



Zmodyfikowane przepisy BOCCI dla potrzeb gier osób niepełnosprawnych oraz gier integracyjnych (wersja pilotażowa)

1. DEFINICJE

BIAŁA BILA	Biała bila – cel , którą zawodnicy rozpoczynają grę.
BILA	Jedna z czerwonych lub niebieskich bil.
STRONA	W rozgrywkach indywidualnych Bocci stroną określa się (1) jednego zawodnika. W rozgrywkach drużynowych i w parach stroną określa się (3) trzech lub (2) dwóch zawodników każdej Strony.
BOISKO	Boisko to wyznaczony liniami obszar, na którym odbywają się zawody. Obejmuje on również pola rzutu.
MECZ	Zawody między dwoma stronami, podczas których rozgrywana jest określona liczba rund.
RUNDA	Rundą określa się część meczu, w której biała bila oraz wszystkie bile kolorowe obu stron zostały użyte w grze.
SPRZĘT WSPOMAGAJĄCY	Sprzęt używany przez zawodników z dysfunkcjami wymagającymi wspomaganie gry , np.: rynna.
ZŁAMANIE REGUŁ GRY	Każda akcja, która jest uznana przez zawodnika, drużynę, zawodnika rezerwowego, asystenta lub trenera za niezgodną z regułami gry.
RZUT	Rzut bilą na boisko: oznacza rzucenie, kopnięcie lub rzut przy pomocy sprzętu wspomagającego.
BILA STRACONA	Bila, która została rzucona poza obszar boiska, lub bila, która została usunięta z boiska przez sędziego w konsekwencji złamania reguł gry.
PRZERWANA RUNDA	Runda uznana jest za przerwana, gdy układ bil na boisku został celowo lub przypadkowo zakłócony.
LINIA V - LINIA BIAŁEJ BILI	Linia, którą musi przekroczyć biała bila, aby gra została rozpoczęta.



2. SPRZĘT

2.1.

Zestaw bil do gry w Bocci składa się z 6 bil czerwonych, 6 niebieskich i jednej białej . Bile używane podczas oficjalnych zawodów międzynarodowych muszą spełniać kryteria ustalone przez Międzynarodowy Komitet Bocci – (*IBC*).

2.1.1.

Bile - wymagania techniczne - Waga: 275 gr. +/- 12 gr. Obwód: 270 mm +/- 8mm.

2.1.2.

Można używać jedynie bil czerwonych, niebieskich i białych.

2.2.

Instrumenty pomiarowe – np. cyrkiel, taśma miernicza.

2.3.

Tablica wyników – należy ją umieścić w takim miejscu, aby była widoczna dla wszystkich Zawodników.

2.4.

Pojemnik na stracone bile - należy umieścić go w takim miejscu, aby wszyscy Zawodnicy widzieli ile straconych bil znajduje się wewnątrz pojemnika.

2.5.

Sygnalizator czerwono/niebieski - może mieć dowolny kształt przy założeniu, że będzie widoczny dla wszystkich zawodników wyraźnie sygnalizując stronom, która z nich ma prawo do rzutu bilą. (np. raketka do tenisa stołowego z jednej strony niebieska a z drugiej czerwona)

2.6. Boisko

2.6.1.

Powierzchnia boiska powinna być płaska, gładka i czysta jak na przykład: parkiet w sali gimnastycznej.

2.6.2.

Wymiary Boiska: 12.5m x 6m (zobacz: Załącznik : Układ Boiska).W przypadku braku wystarczającej powierzchni sali w zawodach o niższej niż mistrzowskiej randze dopuszcza się możliwość skracania długości boiska.

2.6.3.

Do wyznaczenia linii obszaru boiska należy użyć widocznej taśmy samoprzylepnej o zalecanej szerokości od 2 do 5 cm . Taśma do wyznaczenia wewnętrznych linii, takich jak linie oddzielające pola rzutu oraz „Krzyż” powinna mieć szerokość ok. 2 cm.

2.6.4.

Strefa rzutu jest podzielona na 6 mniejszych pól rzutu.



2.6.5.

Linia w kształcie V wyznacza obszar, na którym jeśli wtoczy się biała bila uznana za bilę nieważną.

2.6.6.

Znak + „Krzyż” w centrum oznacza miejsce, w którym zostanie umieszczona biała bila przywrócona do gry.

2.6.7.

Obszar boiska należy odmierzać od wewnętrznej strony taśmy użytej do oznaczenia jego granic.

