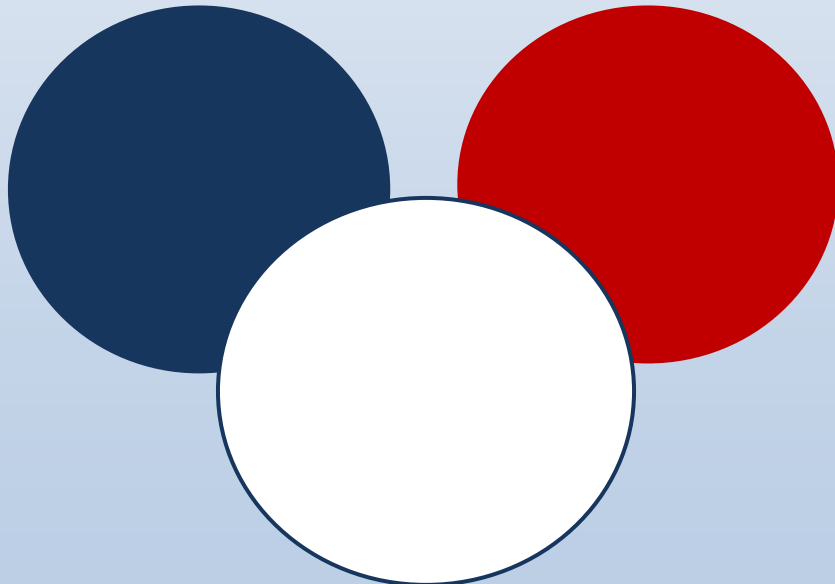


SUOMEN CP-LIITTO ry

2008

BOCCIA- OPAS



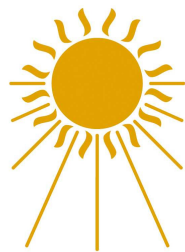
Lukijalle

Tämä bocciaopas on tarkoitettu työvälineeksi Suomen CP-liiton yhdistysten ja jäsenistön käyttöön, mutta myös muille jotka tarvitsevat vinkkejä boccian harrastamiseen. Opas antaa tietoa boccia-pelin historiasta, tarvittavista pelivälineistä sekä itse pelin kulusta. Oppaassa kerrotaan myös pääpiirteittäin boccian säännöt, sekä annetaan vinkkejä boccian harrastamiseen, kilpailemiseen ja kisatapahtuman järjestämiseen liittyvissä asioissa.

Iloisia liikuntahetkiä boccian parissa,

Minna Teiska

Suomen CP-liitto ry



SUOMEN CP-LIITTO ry

Sisältö

1 Boccian historia.....	3
2 Pelivälineet ja kentät	3
2.1 Pallo	3
2.2 Kenttä	3
3 Pelin kulku.....	4
4 Kilpailun järjestäminen.....	4
4.1 Mestaruuskilpailun järjestäjän valitseminen	4
4.2 Bocciakisojen tarkoitus ja merkitys	4
4.3 Kilpailuajankohta	5
4.4 Bocciakisojen järjestäminen.....	5
4.4.1 Tapahtumasuunnitelma.....	5
4.4.2 Kisajärjestelyt	5
5 Bocciasäännöt.....	9
5.1 Sovellutusala	9
5.2 kilpailukelpoisuus ja luokittelu	9
5.3 Pelit.....	9
5.3.1 Henkilökohtainen kilpailu	9
5.3.2 Joukkuekilpailu.....	10
5.4 Pelikenttä	10
5.5 Pelivälineet	10
5.6 Pelin tarkoitus ja pelin kulku.....	10
5.7 Lopputulos	11
5.8 Hyväksytyt maalipallon heitto	11
5.9 Pelipallojen etäisyyden mittaus maalipallosta	12
5.10 Ulosmenneet pallot.....	12
5.11 Heitot väärällä vuorolla.....	12
5.12 Yliastuminen/ rajarikko	12
5.13 Muita määräyksiä	13
5.13 Toimitsijat	14

5.15 Luovutus.....	15
5.16 Protesti.....	15

Liitteet

Boccian pöytäkirjapohjat (henkilökohtaiset sarjat ja joukkuekisa)

Pelijärjestyskaavio

Boccian pistepöytäkirja (pelikohtainen pisteenlasku)

Bocciakentän kaaviokuva

1 Boccian historia

Bocciapelin juuret ovat muinaisen Kreikan ajanviettopelissä, jonka italialaiset jalostivat 1500-luvulla boccian kaltaiseksi heittopeliksi. Nykymuotoista bocciaa kehiteltiin kuitenkin vuosien ajan vammaisurheilulajiksi ja vasta 1984 laji esiteltiin ensimmäisen kerran New Yorkin Paralympialaisissa. Boccia kuuluu nykyisin Paralympialajeihin, mutta Olympialaisissa sillä ei ole vastinetta. Kansainvälisesti bocciaa hallinnoi CPISRAn (Cerebral Palsy International Sports and Recreation Association) Kansainvälinen Boccia komissio (International Boccia Commission).

Eurooppalaisista kuulapeleistä boccia muistuttaa läheisesti petanqueta. Boccia vaatii pelaajalta lihaskontrollin ohella tarkkuutta, keskittymiskykyä ja taktista osaamista. Bocciaa pelataan yli 50:ssä maassa. Pelimuotona se soveltuu erinomaisesti kaikille ja onkin erinomainen pelimuoto muun muassa vaikeasti CP-vammaiselle pyörätuolinkäyttäjälle, mutta myös kaikille muille kilpailun haluisille henkilöille.

2 Pelivälineet ja kentät

2.1 Pallo

Bocciapallo on kooltaan 270mm (+/- 8mm) ja se painaa 275 grammaa (+/-12g). Sisäpelissä käytetään aidosta tai synteettisestä nahasta valmistettuja palloja, mutta ulkopelissä käytössä ovat kovamuoviset pallot. Bocciapallo -setti sisältää kuusi sinistä ja kuusi punaista pelipalloa sekä yhden valkoisen maalipallon. Englanninkielisessä termistössä maalipalloa kutsutaan nimellä "Jack".

