. Hareketli Olan Topa Müdahale
 - 5.7.1. Kendi takım oyuncusu tarafından
 - 5.7.1.1. Bir oyuncu kendi takımının hareket halinde olan topuna müdahale ederse hakem, faule şahit olmanın sonucu olarak atılan topu geçersiz ilan eder.
 - 5.7.1.2. Hakem, eđer mümkün ve güvenli ise, atılan top pallinoya ulaşmadan ve diđer “yarıştan” toplara değmeden önce atılan topu durdurabilir, topu sahadan çıkarabilir ve topu geçersiz olarak ilan eder. Eđer atılan top pallinoyla veya diđer “yarıştan” toplara temas ederse ve bu toplar yerlerinden oynarsa, hakem bu topları eski pozisyonlarına en yakın şekilde yerleştirir ve oyun devam eder.
 - 5.7.2. Rakip takım oyuncusu tarafından
 - 5.7.2.1. Bir oyuncu rakip takımın hareket halinde olan topuna müdahale ederse, faul yapılan takım aşağıdaki opsiyonlara sahiptir:
 - 5.7.2.1.1. Topu tekrar oynar.
 - 5.7.2.1.2. Oyun setini geçersiz ilan eder.
 - 5.7.2.1.3. Cezayı reddeder, hareket ettirilen topların son pozisyonunu kabul eder ve oyuna devam eder.
 - 5.7.3. Pozisyon bozulması olmadan



- 5.7.3.1. Bir izleyici, hayvan veya nesne hareket halinde olan topa müdahale ederse ve oynanan top henüz sahadaki hiçbir topa temas etmemişse, top aynı oyuncu tarafından tekrar oynanır.
- 5.7.4. Pozisyon bozulması durumunda
 - 5.7.4.1. Bir izleyici, hayvan veya nesne hareket halinde olan topa müdahale ederse ve oynanan top “yarışta” olan diğer toplara temas ederse oyun seti geçersiz ilan edilir.
- 5.7.5. Oyunun diğer bozulma durumları
 - 5.7.5.1. Pallinonun veya pallinoya en yakın olan takım toplarının pozisyonlarına müdahale eden hareketler, oyun setinin geçersiz sayılmasına sebep olur.
 - 5.7.5.2. Pallino veya pallinoya en yakın olan toplar dışında kalan toplar hareket ettirilirse toplar, takım kaptanları tarafından veya hakem tarafından eski pozisyonlarına en yakın şekilde tekrar yerleştirilir. Bu tür eylemler sahaya giren ve oyundaki topun/topların pozisyonunu bozan başka sahadan gelen geçersiz top, yabancı maddeler, izleyiciler veya hayvanlar olabilir.
- 5.8. Yanlış Renk Topun Oynanması
 - 5.8.1. Değiştirilebilir
 - 5.8.1.1. Eğer bir oyuncu yanlış renk top oynarsa, oynanan top başka bir oyuncu veya hakem tarafından durdurulmaz. Topun durmasına izin verilir ve hakem tarafından doğru renk top ile değiştirilir.
 - 5.8.2. Değiştirilemez
 - 5.8.2.1. Bir oyuncu yanlış renk top oynar ve bu top diğer toplara müdahale etmeden değiştirilemeyecek bir pozisyona gelirse, oyun seti geçersiz kabul edilir ve baştan tekrar oynanır.
- 5.9. Yanlış Rotasyon
 - 5.9.1. Başlangıç noktası
 - 5.9.1.1. Eğer bir takım pallinoyu ve ilk topunu yanlış oynarsa, hakem rotasyon dışında oynanan pallinoyu ve ilk topu geri alır.
 - 5.9.1.2. Hakem daha sonra oyun setini aynı taraftan tekrar başlatırken oynanan rengin oyuncusuna ya da takımından pallinoyu atmasını ister.
 - 5.9.2. Yanlış sıra ile uygun renk toplarının oynanması
 - 5.9.2.1. Eğer bir oyuncu, takımı “içerde” iken topunu oynarsa ve karşı takımın hala atılacak topu varsa, söz konusu olan top, eğer mümkün ve güvenli ise, “yarışta” olan toplara ulaşmadan hakem tarafından durdurulur, top geçersiz ilan edilir ve sahadan çıkarılır.
 - 5.9.2.2. Hakem topu diğer toplara ulaşmadan durduramazsa, hakem pallinoyu ve ona en yakın olan topları rotasyondan önceki pozisyonlarına en yakın şekilde tekrar yerleştirir.