3. MECZ

3.1. Rozgrywki indywidualne

W rozgrywkach indywidualnych mecz składa się z czterech (4) rund z wyjątkiem sytuacji, w której wynikiem meczu jest remis. Każdy zawodnik na zmianę ze stroną przeciwną rozpoczyna dwie rundy i ma prawo do rzutu białą bilą. Każdy zawodnik otrzymuje 6 kolorowych bil. Strona rzucająca bilami czerwonymi zajmuje pole rzutu nr 3. Strona rzucająca bilami niebieskimi zajmuje pole rzutu nr 4.

3.2. Rozgrywki w parach

W rozgrywkach w parach mecz składa się z czterech (4) rund z wyjątkiem sytuacji, w której wynikiem meczu jest remis. Każdy zawodnik rozpoczyna jedną rundę rzucając białą bilą z pól rzutu oznaczonych numerami 2 do 5 zachowując kolejność numeryczną. Każdy zawodnik otrzymuje 3 bile. Strona rzucająca bilami czerwonymi zajmuje pola rzutu o numerach 2 i 4. Strona rzucająca bilami niebieskimi zajmuje pola rzutu o numerach 3 i 5.

3.2.1.

Liczba bil dla par : zawodnikowi przysługują najwięcej 3 bile a parze - jedna biała bila. Pozostałe bile z zestawu oraz bile, które będą używane przez zawodników rezerwowych, należy umieścić w wyznaczonym miejscu.

3.3. Rozgrywki drużynowe (zalecane przy organizacji zawodów regionalnych i krajowych)

W rozgrywkach drużynowych mecz składa się z sześciu (6) rund z wyjątkiem sytuacji, w której wynikiem meczu jest remis. Każdy zawodnik rozpoczyna jedną rundę rzucając białą bilą z pól rzutu oznaczonych numerami 1 do 6 zachowując kolejność numeryczną. Każdy zawodnik otrzymuje dwie bile. Strona rzucająca bilami czerwonymi zajmuje pola rzutu o numerach 1, 3 i 5. Strona rzucająca bilami niebieskimi zajmuje pola rzutu o numerach 2, 4 i 6.

3.3.1.

Liczba bil dla drużyn : zawodnikowi przysługują najwięcej 2 bile a drużynie - jedna biała bila.

4. ZASADY GRY

Pierwsza runda otwierająca mecz rozpoczyna się przekazaniem białej bili zawodnikowi.

4.1. Rozpoczęcie gry

Obie strony powiadomione zostają o czasie rozpoczęcia gry .

4.2. Bile

4.2.1.

Komitet organizacyjny zawodów powinien zapewnić własne zestawy bil spełniających kryteria i jeśli to możliwe dwa 2 zestawy bil na jedno boisko.

4.2.2.

Każdy z zawodników/drużyn może używać własnych bil – zatwierdzonych uprzednio przez organizatora zawodów.

4.2.3.

Istnieje możliwość wymiany bil podczas meczu za zgodą sędziego, jednak jedynie gdy bila się rozerwie.

4.3. Rzut monetą

Sędzia rzuca monetą, a wygrywająca strona wybiera kolor bil czerwony lub niebieski.

4.4. Rozgrzewka

Zawodnicy ustawiają się w wyznaczonych do gry polach. Każda strona kończy rozgrzewkę na znak sędziego.

4.5. Rzut bila białą

4.5.1.

Pierwszą rundę zawsze rozpoczyna strona grająca czerwonymi bilami.

4.5.2.

Sędzia podaje białą bilę właściwemu zawodnikowi i daje znak do rozpoczęcia gry.

4.5.3.

Zawodnik musi rzucić białą bilę w taki sposób, aby wtoczyła się na obszar boiska wyznaczony linią V.

4.6. Nieważna bila biała

4.6.1.

Biała bila jest uznana za nieważną, jeśli:

- nie przekroczy linii V,



- zostanie wyrzucona/wytoczy się poza boisko,
- zawodnik rzucając białą bilą złamie reguły gry.

4.6.2.

Jeśli biała bila jest uznana za nieważną, prawo do rzutu białą bilą otrzymuje zawodnik, który powinien rzucać w następnej rundzie. Jeśli bila rzucona przez ostatniego zawodnika zostanie uznana za nieważną, prawo do rzutu ma zawodnik, który rzucał pierwszy. Rzuty białą bilą wykonywane są na zmianę tak długo, aż bila jednej ze stron trafi w określone obszar boiska i będzie ważna.

4.6.3.

W kolejnej rundzie białą bilą rzuca zawodnik, który powinien ją rzucać, gdyby nie było nieważnych bil.

4.7. Rzut pierwszą bilą na boisko

4.7.1.

Zawodnik, który rzucał białą bilą, rzuca również pierwszą bilą kolorową.

