**БОЧЧЕ**

Спешиал Олимпикс Инк. является Международной федерацией бочче, поэтому все соревнования Спешиал Олимпикс по бочче должны проводиться согласно Официальным Спортивным Правилам Спешиал Олимпикс.

**РАЗДЕЛ А – ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ПРОГРАММЫ**

# Ниже приведены все официальные виды программы по бочче, проводимые в движении Спешиал Олимпикс.

# Большой набор видов программы по бочче предназначен для обеспечения возможности для значимого участия спортсменов всех уровней способностей. Национальные программы Спешиал Олимпикс могут сами решать, какие виды программы по бочче проводятся на их соревнованиях, и при необходимости также выдавать руководства по проведению каждого вида программы. Тренеры обязаны обеспечить спортсмену условия для тренировок, а также помочь с выбором вида программы, который соответствует уровню способностей спортсмена.

1. Одиночные соревнования (один игрок в команде).
2. Парные соревнования (два игрока в команде).
3. Командные соревнования (четыре игрока в команде).
4. Парные соревнования по программе Объединенного Спорта® (два игрока в команде).
5. Командные соревнования по программе Объединенного Спорта® (четыре игрока в команде).

**РАЗДЕЛ B – ПЛОЩАДКА И ИНВЕНТАРЬ**

1. **Площадка**
	1. Размеры площадки: ширина 3,66 метра, длина 18,29 метров.
	2. Поверхность может быть из каменной пыли, земляная, глиняная, травяная или искусственная. Площадка должна быть ровной, так как основным условием является отсутствие постоянных либо временных препятствий на пути шара после его прямолинейного вбрасывания с любого расстояния. К вышеупомянутым препятствиям не относятся твердость и состав почвы.
	3. Стенки площадки представлены боковыми и задними бортами и могут быть изготовлены из любого твердого материала. Высота задних бортов, изготовленных из такого материала как дерево или плексиглас, должна быть не менее 304 мм. Высота боковых бортов по всей длине должна быть по меньшей мере такого же размера как и диаметр шара бочче. Боковые и задние борта могут быть использованы в игре для отскоков.

 Все площадки должны быть размечены линиями

 шириной 50 мм:

1. Линия заступа при вбрасывании, установке и выбивании - 3,05 метра (10 футов) от заднего борта.
2. Отметка середины площадки – минимальное расстояние, на котором может находиться паллина в начале периода (фрейма). В ходе игры положение паллины может изменяться. Однако, паллина не может находиться на ближайшей к игроку половине площадки от отметки середины площадки (30 футов от игрока). В противном случае период (фрейм) считается недействительным.
3. Линии заступа (10 футов) и отметки середины площадки (30 футов) – это постоянная разметка от одного бокового борта к другому.

1. **Инвентарь**
	1. Мячи могут быть деревянные или из смеси материалов. Они также должны быть одинакового размера. Размер шаров в диаметре для официальных турниров может быть от 107 мм (4,20 дюймов) до 110 мм (4,33 дюймов). Цвет шаров не является существенно важным при условии, что четыре шара одной команды заметно отличаются от четырех шаров противника.
	2. Размер паллины не должен превышать 63 мм (2,5 дюймов) и не должен быть меньше 48 мм (1,875 дюймов). Цвет паллины должен заметно отличаться от цвета шаров обеих команд.
	3. Прибор для измерения расстояния – это прибор для точного измерения расстояния между двумя объектами, который признается судьями турнира. При дивизионировании должна быть использована рулетка с показаниями в миллиметрах.