6. YETKİLİLER



- 6.1. İtirazlar
- 6.1.1. Yetkililere itiraz
- 6.1.1.1. Her takımın oyun başlamadan önce herhangi bir sebep dolayısıyla belirlenen yetkililere itirazda bulunma hakkına sahiptir.
- 6.1.1.2. Bu itirazlar Teknik Branş Sorumlusu tarafından dikkate alınır ve karara bağlanır.
- 6.1.2. Katılımcı yetkililer
- 6.1.2.1. Bir takımın herhangi bir üyesi veya kayıtlı yedek oyuncularından hiçbiri, kendi takımının oynadığı bir oyunda resmi görevli olarak yer alamaz.
- 6.2. Yedek Yetkililer
- 6.2.1. Oyun sırasında
- 6.2.1.1. Yetkili yedekleri yalnızca Teknik Branş Sorumlusunun ve her iki takım kaptanının izni ile oyun sırasında görev yapabilir.
- 6.2.2. Ek yetkililer
- 6.2.2.1. Teknik Branş Sorumlusunun izni olması şartıyla oyun sırasında oyuna ek yetkililer atanabilir.
- 6.2.3. Takım talepleri
- 6.2.3.1. Yetkililer oyun sırasında, eğer her iki takım kaptanı da Teknik Branş Sorumlusuna yeterli sebep sunabiliyorsa değiştirilebilir.
- 6.3. Yetkili Üniformaları
- 6.3.1. Hakemler gözle görülür şekilde oyuncularından farklı giyinmelidir.

7. OYUN TERİMLERİNİN TANIMLARI

- 7.1. Canlı Top: Oyun içerisinde oynanmış tüm toplar.
- 7.2. Geçersiz Top: Oyun dışı bırakılmış veya hakkını kaybetmiş toplar. Bir top aşağıdaki koşullarda oyun dışı bırakılır:
- 7.2.1. Faul sonucu olarak.
- 7.2.2. Top saha dışına çıkarsa.
- 7.2.3. Top, saha dışındaki herhangi bir insan veya nesne ile temas ederse.
- 7.2.4. Top, saha kenarlıklarının tepesine çarparsa.
- 7.2.5. Top, sahanın üzerine kaplayan veya benzeri malzemelere çarparsa.
- 7.2.6. Ayak faulü sonucu olarak.
- 7.2.7. Takım topunun usulsüz hareket ettirilmesi sonucu olarak.
- 7.2.8. Kendi takımının hareket halindeki topuna müdahale sonucu olarak.
- 7.2.9. Eğer pallinodan önce veya bir önceki top tam olarak durmadan oynandıysa.
- 7.3. Bocce Topu: Büyük olan oynama topu.
- 7.4. Pallino: Bocce toplarından daha küçük olan hedef topu.
- 7.5. Vuruş/Atış: Eğer hedefi kaçırdıysa dip duvarlara çarpacak olan ve yeterli bir hızda atılmış topun yuvarlanması eylemi.
- 7.6. Bank veya Ribaunt Atışı: Topun yan veya dip duvarlara çarptırarak oynamak için yapılan atış.



- 7.7. İşaretleme: Topun, pallinoya yakın duracak ve puan kazandıracak şekilde yuvarlanması.
- 7.8. Oyun Seti: Topların, sahanın bir tarafından diğer tarafına doğru oynandığı ve puanların kazanıldığı periyot.
- 7.9. "Yarıшта": Kural kitabının çeşitli yerlerinde kullanılan "yarışta" tabirinin anlamı, resmi yetkililere göre oyuncunun potansiyel olarak ölçüm yapılacak ve puan kazanabilecek olan toplarıdır.
- 7.10. Faul: Bir cezanın verildiği kural ihlali.