4.7.2.

Jeśli bila wytoczy się poza boisko lub zostanie usunięta z boiska wskutek złamania reguł gry, strona kontynuuje rzuty, aż bila trafi na boisko lub wszystkie bile zostaną rzucone. W rozgrywkach w parach oraz w rozgrywkach drużynowych zawodnik może rzucić drugą bilą na boisko. Decyduje o tym kapitan.

4.8 Rzut pierwszą bilą ze strony przeciwnika

4.8.1.

Następnie strona przeciwna wykonuje rzut.

4.8.2.

Jeśli bila wytoczy się poza boisko lub zostanie usunięta z boiska wskutek złamania reguł gry, strona kontynuuje rzuty, aż bila trafi na boisko lub wszystkie bile zostaną rzucone. W rozgrywkach w parach oraz w rozgrywkach drużynowych rzuca zawodnik wyznaczony przez kapitana.

4.9 Rzuty pozostałymi bilami

4.9.1.

Stroną, która posiada teraz prawo rzutu jest ta, której bila znajduje się w większej odległości od białej, chyba że ta strona wyrzuciła już wszystkie swoje bile. Wówczas prawo rzutu przechodzi na stronę przeciwną.

4.9.2.

Reguła gry 4.9.1. jest stosowana, aż wszystkie bile obu stron zostaną rzucone.

4.10. Zakończenie gry

Gdy wszystkie bile obu stron zostaną rzucone, włączając również rzuty karne przyznane stronom, sędzia podliczy punkty ostatniej rundy i ogłasza zakończenie meczu .

4.11. Przygotowania do kolejnej rundy

Zawodnicy lub ich Asystenci przygotowują bile do następnej rundy, mogą korzystać z pomocy towarzyszących reprezentacji osób. Zaczyna się kolejna runda .

4.12. Rzut bilami

4.12.1.

Zawodnik nie może rozpocząć gry bilą białą lub kolorową dopóki sędzia nie da znaku do rozpoczęcia gry lub wskaże jakiego koloru bila powinna zostać rzucona.

4.12.2.

W momencie rzutu zawodnik, ani jego asystent, ani też żadna część wózka inwalidzkiego i innego sprzętu wspomagającego nie może dotykać linii wyznaczających obszary boiska, ani powierzchni innego obszaru niż pole rzutu zawodnika.

4.12.3.

Kiedy bila jest wyrzucana zawodnik musi mieć bezpośredni kontakt przynajmniej jednym pośladkiem z wózkiem/krzesłem, z którego rzuca bilę.

4.12.4.

W momencie, gdy bila jest wyrzucana nie może ona zetknąć się z żadną powierzchnią boiska poza polem rzutu zawodnika.

Jeśli bila zostanie rzucona i odbije się od rzucającego zawodnika, od innego zawodnika, lub sprzęt, bila ta pozostaje w grze.

Jeśli bila potoczy się samoistnie bez dotykania czegokolwiek - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma.

4.13. Bile poza boiskiem

4.13.1.

Każda bila, również biała bila, zostaje uznana za nieważną, jeśli dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię boiska.

4.13.2.

Bila, która dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię boiska, a następnie wtoczy się na boisko, zostaje uznana za nieważną.

4.13.3.

Wszystkie bile, które zostaną rzucone poza obszar boiska, z wyjątkiem przypadku opisanego w poz. 4.17 będą uznane za nieważne.



4.13.4.

Każda bila, która wykroczy poza boisko jest uznana za straconą i zostanie umieszczona w pojemniku na stracone bile. Ostateczną decyzję w tej kwestii podejmuje sędzia.

4.14. Wybicie białej bili poza boisko

4.14.1.

Biała bila wybita poza boisko powraca do gry i zostaje umieszczona na "Krzyżu".

4.14.2.

Jeśli inna bila zajmuje jej miejsce w centrum "Krzyża", należy umieścić białą bilę możliwie jak najbliżej tego miejsca, w przedniej części "Krzyża" między jego ramionami (za przednią część "Krzyża" uznaje się jego część od strony pierwszej linii rzutu).

4.14.3.

Kiedy biała bila wraca do gry, o tym która strona ma prawo do rzutu decyduje reguła opisana w poz. 4.9.1.

4.14.4.

Jeśli nie ma bil kolorowych na boisku po tym kiedy biała bila została umieszczona na "Krzyżu", strona, która wybiła białą bilę poza boisko kontynuuje grę (Zobacz: 4.15.).