**РАЗДЕЛ С - ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ**

1. **Игра**
2. Инвентарь. В игре используются 8 шаров и один целевой шар меньшего размера, который называется паллина (джек, кью, биби, и др.). У каждой команды по 4 шара, обычно они бывают разных цветов, чтобы можно было отличить шары одной команды от шаров другой команды. Большие шары имеют отличительные линии, благодаря которым игроки одной и той же команды могут различать свои собственные шары.
3. Паллина и цвет. Судья подбрасывает монету и определяет команду, которая получает паллину и право выбора цвета шаров. В случае отсутствия судьи, капитаны обеих команд подбрасывают монету. Подбрасывание монеты должно происходить на площадке.
4. Правило трех попыток. Команде, которая владеет паллиной, предоставляется три попытки разместить паллину дальше линии 9,125 метров (30 футов), но ближе линии 3,05 метров (10 футов) от противоположного края площадки. Если три попытки не увенчались успехом, команде противника дается одна попытка разместить паллину. Если и эта попытка не принесла успеха, судья размещает паллину в центре по ширине площадки на отметке 15,24 метров (50 футов) – на линии заступа на противоположной стороне площадки. Однако команда сохраняет за собой преимущество паллины - права на вбрасывание первого шара.
5. Последовательность игры. Паллину вбрасывает один из членов команды, которая выйграла жребий. Игрок, вводящий паллину, вбрасывает и первый шар. Команда противника начинает вбрасывать шары до тех пор, пока один из шаров не достигнет ближайшей к паллине точки по сравнению с шаром противника либо пока команда не вбросит все 4 шара. Правило «ближайшего шара» определяет последовательность игры. Та команда, которая размещает свой шар ближе к паллине, отходит в сторону, а команда противника начинает вбрасывать шары.
6. Первая позиция. Для команды, которая владеет преимуществом паллины, очень важно определить первую позицию. Например, команда «А» вбрасывает паллину и бросает первый шар. Команда «Б» пытается выбить шар команды «А» с его позиции, в результате чего шары обеих команд оказываются за пределами площадки, а на площадке остается только паллина. На команду «А» возлагается ответственность заново определить первую позицию.
7. Введение шара. При выполнении попытки команда может катить мяч, бросать прямо, бросать с отскоком о землю или от борта. При этом следует помнить, что шар не должен выйти за пределы площадки, а игрок – не должен совершить заступ. Игрок также может ввести шар в игру, выбив шар противника, чтобы получить очко либо уменьшить количество очков противоположной команды. Правило захвата шара: игрок может захватить шар, разместив руку над или под шаром, при условии, что шар вброшен снизу. Бросок осуществляется таким образом, чтобы при броске рука не поднималась выше пояса.
8. Количество шаров для одного игрока.
	1. Одиночные соревнования – игроку разрешено играть четырьмя шарами
	2. Парные соревнования – каждому игроку разрешено играть двумя шарами
	3. Командные соревнования (четыре игрока в команде) – каждому игроку разрешено играть одним шаром
9. Тренер.
	1. Помощь со стороны тренера из-за боковых линий запрещена. В парных и командных соревнованиях (обычных и/ или Объединенного Спорта) обсуждение со спортсменом его действий не разрешается с момента вступления атлета на площадку.
	2. Если судья считает, что тренер/партнер/зритель нарушил данное правило, то судья может применить определенные штрафные санкции против такого спортсмена. К штрафным санкциям относятся: устное предупреждение, предупреждение тренера/партнера о неспортивном поведении или удаление из игры.
10. Счет. В конце каждого периода (фрейма), когда шары обеих команд брошены, производится подсчет очков. Команда-победительница получает столько очков, сколько шаров размещено ближе к паллине, чем ближайший шар противостоящей команды, что может быть определено на глаз либо с помощью измерительных приборов. Игрок может попросить измерить расстояние от шара до паллины с помощью измерительного прибора. В конце периода (фрейма), когда судья определил ближайшие к паллине шары и назвал количество очков, а игрок или команда согласились с количеством присужденных очков, команда или игрок убирает шары с площадки, чтобы начать следующий период (фрейм). Команда, выйгравшая предыдущий период (фрейм) в следующем периоде бросает паллину. Судья отвечает за правильность счета, капитан команды должен постоянно проверять правильность счета на табло и на карточке счета.
11. Ничья во время периода (фрейма). Если шары обеих команд находятся на равном расстоянии от паллины (ничья), команда, бросавшая шар последней, продолжает бросать шары до тех пор, пока не будет выявлен победитель. Например, команда А бросает шар к паллине и устанавливает свою позицию, затем команда Б бросает к паллине свой шар. Судья определяет, что шары обеих команд находятся на равном расстоянии от паллины. Команда Б продолжает бросать шары до тех пор, пока один из их шаров не расположится к паллине ближе, чем шар команды А. Если команде Б удается это сделать, но команда А бросает свой шар на такое же расстояние, тем самым снова создавая ничью, то тогда уже команда А бросает шары до тех пор, пока одна из команд не выйграет очко.
12. Ничья в конце периода (фрейма). В случае, если шары обеих команд находятся на равном расстоянии от паллины, очки не присуждаются ни одной из команд. Объявляется ничья. Паллина отдается той команде, которая бросала ее последней. Игра возобновляется с того края площадки, где она начиналась в предыдущем периоде (фрейме).
13. Очки.