2.2 Kenttä

Kentän mitat ovat 6 x 10 m ja kenttä jakaantuu kolmeen eri alueeseen:

- 1) Heittoalue, joka koostuu kuudesta 1 x 2,5 m:n ruudusta
- 2) Välialue, jonka yli maalipallo on heitettävä
- 3) Maalialue

Väli- ja maalialueen erottaa toisistaan V:n muotoinen raja, joka kentän keskiviivalla on 1,5 metrin ja sivurajoilla 3 metrin päässä heittoalueesta. Tarkemmat tiedot kentän koosta ja mitoista löydät sivulla 19 olevasta kaaviokuvasta.

3 Pelin kulku

Pelin ideana on pelata (heittää, potkaista tai vierittää) pelipallo mahdollisimman lähelle maalipalloa. Näin ollen pelin tarkoituksena on saada mahdollisimman monta omaa pelipalloa lähemmäksi maalipalloa kuin vastustajan paras, maalipalloa lähinnä oleva, pelipallo. Pelaaja voi tarvittaessa käyttää apuna vierityskourua ja avustajaa.

Bocciaa voidaan pelata sekä henkilökohtaisena, pari- että joukkuepelinä. Henkilökohtaisessa pelissä kaksi pelaajaa pelaavat vastakkain, parikilpailussa pelataan pareittain ja joukkuepelissä kahden kolmihenkisen joukkueen kesken.

Aloittajaksi arvottu pelaaja tai joukkueen jäsen heittää maalipallon maalialueelle, jonka jälkeen jokainen pelaaja (tai joukkueen jäsen) heittää yhden pallon. Ensimmäisen heittovuoron jälkeen heittovuorossa on aina se, jonka lähin pallo ei ole lähinnä maalipalloa.

Pallot heitetään heittoalueella olevista ruuduista. Kullakin pelaajalla on erän aikana oma heittoruutunsa, josta hän ei erän aikana saa poistua. Henkilökohtaisessa pelissä kummallakin pelaajalla on kuusi ja paripelissä kolme palloa. Sen sijaan joukkuepeleissä kullakin pelaajalla on kaksi palloa. Yksilö ja parikilpailussa peli koostuu neljästä kierroksesta, joukkuekilpailussa pelataan kuusi heittokierrosta.

Pelin kulku ja bocciakilpailun säännöt esitellään tarkemmin luvussa 5.

4 Kilpailun järjestäminen

Kuka tahansa voi halutessaan järjestää bocciakilpailun joko harraste- tai kilpailumielessä. Ohjeita ja vinkkejä kilpailun järjestämiseen löydät myöhemmistä luvuista, mutta tarvittaessa lisätietoa saat CP-liiton liikuntasuunnittelijalta. Ilmoitathan avoimista bocciakilpailusta aina liikuntasuunnittelijalle, jotta hän voi tiedottaa kilpailusta eteenpäin.

4.1 Mestaruuskilpailun järjestäjän valitseminen

Suomen CP-liiton jäsenyhdistykset kilpailevat vuosittain CP-bocciamestaruudesta. Anomus CP-boccian mestaruuskilpailujen järjestämisestä tulee lähettää Suomen CP-liiton toimistoon ja kohdistaa liikuntasuunnittelijalle. Anomus kilpailujen järjestämisestä tulee toimittaa noin vuosi ennen aiottuja kisoja. Päätöksen seuraavan vuoden mestaruuskisojen järjestäjästä tekee liikuntasuunnittelija yhdessä liikuntatoimikunnan kanssa.

4.2 Bocciakisojen tarkoitus ja merkitys

Bocciakisojen tarkoituksena voi olla yhdistystoiminnan tukeminen, mutta suurin merkitys kisojen järjestämisellä on osanottajien ja jäsenistön liikuntaan osallistumisen ja virkistäytymisen näkökulmasta. Myös yhdistystoiminnan näkyvyys voi olla tärkeässä roolissa, sillä yhdistystoiminnan esiintuomisella voidaan houkutella mukaan uusia jäseniä.

4.3 Kilpailuajankohta

Kilpailuajankohdasta sovitaan yhdessä liikuntasuunnittelijan kanssa. Päällekkäisyyksien välttämiseksi kilpailuajankohtaa sovittaessa on huomioitava myös muiden järjestöjen bocciakilpailukalenterit (muiden vammaisjärjestöjen kilpailut).

4.4 Bocciakisojen järjestäminen

4.4.1 Tapahtumasuunnitelma

Tapahtumasuunnitelman laatiminen helpottaa tapahtuman järjestämisen jäsentämistä, mutta helpottaa mm. lupien- ja vakuutusten hakemisessa.

Suunnitelmasta tulisi selvittää seuraavat asiat:

- Perustiedot tapahtumasta (nimi, tapahtuman idea ja tarkoitus, ajankohta ja paikka)
- Järjestäjä (yhdistyksen nimi ja yhteystiedot)
- Vastuualueet (kuka tekee, mitä tekee, luodaan asiakkaalle/maksajalle mahdollisimman hyvä näkemys)
- Idea (mitä tarjotaan, kenelle tarjotaan ja miksi, sekä toteutus pääpiirteissään)
- Tavoitteet (järjestäjien tavoitteet, taloudelliset tavoitteet sekä osallistujien odotukset)
- Tapahtuman kuvaus ja -kulku (aikataulut ja sisällöt, paikka ja valinnan perusteet)
- Ohjelma
- Talous/budjetti
- Kohderyhmä/osallistujat
- Turvallisuus ja vakuutukset
- Viranomaiset (luvat)
- Viestintä (ulkoinen ja sisäinen)
- Yhteistyökumppanit/Sponsorit
- Tarvikkeet/materiaalit
- Arviointi/palaute

4.4.2 Kisajärjestelyt

Bocciakisojen järjestelyt kannattaa aloittaa seuraavilla toimenpiteillä:

1. Kisojen työryhmän valitseminen, vastuuhenkilöiden nimeäminen ja työtehtävien jakaminen
 - Kisojen päävastuuhenkilö
 - Vastuuhenkilöt eri tehtävälueille (kisakanslia, tuomarit, toimitsijat, avustajat)
 - Kisojen suojelijan ja tapahtuman avaajan nimeäminen
2. Kilpailupaikkakunnan ja kilpailuajankohdan valitseminen
3. Kilpailupaikkakuntaan ja tiloihin tutustuminen (tilan koko, kenttien määrä)
4. Tilojen varaaminen
 - Kisapaikan valinta: kisojen läpikäymiseen soveltuva tila (riittävän suuri tila bocciakentille, esteettömät WC- ja pukutilat)
 - Majoitustilojen etukäteisvaraus (kun kiintiö varattu ja hinta sovittu, osallistujat voivat hoitaa huonevaraukset itse)