4.15. Bile w równej odległości od białej bili

Jeśli dwie lub więcej bil w różnym kolorze znajduje się w takiej samej odległości od białej bili wówczas ta strona, która rzuciła ostatnia ma prawo rzutu kolejną bilą. Strony będą rzucać na zmianę, aż do momentu gdy bila jednej ze stron znajdzie się bliżej białej bili niż bile przeciwnika, lub jedna ze stron rzuci wszystkie swoje bile. Wówczas gra toczy się normalnym trybem.

4.16. Bile rzucone jednocześnie

Jeśli strona, która ma prawo do rzutu rzuci więcej niż jedną bilą w tym samym czasie obie bile są uznane za ważne i pozostają na boisku. Jeśli jednak według sędziego rzut taki jest zamierzony ponieważ strona chce zyskać na czasie, wówczas obie bile zostaną usunięte z boiska (stosuje się Regułę gry poz. 9.2.3).

4.17. Upuszczona bila

Jeśli zawodnik upuści bilę przypadkowo, sędzia może zezwolić zawodnikowi na ponowny rzut. Sędzia decyduje o tym, czy bila była upuszczona przypadkowo, czy też była to próba rzutu bilą. Nie ma ograniczonej liczby ponownych rzutów i decyduje o tym jedynie sędzia.

4.18. Błąd sędziego

Jeśli w wyniku błędu sędziowskiego kolejność rzutu została przyznana stronie przeciwnej, i ta strona wykonała rzut/rzuty, bila/bile zostają zwrócona właściwemu zawodnikowi. Jeśli w wyniku tego został zmieniony układ bil na boisku, wówczas należy tę rundę uznać za przerwana (Zobacz : 10.).

4.19. Zawodnicy rezerwowi

W rozgrywkach w parach każda strona może zastąpić jednego zawodnika zawodnikiem rezerwowym w każdym meczu . W rozgrywkach zespołowych można zastąpić dwóch zawodników w ciągu tego samego meczu. Musi to nastąpić między rundami i o zamianie należy powiadomić sędziego. Zamiana zawodników nie może opóźnić gry. Jeśli zawodnik został zastąpiony zawodnikiem rezerwowym, nie może on powrócić do gry podczas tego samego meczu .

4.20. Ustawienie zawodników rezerwowych i trenerów

Wyznaczenie miejsca dla trenerów i zawodników rezerwowych zależy to od układu boiska i należy do organizatora zawodów .

5. PUNKTACJA

5.1.

Sędzia liczy punkty po tym, gdy obie strony rzucą wszystkimi swoimi bilami, wliczając rzuty karne jeśli zostały przyznane.

5.2.

Strona, której bila znajduje się bliżej białej bili otrzymuje jeden punkt za tą bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej białej bili niż bila strony przeciwnej.

5.3.

Jeśli dwie lub więcej bil różnych kolorów znajdują się w równej odległości od białej bili i żadna inna bila nie znajduje się bliżej białej bili, każda strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą bilę.

5.4.

Po zakończeniu meczu punkty z każdej rundy zostaną dodane i strona, która zdobyła większą ogólną liczbę punktów jest zwycięzcą meczu.

5.5.

Jeśli mecz zakończył się remisem konieczna jest dogrywka. Punkty z dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, decydują one jedynie o tym, która strona jest zwycięzcą meczu.

6. DOGRYWKA

6.1.

Dogrywka składa się z dodatkowej pojedynczej rundy.

6.2.

Zawodnicy pozostają na swoich polach gry.

6.3.

Biała bila zostaje umieszczona na „Krzyżu”.



6.4.

W dogrywce zwycięzca rzutu monetą decyduje, która strona zacznie grać pierwsza. Biała bila drużyny rozpoczynającej dogrywkę zostaje umieszczona na „Krzyżu”.

6.5.

Dogrywka jest rozgrywana na takich samych zasadach jak zwykła runda.

6.6.

Jeśli dogrywka skończy się remisem należy rozegrać kolejną dogrywkę. Tym razem rozpoczyna strona przeciwna i gra na zmianę z drugą stroną. Ta procedura jest powtarzana aż do pierwszego rzutu, dzięki któremu będzie można wskazać zwycięzcę meczu.

7. MANEWRY NA BOISKU

7.1.

Zawodnikom nie wolno przekraczać linii pola rzutu z wyjątkiem sytuacji, w której ustawia się wózek inwalidzki przed następnym rzutem. Zawodnicy muszą każdorazowo uzyskać zezwolenie sędziego przed opuszczeniem pola rzutu.

7.2.

