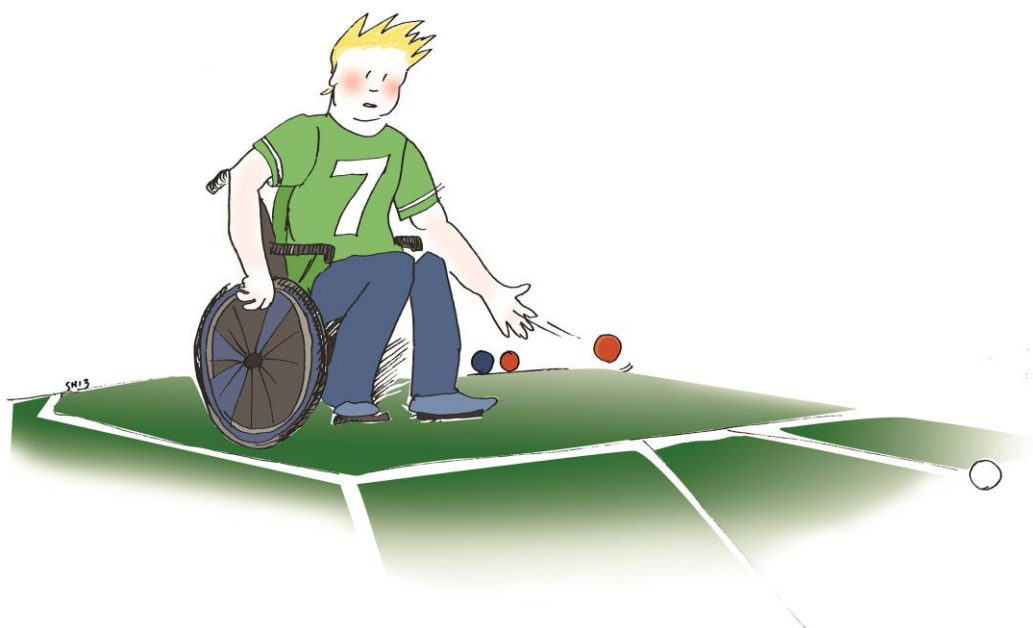


# BOCCIA- OPAS



2016

Suomen CP-liitto ry

Lukijalle

Tämä boccia-opas on tarkoitettu työvälineeksi Suomen CP-liiton jäsenyhdistysten 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 boccian säännöt sekä annetaan vinkkejä lajin harrastamiseen, kilpailemiseen ja kisatapahtuman järjestämiseen liittyvissä asioissa.

Suomen CP-liitto ry

Kannen kuva: Sanni Hallanvaara

Lähde: Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry,

<http://www.vammaisurheilu.fi/liikunta-ja-urheilu/lajit/boccia>



Suomen CP-liitto ry

## Sisältö

<b>Boccian historia</b> .....	<b>2</b>
<b>Boccia-säännöt</b> .....	<b>3</b>
1. Sovellutusala .....	3
2. Kilpailukelpoisuus ja luokittelu .....	3
3. Pelit .....	4
3.1. Henkilökohtainen kilpailu .....	4
3.2. Parikilpailu .....	5
3.3. Joukkuekilpailu .....	5
4. Pelikenttä .....	6
5. Pelivälineet .....	6
6. Pelin tarkoitus ja pelin kulku.....	7
7. Lopputulos .....	8
8. Hyväksytyt maalipallon heitot .....	9
9. Pelipallojen etäisyyden mittaus maalipallosta .....	9
10. Ulosmenneet pallot .....	9
11. Heitot väärällä vuorolla .....	10
12. Yliastuminen/rajarikko.....	10
13. Muita määräyksiä .....	11
14. Toimitsijat .....	12
15. Luovutus .....	13
16. Protesti .....	13
<b>Kilpailun järjestäminen</b> .....	<b>14</b>
1. Mestaruuskilpailun järjestäjän valitseminen.....	14
2. Boccia-kisojen tarkoitus ja merkitys .....	14
3. Kilpailuajankohta .....	14
4. Tapahtumasuunnitelma.....	15
5. Kilpailujärjestelyt .....	15