5. Varainhankinnan selvittäminen (käsiohjelman mainokset, muut sponsorit esim. palkinnoille)
6. Tuomareiden ja toimitsijoiden hankkiminen (paikalliset oppilaitokset, urheiluseurat, yhdistykset)
7. Sopimukset
 - Majoituksesta, ruokailuista ja tiloista kirjallisesti
 - Jury, tuomarit, toimitsijat, pallohenkilöt, muut avustajat
8. Järjestetään kilpailupaikalle lääkäri tai ensiapuryhmä
9. Mahdollisten lupa-asioiden selvittäminen; pelastuslaitokselle turvallisuussuunnitelma, poliisille ilmoitus yleisötilaisuudesta
10. Kahvi ja ruokailumahdollisuuksien selvittäminen
11. Palkintojen hankkiminen

MUISTILISTA:

1. Kisojen aikataulun laatiminen ja ohjelmalehtisen työstäminen
 - Avajaiset
 - Lounastauot
 - Mahdolliset rinnakkaisohjelmat, puheet ja niiden kesto
 - Palkintojen jako, kisojen päätös
2. Kisapaikka
 - Suurin tarvittava kisatila
 - Tee yleiskartta, mistä löytyy mitäkin
 - Kulkuyhteydet kisapaikalle, liikkuminen kisapaikalla, mahdolliset erityisjärjestelyt
 - Kanslia; tuloksien yhteenveto, vastuuhenkilö
 - Tarvittaessa erillinen lepohuone
 - Vastaanottotila; ilmoittautuminen kilpailuun (osanoton vahvistaminen), kisaohjelmien ja muiden ohjeiden jakaminen
 - Mahdolliset erilliset näyttelytilat
 - Ruokailupaikat
 - Kahvitarjoilupaidat
 - Vaatesäilytys
3. Vastuuryhmät
 - Vastuutehtävien ja paikkojen valinta
 - Mietti kisojen ajankohdan
 - Talousasioiden läpikäyminen
 - Mainostaminen, mainostusmahdollisuuksien läpikäyminen
 - Kilpailuryhmien vastuuhenkilö/ paikallinen yhdistys
 - Vastuuhenkilö yhdistyksestä
 - Yhdistyksen oma ohjelma
4. Varustus kisapaikalla
 - Kalustus
 - Tuolit ja pöydät
 - Kisojen info-piste
 - Tekniset välineet
 - Äänentoistovälineet

- Kannettavat mikrofonit, jos mahdollista
 - Tietokoneet, tulostus
 - Toimistotarvikkeet
 - Paperia ja kyniä
 - Teipit, sinitarraa, paperiliitimet, rei'ittäjät
 - Sakset, nastat, liimat, kansiot
 - Tietokone, tulostin
 - Kisaohjelmia (myös suurennettuna)
 - Kisojen järjestäjien info
 - Matkalasku- ja palkkiolomakkeita
5. Oheisohjelma
- Yhteistyötahojen huomiointi
 - Kisaajien vastaanotto
6. Tiedotus
- Sisäinen ja ulkoinen tiedotus
 - Ennakkotiedote tiedotusvälineille ja yhdistyksille
 - Juliste
 - Kisakutsut
 - Ilmoittautumislomakkeet
 - Osanottajaluettelo
 - Paikkakuntatiedot (kartat, palvelut)
 - Haastattelut (aika ja paikka)
7. Toimitsijat ja avustajat
- Pidä avustajille ja toimitsijoille ennakkoinformaatio avustajille hyvissä ajoin
 - Päätös mukaantulosta
 - Tuomareiden ja avustajien koulutus (koulutuksesta vastaava)
 - Mitä, missä ja milloin
 - Mitä tuomareilta ja avustajilta odotetaan
 - Tietoa kisoihin osallistujista
 - Tarkempi tieto keskeisistä sairauksista ja vammoista
 - Vuorovaikutus osanottajien kanssa (puhuminen, epäselvät tapaukset)
 - Apuvälineet
 - Vastaantulevia keskeisimpiä tilanteita
 - Tehtävien jako
 - Erityistoimenpiteet
 - Tutustuminen kisapaikkaan
 - Ongelmapaikat (esim. liikkumisen kannalta)
 - Kanslia ja ensiapu-/lepotila
 - Inva wc:n lisäapuvälineet
 - Vastuuhenkilöiden yhteistiedot
 - Avustaminen (yleisavustaja), henkilökohtaisten avustajien pyynnöt
 - Miten aiemmin vastaavat kisat toteutettu
8. Majoitus
- Majoituksen hoitaminen
 - Huonekiintiöiden varaus
 - Hotelli/kokouspaikan sopimukset (hinnat, viimeiset peruutuspäivät)

- Nimilistat
 - Osanottajien kokonaismäärä (1-hengen huoneet, 2-hengen huoneet, perhehuoneet, inva-huoneet, allergiahuoneet)
 - Kutsuttujen tuomareiden majoitus
 - Avustajien majoitus
 - Maksuliikenne
 - Laskutuksen hoito
9. Ruokailut ja ateriat
- Lounaat, illallinen
 - Tarjoilut tiedotustilaisuudessa
 - Juomat, kokoustarjoilut
 - Erityisruokavaliot, ruoka-aineallergiat
 - Kahvi- ja virvoketarjoilu
 - Tarjoilut kisapaikalle tai kahvioon
 - Ruokaliput/ateriakupongit
 - Ulkopuolisten ruokamaksujen sopimus
 - Laskutuksen hoito
10. Kuljetukset
- Invatakselle tieto
 - Juna/lentokone/linja-autoliikenneaikataulut
 - Bussikuljetukset lentokentältä ja rautatieasemalta
 - Kuljetukset oheisohjelmapaikkoihin
11. Palaute
- Avustajilta ja pelaajilta, kisajärjestäjiltä
12. Henkilökohtaiset tms. muistamiset
13. Maksettavat korvaukset
14. Osanottotodistukset
15. Muuta huomioitavaa
- Opastukset (WC-tilat, lepohuoneet, kahvila/ruokala)
 - Ruokailujen järjestäminen, maksaminen, ruokaliput

5 Bocciasäännöt

Nämä bocciasäännöt noudattavat suurelta osin Suomen Invalidien Urheiluliitto ry:n sääntöjä, mutta säännöt on muokattu paremmin sopiviksi CP-liiton kisoihin. Tilanteen vaatiessa kilpailun sääntöjä voidaan soveltaa, mutta muutoksista on aina informoitava kilpailijoita hyvissä ajoin ennen kilpailun alkua.