Zawodnicy muszą pozostać na swoich pozycjach w obszarze wyznaczonego pola rzutu podczas całego meczu. Zawodnicy mogą zwrócić się z prośbą do sędziego o pozwolenie na opuszczenie pola rzutu w następujących sytuacjach:

7.2.1.

po tym jak sędzia dał znak do rzutu, zawodnik rzucający bilą lub kapitan strony może opuścić pole rzutu aby ocenić układ bil na boisku,

7.2.2.

w sytuacjach konfliktowych.

8. PUNKTY KARNE

8.1. Zasady ogólne

W przypadku gdy reguły gry zostaną złamane stosuje się następujące kary:

- rzut karny,
- usunięcie bili z boiska,
- ostrzeżenie i wykluczenie z gry.

8.2. Rzut karny

8.2.1.

Rzutem karnym jest rzut dwoma dodatkowymi bilami dla strony przeciwnej. Rzuty wykonane są na koniec rundy.



8.2.2.

W rzutach karnych używa się straconych bil strony, której przyznano rzuty karne. Jeśli ta strona nie ma wystarczającej ilości straconych bil, wówczas bil do rzutów karnych dostarczy strona, której bile znajdujące się na boisku leżą najdalej od białej bili.

8.2.3.

Jeśli do rzutu karnego trzeba użyć więcej niż jednej bili, strona decyduje, którą bilę wybrać.

8.2.4.

Jeśli do rzutu karnego trzeba użyć bil, które decydują o wyniku rundy, wówczas sędzia powinien podliczyć punkty z tej rundy przed rzutem karnym. Punkty zdobyte w rzucie karnym będą dodane do ogólnej liczby punktów z rundy. Jeśli podczas rzutu karnego zawodnik rzuci bilą w taki sposób, że zmieni układ bil na boisku i bila strony przeciwnej znajdzie się bliżej białej bili, wówczas sędzia musi policzyć punkty z nowego układu bil.

8.2.5.

Jeśli w jednej rundzie ta sama strona złamie reguły gry dwukrotnie lub więcej razy przyznaje się po dwa karne rzuty za każde złamanie reguł. W takim przypadku należy przygotować dwie bile do pierwszego karnego rzutu, rzucić nimi i pozyskać kolejne dwie bile do kolejnego karnego rzutu itd.

8.2.6.

Jeśli obie strony złamią reguły gry tyle samo razy w czasie rundy, rzuty karne są anulowane. Dla przykładu jeśli strona grająca czerwonymi bilami złamie reguły gry dwukrotnie w czasie rundy a strona grająca bilami niebieskimi raz, wówczas stronie niebieskiej przysługuje tylko jeden rzut karny.

8.2.7.

Jeśli dojdzie do złamania reguł gry podczas rzutu karnego wówczas sędzia:

8.2.7.1.

odbiera stronie rzucającej prawo do jednego rzutu karnego, jeśli tej stronie przyznano więcej niż jeden rzut karny lub

8.2.7.2.

przyznaje rzut karny stronie przeciwnej.

8.3. Usunięcie bili z boiska:

8.3.1.

Bila, którą rzucono w taki sposób, że złamane zostały reguły gry zostaje usunięta i uznana za straconą. Należy umieścić ją w pojemniku na stracone bile.

8.3.2.

Usunięcie bili może być zastosowane tylko gdy do złamania reguł gry dojdzie podczas rzucania/wyposzczenia bilą.



8.3.3.

Jeśli konsekwencją złamania reguł gry byłoby usunięcie bili, sędzia powinien starać się zatrzymać ją zanim zetknie się ona z innymi bilami na boisku i zmieni ich układ.

8.3.4.

Jeśli sędzia nie zdąży zatrzymać bili i zmieni ona układ innych bil na boisku, wówczas rundę należy uznać za Rundę Przerwaną (Zobacz : 10.).

8.4. Ostrzeżenie i wykluczenie z gry

8.4.1.

Każde ostrzeżenie, które zawodnik otrzyma od sędziego zostaje odnotowane w protokole zawodów.

8.4.2.

Jeśli zawodnik otrzyma więcej niż dwa ostrzeżenia, zostaje wykluczony z gry.

8.4.3.

Jeśli zawodnik w rozgrywkach indywidualnych lub w parach zostanie wykluczony z gry, wówczas strona przegrywa mecz).

8.4.4.

Jeśli zawodnik bierze udział w rozgrywkach drużynowych zostanie zdyskwalifikowany, wówczas pozostałych dwóch zawodników drużyny kontynuuje grę. Bile nie użyte przez wykluczonego z gry zawodnika zostają umieszczone w pojemniku na stracone bile. Drużyna kontynuuje grę startując w każdej kolejnej rundzie z czterema bilami. Jeśli zdyskwalifikowany zawodnik jest kapitanem drużyny, inny zawodnik zostaje wyznaczony do tej funkcji. Jeśli drugi zawodnik tej samej drużyny zostanie wykluczony z gry, wówczas strona przegrywa mecz (Zobacz: 8.4.6.).