## Liitteet

Boccian kilpailupöytäkirjapohja

Boccian ottelupöytäkirjapohja

Boccia-kentän kaaviokuva

## **BOCCIAN HISTORIA**

Boccia on italialaissyntyinen pallopeti, joka muistuttaa läheisesti petanqueta. Nykymuotoista bocciaa kehiteltiin vuosien ajan vammaisurheilulajiksi, ja vasta 1984 laji oli mukana ensimmäisen kerran New Yorkin Paralympialaisissa. Olympialaisissa lajilla ei ole vastinetta. Kansainvälisesti bocciaa hallinnoi The Boccia International Sports Federation (BISFed), [www.bisfed.com](http://www.bisfed.com).

Boccia vaatii pelaajalta tarkkuutta, keskittymiskykyä ja taktista osaamista. Pelimuotona se soveltuu erinomaisesti kaikille ja onkin erinomainen pelimuoto muun muassa vaikeavammaisille, mutta myös kaikille muille kilpailunhaluisille henkilöille.

## **Reilun pelin periaatteet**

Suomen CP-liitto edistää toiminnallaan reilun pelin hengen toteutumista ja kannustaa toimijoitaan mukaan toteuttamaan Reilun Pelin tavoitteita. Liikuntatoiminnan pelisäännöt koskettavat kaikkia toimijoita, liikunnan harrastajia, läheisiä, vapaaehtoisia ja työntekijöitä.

Liikuntatoiminnan lähtökohtana on reilu peli, rehellisyys ja sääntöjen kunnioittaminen, oikeudenmukaisuus ja tasavertaisuus, terveyden ja hyvinvoinnin edistäminen, hauskuus ja ilo sekä yhteisöllisyys.

Liikuntatoiminnassa kaikki huomioidaan tasaveroisesti ja oikeudenmukaisesti. Antidopingtyö ja kilpailutulosten manipuloinnin ehkäisy ovat osa Suomen CP-liiton toimintaa.

Liikuntatoiminta on hyvä kasvuympäristö kaikenikäisille. Elinikäistä oppimista ja kehittymistä tuetaan liikunnan parissa. Suomen CP-liitto kannustaa kaikkia liikunnan toimijoita osallistumaan yhteisen hyvän rakentamiseen ja kantamaan omaa vastuutaan lähimmäisistään ja yhteisöstään.

## BOCCIA-SÄÄNNÖT

Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry:n ([www.vammaisurheilu.fi](http://www.vammaisurheilu.fi)) sivuilla on julkaistu boccia-säännöt, joita tämä opas noudattelee. Tilanteen vaatiessa kilpailun sääntöjä voidaan soveltaa, mutta muutoksista on aina tiedotettava kilpailijoille hyvissä ajoin ennen kilpailun alkua.

### 1. Sovellutusala

Bocciaa voidaan pelata sekä ulko- että sisäkentillä. Pääsääntöisesti CP-liiton mestaruus ratkaistaan sisäkilpailussa. CP-liiton mestaruudet voidaan sopimuksen mukaan ratkaista henkilökohtaisissa, pari- ja joukkuekilpailuissa.

### 2. Kilpailukelpoisuus ja luokittelu

Kilpailukelpoisia ovat CP-liiton kohderyhmään kuuluvat vammaiset henkilöt. Tarvittaessa vammattomille voidaan järjestää oma henkilökohtaisen kilpailun sarja. Pari- ja joukkuekilpailussa kilpailijan on edustettava koko vuoden samaa yhdistystä.

Henkilökohtaiseen kilpailuun osallistuvat pelaajat luokitellaan vaikeavammaisiin (VAU:n luokat 1–2), lievävammaisiin (VAU:n luokat 3–4) ja kouruluokkaan. Mikäli pelaaja haluaa virallisen luokituksen muihin kansallisiin kilpailuihin, asia etenee parhaiten VAU:n kautta.