5.1 Sovellutusala

Bocciaa voidaan pelata sekä ulko- että sisäkentillä. Pääsääntöisesti CP-liiton mestaruus ratkaistaan sisäkilpailussa. CP-liiton mestaruudet voidaan sopimuksen mukaan ratkaista henkilökohtaisissa ja/tai joukkuekilpailuissa. Järjestäjän niin halutessa voidaan ratkaista myös parikilpailun mestaruus.

5.2 kilpailukelpoisuus ja luokittelu

Kilpailukelpoisia ovat vammaiset henkilöt, joilla on vähintään 10 prosentin haitta-aste. Tarvittaessa vammattomille voidaan järjestää oma henkilökohtaisen kilpailun sarja. Joukkuekilpailussa kilpailijan on edustettava koko vuoden samaa yhdistystä.

Henkilökohtaiseen kisaan osallistuvat pelaajat luokitellaan vaikeavammaisiin (SIU:n luokat 1-2) ja lievempivammaisiin (SIU:n luokat 3-4). Mikäli pelaaja haluaa virallisen luokituksen muihin kansallisiin kilpailuihin, asia etenee parhaiten SIU:n kautta.

5.3 Pelit

Tilojen tai olosuhteiden niin vaatiessa, järjestäjä voi muuttaa lohkojen kokoa pienemmäksi.

5.3.1 Henkilökohtainen kilpailu

Henkilökohtaisessa kilpailussa on kolme luokkaa: 1) vaikeavammaiset (SIU sääntöluokat 1&2) miehet ja naiset, 2) lievempivammaiset naiset, 3) lievempivammaiset miehet. Vammattomille voidaan tarvittaessa järjestää oma luokka.

Pelit pelataan kaikki kaikkia vastaan ja eniten pelipisteitä saavuttanut on voittaja (voitto 2 p, tasapeli 1 p., häviö 0 p.). Jos pelaajia ilmoittautuu seitsemän tai vähemmän, pelaajat pelaavat kaksinkertaisen sarjan ja sarjan voittaja on CP-liiton mestari. Jos ilmoittautuneita on 8-10, pelataan yksinkertainen sarja suoraan loppukilpailuna ja sarjan voittaja on CP-liiton mestari. Jos ilmoittautuneita on 11-17, pelaajat arvotaan 2:een lohkoon. Jos ilmoittautuneita 18-25, pelataan kolmessa lohkossa, ja ilmoittautuneita ollessa 26 tai enemmän pelataan neljässä lohkossa jne.

Kun lohkoja on kaksi, lohkojen kolme parasta pääsee jatkoon. Kun lohkoja on kolme tai neljä, kunkin lohkon kaksi parasta pääsee jatkoon. Kun lohkoja on viisi tai enemmän, kunkin lohkon paras pääsee jatkoon.

Osallistujien ja pelikenttien lukumäärästä ja käytettävissä olevasta ajasta johtuen, voidaan tästä järjestelmästä poiketa kilpailun alussa sovittavalla tavalla.

5.3.2 Joukkuekilpailu

Joukkuekilpailussa on yksi sarja (vammattomien osallistumisesta joukkuekilpailuun sovitaan erikseen kilpailukohtaisesti). Joukkueeseen kuuluu kolme (3) pelaajaa ja mahdollisesti myös yksi (1) vaihtopelaaja. Joukkueet voivat olla sekajoukkueita. Pelaajat saavat pelata ainoastaan yhdessä joukkueessa. Vaihtopelaaja voi tulla joukkueen kapteenin ilmoituksesta kesken ottelun peliin. Joukkueella on yhtä peliä kohti käytössä yksi pelaajavaihtomahdollisuus. Vaihdettu pelaaja ei voi palata kesken pelin kentälle muuten kuin sairaskohtauksen sattuessa. Joukkue voi jatkaa peliä kahdella (2) pelaajalla, mutta silloin palloja 2/pelaaja.

Jos joukkueita ilmoittautuu kilpailuihin seitsemän tai vähemmän, joukkueet pelaavat kaksinkertaisen sarjan suoraan palkintokilpailuna ja sarjan voittaja on CP-liiton mestari. Jos ilmoittautuneita joukkueita on 8-10, pelataan yksinkertainen sarja suoraan loppukilpailuna. Jos ilmoittautuneita joukkueita on 11-17, joukkueet arvotaan kahteen lohkoon.

Arvonta tulee suorittaa kaksi viikkoa ennen kilpailuja. Arvonnan valvojana tulee olla ulkopuolinen henkilö, joka ei itse osallistu kilpailuihin.

5.4 Pelikenttä

Ulkona bocciaa pelataan tasaisella kentällä (hiekk-alusta tai vastaava). Ulkona pelikentän mitat ovat 6 m x 10-15 m. Sisällä bocciaa pelataan käytettävissä olevalla alustalla, kentän mitat ovat 6 m x 10 m. Kenttien kaavakuvat liitteenä.

Kaikilla kentillä on risti 5 m takalinjasta ja 3 m sivuilta. Heittoalue 2,5 m pitkä. Rajat merkitään joko valkoisella tai keltaisella teipillä tai muuten selvästi alustasta erottuvalla tavalla.

5.5 Pelivälineet

Ulkona pelattaessa pelivälineinä ovat 12 kovasta materiaalista valmistettua pelipalloa, joita on kahta eri väriä. Näiden lisäksi peliin kuuluu samasta aineesta valmistettu samankokoinen valkoinen pallo, jota kutsutaan maalipalloksi.

Sisällä pelattaessa käytetään pehmeitä, nahkapintaisia pelipalloja. Pelipalloista kuusi on punaisia ja kuusi sinisiä. Näiden lisäksi peliin kuuluu samasta materiaalista valmistettu samankokoinen valkoinen maalipallo. Jokainen tuo omat pelivälineet, pallojen käytöstä on informoitava pelaajia ennen kilpailua.

Pelipallojen valinnan tekee kilpailun jyry. Jos alkulohko pelataan kahdella tai useammalla kentällä, kentille valitaan keskenään (mahdollisimman) tasa-arvoiset pallosarjat.