8.4.5.

Zdyskwalifikowany zawodnik może zostać przywrócony do gry podczas tych samych zawodów.

8.4.6.

Jeśli strona przegra mecz w wyniku dyskwalifikacji, to wynik tego meczu jest 6:0 na korzyść strony przeciwnej. Jeśli natomiast strona przeciwna zdobyła w meczu więcej niż 6 punktów, wówczas liczą się punkty zdobyte. Strona zdyskwalifikowana otrzymuje 0 punktów.

9. KONSEKWENCJE ŁAMANIA ZASAD GRY

9.1. Rzuty karne oraz usunięcie bili przyznaje się w następujących sytuacjach:

9.1.1.

rzucenie bili gdy asystent, zawodnik lub sprzęt używany przez stronę rzucającą dotyka linii boiska lub części boiska innej niż pole rzutu strony (Zobacz: 4.12.2),



9.1.2.
nie zmienienie w płaszczyźnie poziomej urządzenia wspomagającego po poprzednim rzucie bilą,

9.1.3.
wyrzucenie bili, gdy sprzęt wspomagający wykracza poza linię rzutu,

9.1.4.
wyrzucenie bili w pozycji, w której zawodnik nie ma bezpośredniego kontaktu przynajmniej jednym pośladkiem z krzesłem, z którego wykonuje ten rzut,

9.1.5.
wyrzucenie bili, która styka się z powierzchnią boiska inną niż pole rzutu zawodnika.

9.2. Rzuty karne oraz ostrzeżenie przyznaje się w następujących sytuacjach

9.2.1.
jeśli według sędziego komunikacja między zawodnikiem/zawodnikami i ich asystentami i/lub trenerami jest niewłaściwa (Zobacz: 11.1.),

9.2.2.
każde celowe działanie, które doprowadzi do rozproszenia koncentracji zawodnika, i tym samym wpłynie na jakość rzutu,

9.2.3.
celowe dążenie do przerwania rundy.

9.3. Sytuacje w jakich usuwa się bilę z boiska (Zobacz: 8.3.):

9.3.1.
wykonanie rzutu bilą przed sygnałem sędziego. Jeśli jest to rzut białą bilą, wówczas jest ona uznana za nieważną,

9.3.2.
wykonanie rzutu, gdy prawo do rzutu ma strona przeciwna, chyba że rzut jest wynikiem błędu sędziowskiego,

9.3.3.
jeśli zawodnik nie jest ostatnią osobą, która ma kontakt z bilą, którą wykonany jest rzut,

9.3.4.
jeśli kolorowa bila jest rzucona przed bilą białą (Zobacz: 9.3.1).

9.4. Sytuacje w jakich zawodnik otrzymuje ostrzeżenie (Zobacz: 8.4.):

9.4.1.
jeśli zawodnik powoduje przedłużanie meczu bez wyraźnego uzasadnienia,



9.4.2.

jeśli zawodnik nie akceptuje decyzji sędziego i/lub działa na niekorzyść przeciwnika lub obsługi zawodów.

9.5. **Wykluczenie zawodnika z gry** następuje kiedy zawodnik zachowa się niesportowo wobec sędziego lub strony przeciwnej

9.6. **Jeśli do złamania reguł dojdzie podczas rzutu biała bilą, wówczas jest ona uznana za nieważną** (Zobacz: 4.6.).

10. PRZERWANA RUNDA

10.1.

Jeśli runda została zakłócona w związku z błędem lub działaniem sędziego, wtedy po konsultacji z sędzią liniowym przywraca on poprzedni układ bil na boisku. Jeśli nie jest to możliwe, sędzia decyduje rozegranie rundy od początku. W tej kwestii decyzja sędziego jest ostateczna.

10.2.

Jeśli runda została zakłócona w wyniku błędu lub działania jednej ze stron, sędzia podejmie decyzję jak opisano w 10.1, może jednak zasięgnąć opinii strony poszkodowanej.

10.3.

Jeśli runda została przerwana i przyznane zostały rzuty karne, to wykonywane są one na końcu rundy. Jeśli zawodnik lub strona, której przyznano rzuty karne doprowadzili do przerwania rundy, wówczas zawodnik/strona tracą te rzuty karne.

11. POROZUMIEWANIE SIĘ

11.1.