Команда из 4 игроков - 1 шар на игрока = 16 очков

Команда из 2 игроков - 2 шара на игрока = 12 очков

Команда из 1 игрока - 4 шара на игрока = 12 очков

Вышеуказанный метод ведения счета применяется на большинстве турниров, тем не менее, возможны изменения.

1. Ведение счета на турнирах. Директор соревнований может принять решение, что игра длится до того момента, пока одна из команд не наберет определенное количество очков, или игра идет на время.
2. Карточка счета. В обязанности капитана команды входит поставить свою подпись на карточке счета после матча. Этим он подтверждает неоспоримость финального результата. В случае несогласия со счетом и наличия намерения подать протест, капитан команды не должен расписываться в карточке.
3. **Назначение членов команды**
4. Капитан - должен быть назначен в каждой команде и представлен судьям до начала игры. Капитана нельзя менять во время игры, но можно менять во время турнира. О замене капитана необходимо сообщить судьям до начала следующей игры.
5. Очередность игроков - игроки любой команды могут выбрать в какой очередности они будут бросать шары при условии, что игрок, вводящий паллину, бросает и первый шар. Очередность игроков может изменяться из периода в период, однако за период игрок не может бросить больше шаров, чем положено по правилам.
6. **Командные соревнования по программе Объединенного Спорта**
7. В состав команды из двух человек входит один спортсмен и один партнер.
8. В состав команды из четырех человек входят два спортсмена и два партнера.
9. Каждая игра начинается со жребия. Любой член команды, которая выиграла жребий, начинает игру, бросая паллину и первый шар. Второй шар бросает любой игрок противоположной команды.
10. **Замены**
11. Официальное уведомление - необходимо сообщить судьям об игроках замены до начала игры, в противном случае это может привести к присуждению поражения.
12. Замена игроков
	1. Замена игроков - во время игры разрешается только одна замена. Выходящие на замену могут заменить любого игрока в команде. Они могут заменять разных игроков в ходе нескольких игр.
	2. Ограничения - если игрок зарегистрирован в качестве игрока замены для одной команды, он не имеет права выступать в качестве игрока замены для другой команды в течение всего турнира.
13. Замена во время игры
14. Экстренные случаи – только в экстренном случае медицинского характера либо при других обстоятельствах разрешается провести замену во время игры. Такая замена может происходить только в конце периода (фрейма). Если это невозможно, период считается недействительным. Однако если замена все-таки состоялась, игрок, выступивший в качестве замены, должен завершить игру.
15. Присуждение поражения – если в команде меньше игроков, чем предписано правилами, команде присуждается поражение.
16. **Тайм-ауты, задержка игры, проверка расположения шаров**
	1. Тайм-аут – судья может назначить тайм-аут в любое время, когда ему предоставлено достаточно для этого оснований. Тайм-аут длится не более 10 минут.
	2. Намеренная задержка начала игры – если по мнению судьи начало игры преднамеренно откладывается без существенных на то причин, он должен сделать предупреждение. Если игра не возобновляется немедленно, задерживающей команде присуждается поражение.
	3. Задержка начала игры, вызванная плохой погодой, форс-мажорными обстоятельствами, гражданскими волнениями и другими непредвиденными обстоятельствами. В таких случаях право принять окончательное решение остается за Директором соревнований.
	4. Проверка положения шаров – один игрок команды может пройти по сторонам площадки для определения положения шаров перед тем, как бросать шар(ы).
17. **Штраф**
18. Назначение штрафа
	1. Определение – как только судья определил, что было сделано нарушение, он уведомляет об этом капитанов обеих команд и сообщает о том, что он назначает штраф. Решение судьи является окончательным, за исключением нижеуказанных случаев.
	2. Непредусмотренные правилами обстоятельства – в случае возникновения всех непредусмотренных данными правилами обстоятельств, главное решение принимает Директор соревнований.
	3. Протесты – любой протест на решение судьи либо директора соревнований должен быть подан сертифицированным тренером Спешиал Олимпикс по бочче в течение пятнадцати (15) минут после завершения игры, в противном случае решение судьи или директора турнира считается принятым.
	4. Протест на присуждение поражения – если команде присуждается поражение по причине неприбытия на матч или по причине нижеописанных нарушений, официальные протесты не принимаются.
19. Особые нарушения
20. Нарушения заступа – при установке и выбивании шара линия заступа не должна пересекаться игроком либо используемым им вспомогательным средством передвижения, таким как коляска, костыли, трость и т.п., после того, как шар брошен, и до того, как он коснется поверхности площадки перед штрафной линией. Судья, заметив нарушение, должен об этом сообщить. В качестве наказания для команды (или игрока), сделавшей нарушение, данный бросок признается недействительным. Судья ждет до тех пор, пока брошенный шар полностью остановится, а затем убирает его с площадки. Если же шар касается других шаров на площадке или паллины, и в результате выноса недействительного шара и эти шары сдвигаются со своего места, судья по возможности возвращает шары на место как можно ближе к их предыдущей позиции, и игра продолжается.
21. Игрок бросает больше шаров, чем положено по правилам для команд из двух или четырех игроков, если игрок бросает лишний шар во время периода (фрейма), этот шар признается недействительным. Судья ждет до тех пор, пока брошенный шар остановится и затем убирает его с площадки. Если же шар касается других шаров на площадке или паллины, и в результате выноса недействительного шара и эти шары сдвигаются со своего места, судья по возможности возвращает шары на место как можно ближе к их предыдущей позиции, и игра продолжается. Это может произойти, когда игрок из команды из двух игроков бросает три шара вместо двух, или когда игрок из команды из четырех игроков бросает два шара вместо одного.