5.6 Pelin tarkoitus ja pelin kulku

Henkilökohtaisessa pelissä kummallakin pelaajalla on kuusi pelipalloa. Molemmilla pelaajilla on eriväriset pallot. Joukkuepelissä jokaisella pelaajalla on kaksi pelipalloa. Molempien joukkueitten pelipallot ovat erivärisiä.

Pelin tarkoituksena on saada henkilökohtainen/joukkueen pelipallo tai -pallot mahdollisimman lähelle maalipalloa. Maalipalloa kuten kaikkia muitakin kentällä olevia palloja saa myös siirtää siihen/niihin osumalla omalla pelipallolla.

Ottelu ja sen ensimmäinen kierros alkaa, kun tuomari tarkastaa, että joukkueet/ pelaajat ovat oikeilla paikoilla ja antaa ensimmäisessä heittoruudussa olevalle pelaajalle maalipallon. Toinen kierros alkaa maalipallon heitosta toisesta ruudusta ja näin edetään heittoruudut järjestyksessä kierrosten mukaan. Ottelu käsittää kuusi erää (kierrosta), parikilpailuissa on neljä erää (kierrosta).

Henkilökohtaisessa pelissä arvonnassa aloituksen saanut heittää maalipallon omalta heittoalueeltaan (ruudut 2 ja 3) ja toinen pelaaja omalta heittoalueeltaan (ruudut 4 ja 5), kunnes kuusi erää (kierrosta) on heitetty ja ottelu on päättynyt.

Maalipallon heiton jälkeen ensimmäisen pelipallon heittää maalipallon heittänyt pelaaja.

Maalipallon heittäneen pelaajan saatua hyväksyty pelipallo (pelipallo on maali- tai välialueella), vuoro siirtyy vastustajalle, jonka jälkeen on heittovuorossa aina se, jonka pelipallo on kauimpana maalipallosta. Mikäli maalipallon heittänyt pelaaja ei saa hyväksytyä pelipalloheittoa, jatkavat jäljellä olevat pelaajat niin kauan, että tulee hyväksyty heitto tai pallot loppuvat.

Joukkuekilpailussa maalipallon ja ensimmäisen hyväksytyn pelipallon heiton jälkeen heitojärjestys on vapaa. Henkilökohtaisessa kilpailussa heittovuorossa on aina se, jonka pelipallo on kauempana maalipallosta.

Jos molempien joukkueiden pallot ovat yhtä kaukana maalipallosta pelin ollessa kesken, peli jatkuu siten, että joukkueet heittävät vuorotellen kunnes muutos tapahtuu. Viimeksi heittänyt on ensiksi vuorossa. Erä (kierros) päättyy, kun kaikki pelaajat ovat heittäneet kaikki pelipallonsa. Koskee myös henkilökohtaista peliä.

5.7 Lopputulos

Kierroksen voittaa se joukkue/henkilö, jonka pelipallo(t) ovat lähempänä maalipalloa kuin vastustajan pelipallo(t). Hävinnyt joukkue saa kierroksesta nolla (0) pistettä ja voittanut joukkue niin monta pistettä, kuin sillä on pelipalloja lähempänä maalipalloa verrattuna vastustajan pelipalloihin.

Jos molempien joukkueiden/henkilöiden pelipallot ovat yhtä kaukana maalipallosta, kierros päättyy 1-1. Jos kolme pelipalloa, joista kaksi on samanväristä ja yksi erivärinen, on yhtä kaukana maalipallosta, kierros päättyy 2-1, jne.

5.8 Hyväksyty maalipallon heitto

Maalipallon tulee jäädä maalialueelle. Maalipallon heittoa ei saa uusia. Jos maalipallo ei ylitä kokonaan välialueen ja maalialueen rajaa, heitto hylätään ja aloitus siirtyy vastustajalle (joka joukkuekilpailussa saa valita heittäjän). Jos myös vastustaja epäonnistuu maalipallon heitossa, päättyy kierros tulokseen 0-0. Jos maalipallon heittäjä heittää pelipallon maalipallon sijasta, lasketaan se hylätyksi maalipallon heitoksi, pelipallo palautetaan hänelle kuitenkin takaisin. Seuraavan erän aloittaa maalipallon heitolla sen ruudun pelaaja, monesko erä on kysymyksessä (esimerkiksi 2.erä=ruutu nro 2).

5.9 Pelipallojen etäisyyden mittaus maalipallosta

Ottelun tuomari mittaa pelipallojen etäisyyden maalipallosta. Jos pelipallo on maalipallon päällä, katsotaan sen olevan yhtä lähellä kuin sivukosketuksessa olevan pallon.

Jos maalipallon on pelipallon/ -pallojen päällä, ovat kaikki pelipallot, jotka koskettavat maalipalloa yhtä kaukana maalipallosta.

5.10 Ulosmenneet pallot

Heittosuoritus määritellään seuraavasti: heitto alkaa siitä kun pelaaja on asettunut heittoasentoon. Heittosuoritus on päättynyt, kun pelipallo on irronnut heittokädestä.

Pallo tuomitaan ulosmenneeksi, kun se koskettaa kentän rajaviivoja sisäpuolelta kohtisuoraan ylhäältä katsottuna.

Jos maalipallo joutuu pelin aikana maalialueen ulkopuolelle, se asetetaan maalialueelle maalipallon palautuspisteeseen (katso kentän kaaviokuva). Jos pelipallo on keskipisteen päällä, laitetaan ulosheitetty maalipallo lähimpään mahdolliseen näkyvään paikkaan (ei pelipallon taakse).

5.11 Heitot väärällä vuorolla

Jos joukkue/henkilö heittää väärällä vuorolla on pelipallo mitätön ja se otetaan pois kentältä. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät voimaan.

Jos tuomari näyttää väärin, pelipallo palautetaan. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät voimaan.

Jos kaksi tai useampi pelaaja samasta joukkueesta heittävät yhtä aikaa, lasketaan kaikki heitettyt pallon pelatuksi ja peli jatkuu normaalisti.

Jos pelaaja heittää vastustajan pallon, heitetty pallo palautetaan vastustajalle ja heittäjältä otetaan yksi pallo pois. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät voimaan.

5.12 Yliastuminen/ rajarikko

Jokaisen pelaajan on heiton aikana pysyttävä heittolinjan takana. Seisaaltaan pelaavan henkilön jalkojen tulee olla kokonaan sisäpuolella katsottaessa kohtisuoraan alaspäin. Tämä rajarikko tarkoittaa niin etuviivaa kuin sivuviivojakin (rajarikkosääntö on siis sama kuin pallon rajarikossa). Pyörätuolia käyttävän rajarikkosääntö: kyseessä on rajarikko kun rengas koskettaa rajaviivaa.