Zawodnik nie może porozumiewać się w żaden sposób ze swoim asystentem, trenerem ani zawodnikami rezerwowymi podczas rundy. Wyjątkiem są tylko sytuacje, gdy zawodnik na własne życzenie korzysta z pomocy asystenta, który może np. dopasować krzesło zawodnika, sprzęt wspomagający lub dostarczyć bile zawodnikowi.

11.2.

W rozgrywkach w parach i rozgrywkach drużynowych zawodnicy nie mogą porozumiewać się między sobą, aż do momentu, gdy sędzia wskaże, że nadeszła kolej rzutu tej strony.

11.3.

Zawodnik może zwrócić się z prośbą do innego zawodnika aby zmienił pozycję jeśli wkracza w jego tor rzutu. Nie może jednak prosić zawodnika o wyjście poza pole rzutu.

12. WYJAŚNIENIA I ODWOŁANIE SIĘ OD DECYZJI

Jeśli strona nie zgadza się z decyzją sędziego, który według strony naruszył reguły gry, wówczas strona powinna w ciągu 30 minut złożyć pisemny protest do Sekretariatu Zawodów. Jeśli nie zostanie dostarczone pisemny protest, wówczas wynik meczu pozostaje bez zmian.

13. CZAS

W zawodach rangi krajowej nie stosuje się limitów czasowych na rozegranie każdej rundy, jednak w celu sprawnego przeprowadzenia zawodów sędzia może prosić zawodników o przyspieszenie gry.

14. KRYTERIA/ZASADY DLA SPRZĘTU POMOCNICZEGO

14.1.

Sprzęt wspomagający grę położony na jednej ze stron powinien mieścić się na powierzchni o wymiarach 2,5 m x 1 m.

14.2.

Sprzęt wspomagający nie może być wyposażony w żadne mechaniczne ani inne urządzenie, które mogłyby mechanicznie przyspieszyć lub spowolnić ruch bili. W momencie, gdy bila jest rzucona przez zawodnika nic nie może zakłócić jej ruchu.

14.2.1.

Rynna nie może być wyposażona w żadne mechaniczne lub inne urządzenie, które mogłoby w jakiś sposób pomagać w jej kierunkowym ustawieniu lub przyspieszeniu lub spowolnieniu ruchu bili (laser, hamulce, itd.).

14.3.

Zawodnik musi mieć bezpośredni kontakt z bilą tuż przed jej wyrzuceniem na boisko. Bezpośredni kontakt dotyczy również urządzenia przymocowanego do zawodnika głowy, ramienia lub ust. Odległość między czołem, ramieniem lub ustami (mierzona od barku) a końcówką tego urządzenia nie może przekroczyć 50 cm.

14.4.

Po każdym rzucie urządzenie wspomagające musi wyraźnie zmienić położenie w płaszczyźnie poziomej

15. ZASADY ODWOŁYWANIA SIĘ

15.1.

Oficjalne odwołanie powinno być złożone w ciągu 30 minut od zakończenia gry. Decyzja komisji (sędzia główny, sędzia i organizator) podejmowana jest możliwie jak najszybciej.

15.2.

Jeśli decyzją komisji mecz powinien zostać rozegrany ponownie, będzie on rozgrywany od początku rundy w której zaistniała sytuacja konfliktowa prowadząca do odwołania.

16. ROLA KAPITANA DRUŻYNY

16.1.

W rozgrywkach w parach i drużynowych każdej stronie przewodzi kapitan. Kapitan powinien być wskazany sędziemu. Kapitan reprezentuje stronę i jest odpowiedzialny za:

16.1.1.

reprezentowanie drużyny/ pary podczas rzutu monetą i dokonanie wyboru jakimi bilami zagra jego drużyna/para,

16.1.2.

podjęcie decyzji o kolejności w jakiej będą grać zawodnicy,

16.1.3.

podjęcie decyzji o tym, który z zawodników ma wykonać rzut karny,

16.1.4.

konsultacje z sędzią w przypadku przerwanej rundy lub w razie wątpliwości,

16.1.5.

złożenie protestu.

17. SYTUACJE WYJĄTKOWE

17.1.

W rozgrywkach indywidualnych, jeśli zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, strona przeciwna wygrywa mecz walkowerem.

17.2.

W rozgrywkach drużynowych, jeśli zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, rozgrywana runda zostanie dokończona bez kontuzjowanego zawodnika i jego niewykorzystane bile nie będą używane. Zawodnik rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między rundami.

17.3.

W rozgrywkach w parach, jeśli zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, rozgrywana runda zostanie dokończona bez kontuzjowanego zawodnika i jego niewykorzystane bile nie będą używane. Drugi zawodnik tej pary może rzucić swoimi bilami w momencie gdy przysługuje mu prawo do rzutu. Zawodnik rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między rundami. Jeśli para nie ma zawodnika rezerwowego strona przeciwna wygrywa mecz walkowerem.