Команда из двух игроков - оставшийся игрок из команды из двух игроков бросает только один шар.

Команда из четырех игроков - оставшиеся игроки, которые еще не бросили шара, должны решить, кто будет бросать оставшиеся шары.

1. Перемещение шаров своей команды не по правилам – если игрок сдвигает один или несколько своих шаров или шаров своей команды, эти шары убираются с площадки, они объявляются недействительными и игра продолжается.
2. Перемещение шаров, принадлежащих команде соперника, не по правилам - если после того, как были вброшены все 8 шаров, игрок сдвигает один или более шаров противоположной команды, то противоположной команде присуждается по одному очку за каждый сдвинутый шар и игра продолжается. Если игрок передвигает один или более шаров противоположной команды, и в игре есть несыгранные шары, судья возвращает сдвинутые шары на прежнее место, и игра продолжается.
3. Перемещение игроком паллины не по правилам - если игрок сдвигает паллину, то команде соперника присуждается столько очков, сколько шаров занимало выйгрышную позицию плюс количество их несыгранных шаров. Если у команды соперника нет шаров, которые занимали выйгрышную позицию, и нет несыгранных шаров, судья объявляет период (фрейм) законченным, и начинает другой период с того же края площадки.
4. Случайное или преждевременное перемещение судьей шаров или паллины

 Судья

1. Случайное перемещение шара или паллины во время игры (когда остались несыгранные шары) – если судья в ходе измерений либо по другой причине сдвигает шар, занимающий выйгрышную позицию, или паллину, период (фрейм) признается недействительным и начинается заново с того же края площадки.
2. Случайное или преждевременное перемещение судьей шара или паллины после того, как все шары вброшены – если для судьи количество очков, которое он должен присудить обеим командам, было очевидным, то очки присуждаются. В случае неуверенности в отношении некоторых очков, данные очки не присуждаются, период (фрейм) считается недействительным и начинается заново с того же края площадки.
3. Вмешательство при движении шара
4. Игроком своей же команды – если игрок препятствует движению шара своей команды, судья, заметив нарушение, признает бросок недействительным. Этот шар убирается с площадки. Судья, после того как он объявил нарушение, должен попытаться остановить шар, таким образом не позволив ему ударить другие шары в игре. Если судья не может остановить шар в движении, он ждет, пока шар полностью остановиться и убирает его с площадки. Если же шар столкнулся с другими шарами или паллиной, судья по возможности возвращает сдвинутые шары на прежнее место, игра продолжается.
5. Игроком команды соперника – если игрок препятствует движению шара команды соперника, команда соперника имеет право:
6. Заново вбросить шар
7. Признать период (фрейм) недействительным
8. Отказаться от назначения штрафа, согласиться с

 расположением сдвинутых шаров и продолжить

 игру.