Yliastumisen seurauksena annetaan yksi (1) piste vastustajalle.

Jos pelaaja rikkoo tahallaan rajarikkosääntöä esim. saadakseen itselleen/ joukkueelleen paremman heittolinjan ja siten rikkoo rajalinjan, syyllistyy hän tahalliseen rajarikkoon, josta vastapuolta hyvitetään kuudella (6) pisteellä. Peli pelataan loppuun ja hyvitys lasketaan kuten tavallisessa rajarikkosäännössä.

Yliastumisen tuomitsee vain tuomari tai kirjuri (kirjurin paikka on heittolinjassa).

Jos pelaaja poistuu ruudusta (ilman tuomarin lupaa) pelin ollessa kesken, vastustaja saa yhden (1) pisteen.

Seisten pelaavan on heiton jälkeen siirryttävä ruudun takaosaan. Pyörätuolia käyttävä henkilö saa jäädä paikalleen, mutta vastustajan pyytäessä hänen on siirryttävä ruudun takaosaan.

Rajarikko merkitään pöytäkirjaan huomautuskohtaan.

Mikäli kilpailussa on käytössä tulostauluja niin rangaistuspiste(et), ne laitetaan näkyviin kierroksen päätyttyä.

5.13 Muita määräyksiä

Arvonnassa aloituksen saanut joukkue asettuu heittoruutuihin 1, 3 ja 5 sekä toinen joukkue heittoruutuihin 2, 4 ja 6. Pelaaja ei saa vaihtaa heittoruutua, kun peli on alkanut.

Taktikoinnin välttämiseksi samasta yhdistyksestä olevat joukkueet/pelaajat pelaavat ensimmäisellä kierroksella keskinäisen pelinsä. Jos saman yhdistyksen pelaajia/joukkueita on 3 tai enemmän, heidät sijoitetaan ottelukaavioon niin, että kaikki keskinäiset ottelut olisi pelattu ennen ottelujärjestyksen puoltaväliä.

Henkilökohtaisessa kilpailussa arvonnassa aloituksen saanut pelaaja asettuu heittoalueelle, mikä käsittää heittoruudut 2 ja 3. Toisen pelaajan heittoalue muodostuu heittoruuduista 4 ja 5. Halutessaan pelaaja voi käyttää heittoalueen vieressä olevaa tyhjää tilaa pelipallojen paikkana.

Kentällä olevia pelipalloja ei saa siirtää ennen kuin kierros on loppunut ja tuomari on antanut luvan pallojen keräämiseen. Jos niitä vahingossa siirretään, tuomarin tulee yrittää siirtää pallo/pallot sille paikalle, missä ne olivat aikaisemmin. Mikäli tuomari katsoo, että tämä ei ole mahdollista, erä (kierros) pelataan uudelleen.

Joukkuekilpailuissa pelaajille jaettuja palloja ei saa vaihtaa.

Jos voittajan tai jatkoon menijän selvittämiseksi tarvitaan lisäkierros (kierrokset) menetellään seuraavasti: Tuomari vie maalipallon ristille (maalipallon palautuspaikka). Aloittava väri arvotaan. Kun kaikki pallot on heitetty, voittaja on se kumman pallo(t) ovat lähempänä. Jos kierros päättyy tasan, pelataan samalla tavalla tarvittava määrä lisäkierroksia voittajan tai jatkoon menijän löytämiseksi.

Pelin aikana kukaan muu kuin tuomaristoon kuuluva ei saa olla kentällä. Poikkeus koskee valo- ja ääniopasteita tarvitsevaa näkövammaisen avustajaa. Suoritetun heiton jälkeen avustaja poistuu kentältä. Avustajaa tai muuta apua tarvitsevan joukkueen kapteenin tai yksityisen pelaajan tulee ilmoittaa avustajan tarpeesta tuomarille ennen ottelun alkua. Muusta avuntarpeesta (esim. kuurous) on ilmoitettava tuomarille ennen kilpailun alkua.

Tuomari (tai pallohenkilö) tuo kierroksen päätyttyä maalipallon seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle.

Jos jompikumpi kilpaileva osapuoli pyytää, tuomari voi kutsua joukkueiden kapteenit tai henkilökohtaisissa kilpailuissa molemmat pelaajat kentälle pisteiden mittauksen ajaksi.

Välialueelle (tahattomasti) pudonnut pelipallo palautetaan pelaajalle. Tuomarin luvalla pelaaja saa myös itse ottaa pallon välialueelta.

Pelipallo ja maalipallo voidaan heittää, vierittää, työntää tai potkaista pelikentälle. Apuvälineiden käyttö tähtäyksessä tai heittämisessä on kielletty, luukuun ottamatta niitä jotka tarvitsevat kourua.

Pelaajien häirintä pelin aikana on kielletty niin pelaajien, toimitsijoiden kuin yleisönkin taholta. Tuomarin tulee valvoa kiellon noudattamista ja tarvittaessa poistaa häirinnän aiheuttaja.

Jos kaksi tai useampi joukkue päätyy samaan pistemäärään, voittaja ratkaistaan ensiksi eräpisteen perusteella, toiseksi eniten pisteitä tehneen mukaan, kolmanneksi keskinäisten ottelujen perusteella ja neljänneksi uusintaottelun perusteella.

Järjestäjä voi ottaa jälki-ilmoittautuneita, jos se on mahdollista. Saman yhdistyksen jäsen voidaan ottaa pätevän syyn takia henkilökohtaisesta kilpailusta poisjääneen tilalle. "Sijaisen" on kuuluttava samaan luokkaan poisjääneen kanssa.

Edellisen vuoden henkilökohtaisten kilpailujen 1. ja 4. arvotaan ykköslohkoon ja 2. ja 3. kakkoslohkoon. Jos lohkoja on kolme, edellisvuosien 1., 2. ja 3. arvotaan eri lohkoihin ja 4. arvotaan kenen tahansa kanssa samaan lohkoon. Jos lohkoja on 4, kukin arvotaan eri lohkoon.

Lämmittely on sallittu kisojen aikana, mutta se ei saa häiritä käynnissä olevia otteluita.