18. INNE

18.1.

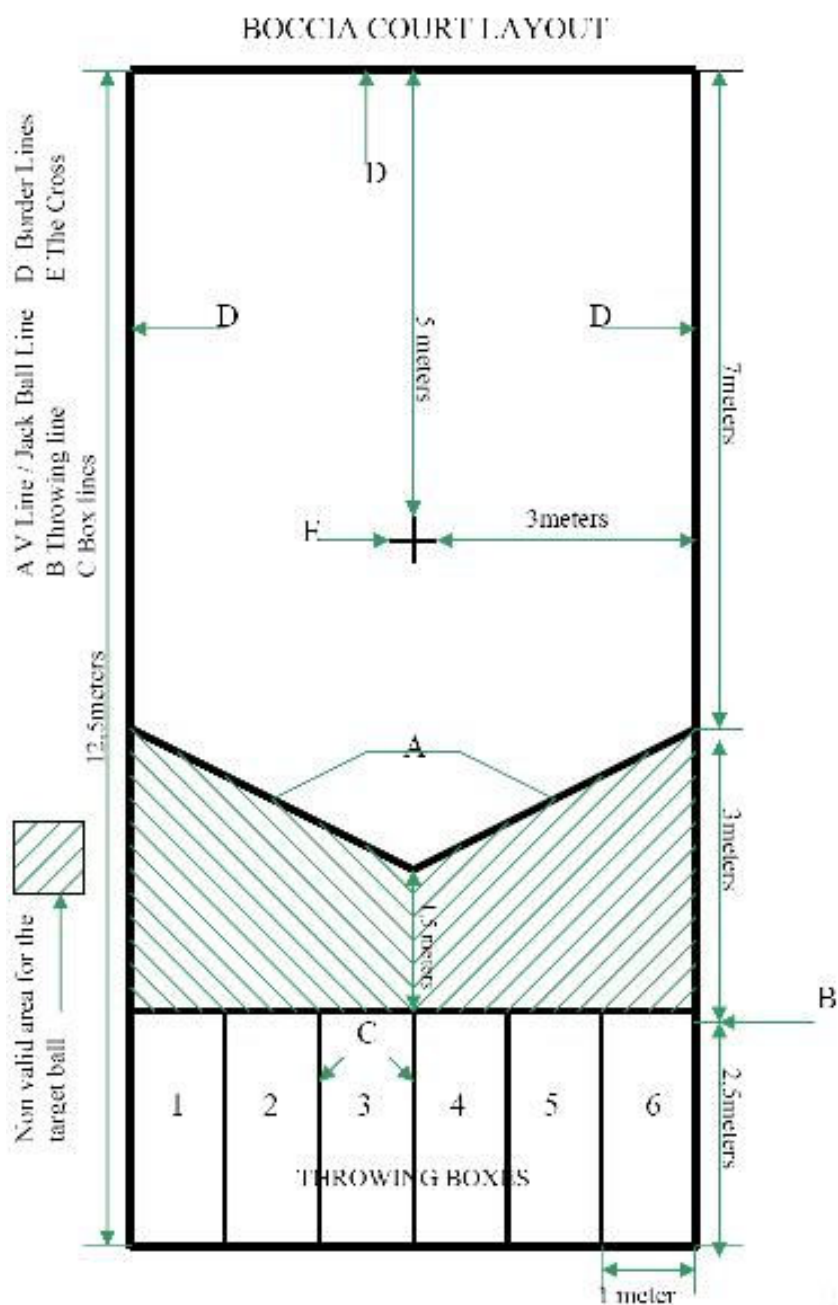
Warunkiem udziału w zawodach rangi krajowej jest posiadanie zaświadczeń lekarskich o braku przeciwwskazań .

18.2.

Na zawodach rangi krajowej zawodników obowiązuje jednolity strój.

UWAGA: W czasie zawodów mogą zaistnieć sytuacje, które nie zostały wymienione w powyższych regulach . Sytuacje te należy rozwiązywać na bieżąco w konsultacji z sędzią głównym i organizatorem zawodów.

UKŁAD BOISKA DO GRY W BOCCIE



- A Linia V / Linia Białej Bili
- B Linia rzutu
- C Linie wyznaczające pola rzutu
- D Linie wyznaczające granice
- E Krzyż

Non valid area for the target ball – obszar , na który jeśli wtoczy się biała bila, uznana jest za bilę nieważną.

Throwing boxes – pola rzutu