1. Положение шаров не изменилось – если зритель, животное или другой объект входит в контакт с движущимся шаром, и шар не касается других шаров на площадке, тот же игрок перебрасывает шар.
2. Положение шаров изменилось – если зритель, животное или другой объект входит в контакт с движущимся шаром, и шар касается других шаров на площадке, в том числе и тех, которые занимают выйгрышную позицию, период (фрейм) признается недействительным.
3. Другие вмешательства в игру – в результате любого действия, изменяющего положение паллины или шара любой из команд, который находится ближе к паллине, период (фрейм) признается недействительным. В случае если сдвигаются другие шары, а не шары в выйгрышной позиции или паллина, судья или капитаны команд по возможности возвращают сдвинутые шары на их прежние места. Возникновение такой ситуации возможно в связи с попаданием шара с другой площадки, посторонних предметов, а также в связи с проникновением на площадку зрителей или животных, которые изменяют положение шара (шаров).
4. Шар неправильного цвета
5. Шар можно заменить – если игрок вбрасывает шар неправильного цвета, судья или другой игрок не имеет право остановить этот шар. Когда шар останавливается, судья заменяет его шаром нужного цвета.
6. Шар нельзя заменить – если игрок вбрасывает шар неправильного цвета, который нельзя заменить, не задев других шаров на площадке, то подсчитываются очки команд на данный момент. Очко за шар неправильного цвета присуждается той команде, которая его вбросила, и игра продолжается. Судья и капитаны команд должны помнить, какой шар «неправильного цвета».
7. Нарушение очередности игроков
8. Первая позиция – если паллину и первый шар по ошибке бросает не та команда, судья возвращает паллину и шар на место и начинает период (фрейм) заново с того же края площадки.
9. Последующие вбрасывания шаров правильного цвета в неправильной очередности – если игрок вбрасывает шар тогда, когда это должна делать команда противника, и у команды противника остаются невброшенные шары, вброшенный шар остается на том месте, где он остановился, считается правильным, и игра продолжается. Это правило действует вне зависимости от того, кто указал, шар какой команды находится ближе к паллине, так как в обязанности каждой команды входит сделать запрос на измерение расстояния от шара до паллины в случае разногласий, чей шар ближе к паллине.
10. **Судьи**

 а. Возражения

1. Возражения против кандидатуры судьи – каждая команда имеет право возразить против кандидатуры назначенного судьи на любом основании до начала игры. Директор соревнований рассматривает возражения и принимает решение.
2. Спортсмены в роли судей – ни члены основного состава команды, ни зарегистрированные запасные игроки команды не могут помочь в проведении игры в роли судьи, если в данной игре участвует их команда.

 b. Замена судей

1. Во время игры – замена судей во время игры может происходить только с разрешения Директора соревнований и капитанов обеих команд.
2. Дополнительные судьи – дополнительные судьи могут присоединиться к уже работающей на данной игре судейской бригаде с разрешения Директора соревнований.
3. Запрос команды – судьи могут быть заменены в ходе игры, если одна из команд указывает Директору соревнований уважительную причину для замены судьи.
4. Форма судьи – форма судьи должна легко отличаться от игроков.

 с. Этика поведения судьи

1. В соответствии с официальными правилами этики поведения судьи каждый судья должен:
2. Изучить правила данного вида спорта.
3. Быть честным и беспристрастным в своих решениях, принятых независимо от счета.
4. Быть твердым, но не властным; уважительным, но не заискивающим; положительным, но не грубым; с достоинством, но не высокомерным; дружелюбным и общительным, спокойным и всегда внимательным.
5. Быть готовым физически и психологически постоянно следить за выполнением правил во время игры.
6. Не давать информацию, которая дала бы одной из команд преимущество над соперниками.
7. **Другие обстоятельства**

а. Разбит шар

Во время игры – если во время периода (фрейма) разбился шар или паллина, период считается недействительным. В обязанности директора соревнований входит заменить разбитый шар или паллину.

b. Уход за площадкой

1. До начала игры – все площадки должны быть убраны до начала игры и проверены Директором соревнований.
2. Во время игры – осуществлять восстановление площадки во время игры нельзя. Препятствия или другие предметы, такие как камни, пластиковые стаканы можно убрать с площадки во время игры.
3. Необычные условия на площадке – если по мнению директора соревнований площадка не пригодна для проведения игры, то игра останавливается и переносится на другую площадку и на другое время.