Kännykän käyttö pelin aikana on kielletty niin pelaajilta, tuomareilta kuin toimitsijoilta.

Ulkokenttien tasoittaminen lohkon otteluiden välillä on kielletty. Tasoittaminen on sallittu ennen välisarjan/finaalin alkua.

5.13 Toimitsijat

Ylituomariksi nimetään CP-liiton mestaruuskilpailuissa henkilö, jolla on vankka kokemus bocciakisoista ja tuomarina toimimisesta.

Mestaruuskilpailuissa tulee olla ennen kilpailujen alkua nimetty 3-henkinen jury, joista yksi nimetään ylituomariksi. Ylituomari saa pelata kilpailussa.

Tuomari kättelee pelaajat ennen pelin alkua ja ilmoittaa ottelun alkavaksi.

Tuomari ilmoittaa joko suullisesti tai merkinantovälinein kulloinkin heittovuorossa olevan joukkueen/pelaajan.

Tuomari valvoo, että ottelupöytäkirjat allekirjoitetaan ja että niihin merkitään ottelun päättymisaika. Päättymisajasta alkaa protestiaika.

Kirjuri pitää ottelusta pöytäkirjaa ja avustaa tuomaria yliastumisen valvomisessa. Kirjuri sijoitetaan heittolinjan kohdalle. Kirjuri ilmoittaa tilanteen pelaajille kierroksen päätyttyä tai niin vaadittaessa.

5.15 Luovutus

Mikäli pelaaja tai joukkue ei ilmesty pelikentälle kolmen minuutin kuluessa, kun heidät on kuulutettu, katsotaan pelaajan tai joukkueen luovuttaneen ottelun ja vastustajan voittaneen 6-0, parikilpailuissa 4-0. Pelien välissä pelaajalla täytyy olla mahdollisuus WC-taukoon. Jos pelaaja tai joukkue keskeyttää tahallisesti pelaamisen, luovutukseen asti pelattujen otteluiden tulokset mitätöidään. Rangaistuksesta päätetään kilpailukohtaisesti.

Tahallisesta luovutuksesta seuraa automaattisesti poissulkeminen ko. kilpailusta.

5.16 Protesti

Mikäli pelaaja tai joukkue haluaa tehdä protestin, on se tehtävä kirjallisesti 30 minuutin kuluessa kyseisen pelin päättymisestä (pöytäkirjaan merkitystä pelin päättymisajasta alkaen).



Boccia pöytäkirjapohja Suomen CP-liitto ry

LUOKKA:

SUOMEN CP-LIIITTO ry

BOCCIA KILPAILUN PÖYTÄKIRJA								LOHKO			KENTTÄ			
PELAAJA	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Pist.	+	-	+/-	Sija	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														

3 PEL	4 PEL	5 PEL	6 PEL	7 PELAAJAA	8 PELAAJAA	9 PELAAJAA	10 PELAAJAA
1-2	1-2	1-2	1-6 5-3	2-1 4-6 7-5	1-2 2-4 4-8	2-7 1-7 4-5 4-6	1-10 5-10 1-3 2-7 3-2
3-1	3-4	3-4	5-2 2-6	3-4 1-5	3-4 6-8 5-7	6-3 5-6 2-1 3-7	2-8 7-4 2-5 1-4 1-5
2-3	1-3	5-1	3-4 1-3	5-6 7-4	5-6 5-3 2-6	5-9 3-1 9-6 9-2	3-9 1-6 6-9 3-5 9-4
	2-4	2-3	2-1 2-4	7-1 3-1	7-8 1-7 1-3	4-8 2-4 3-8 7-6	4-6 3-8 10-4 6-10 6-8
	4-1	4-5	6-3 6-5	2-3 6-2	4-1 2-8 4-5	6-1 9-8 7-9 1-5	5-7 2-9 7-8 8-9 7-10
	2-3	1-3	4-5	4-5 5-3	8-3 4-6 7-2	8-5 7-5 1-4 3-4	10-3 8-1 9-1 4-3
		5-2	3-2	6-7 1-6	5-2 8-5 8-1	7-4 6-2 6-8	8-4 6-3 5-6 7-6
		4-1	6-4	1-4 2-7	7-6 7-4 6-3	9-3 8-7 2-3	9-5 10-2 8-10 2-1
		3-5	1-5	5-2 4-2	1-5 3-2	8-2 5-3 8-1	7-1 9-7 3-7 10-9
		2-4	4-1	3-7 6-3	3-7 6-1	4-9 1-9 5-2	6-2 4-5 4-2 5-8
3 ottel.	6 ottel.	10 ottelua	15 ottelua	21 ottelua	28 ottelua	36 ottelua	45 ottelua

Pelikaavio ilmoittaa pelaajien määrän mukaisen pelijärjestyksen. Esim. 3 pelaajaa pelaavat seuraavassa järjestyksessä (ensimmäinen sarake): Pöytäkirjaan pelaajapaikalle 1 merkitty pelaaja pelaa ensimmäisen pelin pelaajapaikalle 2 merkittua pelaajaa vastaan. Toisessa pelissä numerolle 3 merkitty pelaaja pelaa numerolle 1 merkittua pelaajaa vastaan. Kolmen ottelun kierros päättyy kun numerolle 2 merkitty pelaaja pelaa numerolle 3 merkittua pelaajaa vastaan.



Boccia pöytäkirjapohja Suomen CP-liitto ry

SUOMEN CP-LIIITTO ry

BOCCIA KILPAILUN PÖYTÄKIRJA								LOHKO			KENTTÄ			
JOUKKUE	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Pist.	+	-	+/-	Sija	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														