с. Движущийся шар или паллина – игрок не может вбрасывать свой шар до тех пор, пока паллина или другой шар полностью не остановится.

d. Механическая помошь – если из-за отклонений в умственном или физическом развитии у спортсмена возникают нужды воспользоваться каким-либо механическим приспособлением для определения месторасположения палины. Тогда решение остается за Директором соревнований. К механическим приспособлениям для спортсменов с отклонениями в зрении относятся колокольчик или конус яркого цвета. Если используется конус яркого цвета, то необходимо его поставить как можно ближе к палине (как правило позади палины) и обязательно убрать кунус как только мяч был брошен рукой спортсмена. Если используется колокольчик, то в него следует звонить, когда он расположен над паллиной.

1. **Поведение игроков**

а. Игрок не должен находится на площадке, когда играет команда соперника.

b. Неспортивное поведение – игроки должны вести себя достойно. Любой поступок, признанный недостойным, как словесное оскорбление, оскорбительные жесты, действия и слова, выражающие недоброжелательность, могут привести к дисквалификации.

с. Форма

1. Соответствующая форма – атлеты должны быть одеты таким образом, чтобы выглядеть достойно и с уважением представлять бочче как вид спорта.
2. Обувь – игрокам не разрешается надевать обувь, которая может повредить покрытие площадки. Также не допускаются игроки без обуви.
3. Нежелательная форма – игроки в нежелательной форме или форме, которая каким-либо образом оскорбляет других участников турнира, или игроки, одетые не должным образом, могуть быть не допущены к участию в турнире.

**РАЗДЕЛ D – ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕРМИНОВ ИГРЫ**

1. **Шар: в игре и вне игры**

а. Шар в игре – это любой шар, который был брошен.

b. Шар вне игры – это любой шар, который дисквалифицирован или признан недействительным. Шар дисквалифицируется в следующих случаях:

1. в результате назначения штрафа
2. если шар выходит за пределы площадки
3. если шар касается человека или предмета, находящегося за пределами площадки
4. если шар касается верхней части борта
5. если шар касается крыши над кортом или каких-либо стоек
6. когда игрок совершает заступ
7. в результате перемещения своего шара (шара своей команды) не по правилам
8. в результате вмешательства в движение шара своей команды.
9. **Шар и паллина**
10. Паллина – это маленький целевой шар, который также носит название кью бол, биби и др.
11. Шар бочче – это шар большего размера для игры.
12. **Другие термины**
13. Выбивание иногда еще называют спукингом, шутингом. Выбивание – это введение шара на достаточной скорости, в результате которого этот шар, если не попадает в цель, ударится о задний борт площадки.
14. Бросок мимо цели – бросок, в результате которого шар оказывается за боковыми бортами или задним бортом.
15. Размещение шара – это введение шара с целью расположить его как можно ближе к паллине.
16. Фрейм – это период игры, в процессе которого шары играются (перемещаются) от одного края площадки к другому и присуждаются очки.
17. **Нарушение** – это отклонение от правил, за которое назначается штраф.

**РАЗДЕЛ Е – ДИВИЗИОНИРОВАНИЕ**

1. Рекомендуется, что до начала соревнований Директор соревнований должен убедиться в том, что дивизионирование прошло должным образом. Спортсмены могут быть распределены на дивизионы на основе предыдущего опыта, либо, в случае крупных соревнований, путем проведения модифицированных игр. Структура модифицированных игр (приведенная ниже), обеспечит наличие результата, который поможет определить спортсменов в соответствующие дивизионы.
2. Каждый спортсмен должен сыграть три модифицированные игры, которые называются сетами. Спортсмен должен поочередно играть с каждого края площадки и вбрасывать определенное количество шаров. При вбрасывании шаров спортсмен не должен заступать за штрафную линию:

а. Судья размещает палллину на линии 30 футов (9,125 метров), а игрок бросает 8 шаров. Судья определяет три шара, которые расположены ближе всех к паллине, и измеряет расстояние в сантиметрах.

b. Затем судья размещает паллину на линии 40 футов (12,17 метров), а игрок вбрасывает 8 шаров. Судья определяет три шара, которые ближе всех расположены к паллине, и измеряет расстояние в сантиметрах.

c. Затем судья размещает паллину на линии 50 футов (15,2 метров), а игрок вбрасывает 8 шаров. Судья определяет три шара, которые ближе всех расположены к паллине, и измеряет расстояние в сантиметрах.

d. Во время дивизионирования если паллина сдвинута со своего места на линии 30, 40 или 50 футов, то следует поставить ее на место до броска следующего шара и следующего измерения.

e. Расстояние измеряется от центра шара до центра паллины (всего 9 измерений).

f. Эта процедура дивизионирования не противоречит правилу честного участия Спешиал Олимпикс Инк.