3 jouk	4 jouk	5 jouk	6 joukkuetta	7 joukkuetta	8 joukkuetta	9 joukkuetta	10 joukkuetta
1-2	1-2	1-2	1-6 5-3	2-1 4-6 7-5	1-2 2-4 4-8	2-7 1-7 4-5 4-6	1-10 5-10 1-3 2-7 3-2
3-1	3-4	3-4	5-2 2-6	3-4 1-5	3-4 6-8 5-7	6-3 5-6 2-1 3-7	2-8 7-4 2-5 1-4 1-5
2-3	1-3	5-1	3-4 1-3	5-6 7-4	5-6 5-3 2-6	5-9 3-1 9-6 9-2	3-9 1-6 6-9 3-5 9-4
	2-4	2-3	2-1 2-4	7-1 3-1	7-8 1-7 1-3	4-8 2-4 3-8 7-6	4-6 3-8 10-4 6-10 6-8
	4-1	4-5	6-3 6-5	2-3 6-2	4-1 2-8 4-5	6-1 9-8 7-9 1-5	5-7 2-9 7-8 8-9 7-10
	2-3	1-3	4-5	4-5 5-3	8-3 4-6 7-2	8-5 7-5 1-4 3-4	10-3 8-1 9-1 4-3
		5-2	3-2	6-7 1-6	5-2 8-5 8-1	7-4 6-2 6-8	8-4 6-3 5-6 7-6
		4-1	6-4	1-4 2-7	7-6 7-4 6-3	9-3 8-7 2-3	9-5 10-2 8-10 2-1
		3-5	1-5	5-2 4-2	1-5 3-2	8-2 5-3 8-1	7-1 9-7 3-7 10-9
		2-4	4-1	3-7 6-3	3-7 6-1	4-9 1-9 5-2	6-2 4-5 4-2 5-8
3 ottel.	6 ottel.	10 ottelua	15 ottelua	21 ottelua	28 ottelua	36 ottelua	45 ottelua

Pelikaavio ilmoittaa pelaajien määrän mukaisen pelijärjestyksen. Esim. 3 joukkuetta pelaavat seuraavassa järjestyksessä (ensimmäinen sarake): Pöytäkirjaan joukkuepaikalle 1 merkitty joukkue pelaa ensimmäisen pelin joukkuepaikalle 2 merkattua joukkuetta vastaan. Toisessa pelissä numerolle 3 merkattu joukkue pelaa numerolle 1 merkattua joukkuetta vastaan. Kolmen ottelun kierros päättyy kun numerolle 2 merkattu joukkue pelaa numerolle 3 merkattua joukkuetta vastaan.

BOCCIA

Kilpailu: _____ Kenttä: _____ Erä: __/__

Tuomari: _____ Ottelu päättyi klo: _____

Pelaaja/Joukkueet:

Punainen

Sininen

--	--

Kierros	Rajarikko- pisteet	Pisteet	Rajarikko- pisteet
1		-	
2		-	
3		-	
4		-	
5		-	
6		-	

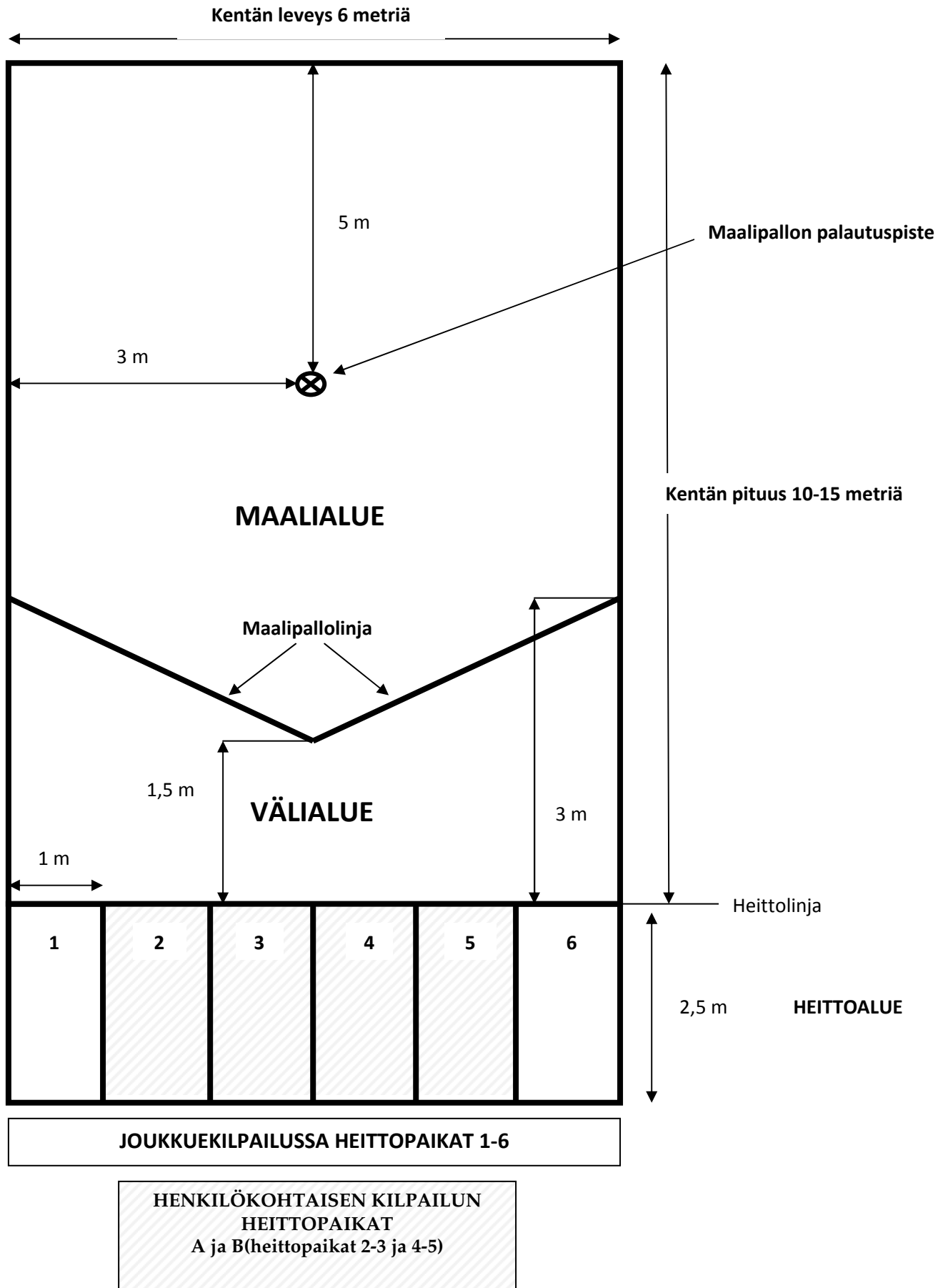
Tulos: _____ - _____

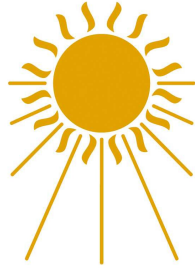
Voittaja: _____

Hyväksytty:



BOCCIAKENTÄN POHJA/KAAVIOKUVA





SUOMEN CP-LIITTO ry