### 3. Pelit

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

#### 3.1. Henkilökohtainen kilpailu

Henkilökohtaisessa kilpailussa on neljä sarjaa: 1) vaikeavammaiset (luokat 1–2) miehet ja naiset, 2) lievävammaiset (luokat 3–4) naiset, 3) lievävammaiset (luokat 3–4) miehet ja 4) kouruluokka.

Pelit pelataan lohkoissa 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 8–9, pelataan yksinkertainen sarja suoraan loppukilpailuna ja sarjan voittaja on CP-liiton mestari. Jos ilmoittautuneita on 10–16, pelaajat arvotaan kahteen lohkoon. Jos ilmoittautuneita on 17–24, pelataan kolmessa lohkoissa, ja ilmoittautuneita ollessa 25 tai enemmän pelataan neljässä lohkoissa jne. Kouruluokassa pelataan yksinkertainen sarja, kun osallistujia on kuusi tai alle. Jos kouruluokassa on pelaajia enemmän kuin kuusi (6), jaetaan se kahteen lohkoon.

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

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.

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

Henkilökohtaisessa kilpailussa arvonnassa aloituksen saanut pelaaja asettuu heittoruutuun 3. Toisen pelaajan heittoruutu on 4. Halutessaan pelaaja voi käyttää heittoalueen vieressä olevaa tyhjää tilaa pelipallojen paikkana.

### 3.2. Parikilpailu

Pari muodostuu kahdesta (2) pelaajasta sekä yhdestä (1) vaihtopelaajasta. Paripelissä pelataan vain yksi sarja, jossa pari voi muodostua sekä miehettä naispelaajista ja eri vammaluokkiin kuuluvista pelaajista.

Ottelussa pelataan neljä kierrosta. Arvonnassa aloituksen saanut pari asettuu heittoruutuihin 2 ja 4 (punaiset pallot) ja toinen pari heittoruutuihin 3 ja 5 (siniset pallot). Pelaaja ei saa vaihtaa ruutua, kun peli on alkanut. Pelaajilla on kolme pelipalloa.

Kilpailun tuomarineuvoston hyväksymästä syystä (sairastuminen/ loukkaantuminen) parikilpailua voidaan jatkaa yhden hengen joukkueella ja hän saa käyttöönsä kaikki kuusi palloa. Jos tuomarineuvosto ei hyväksy poisjäännin syytä, voidaan peliä jatkaa yhdellä pelaajalla, mutta käytössä on vain kolme palloa.

### 3.3. 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 on 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. Arvonnassa valvojana tulee olla ulkopuolinen henkilö, joka ei itse osallistu kilpailuihin. 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.

#### 4. Pelikenttä

Ulkona bocciaa pelataan tasaisella kentällä (hiekkalusta tai vastaava). Ulkona pelikentän mitat ovat 6 m x 15 m. Sisällä bocciaa pelataan käytettävissä olevalla alustalla, kentän mitat ovat 6 m x 10 m. Kentän kaavakuva on liitteenä.

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

#### 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 pelivälineensä. Pelaajia on informoitava pallojen käytöstä ennen kilpailua.



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

## 6. Pelin tarkoitus ja pelin kulku

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

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

Ottelu ja sen ensimmäinen kierros alkaa, kun tuomari antaa ensimmäisessä heittoruudussa olevalle pelaajalle luvan heittää maalipallon. Toinen kierros alkaa maalipallon heitosta toisesta ruudusta, ja näin edetään heittoruudut järjestyksessä kierrosten mukaan. Henkilökohtaisissa kilpailuissa ja parikilpailuissa ottelu käsittää neljä erää (kierrosta) ja joukkuekilpailuissa kuusi erää (kierrosta).

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 on vastustajan vuoro, heittojärjestys 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. Tämä koskee myös henkilökohtaista peliä.

## 7. Lopputulos

Kierroksen voittaa se henkilö/joukkue, 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 henkilöiden/joukkueiden 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.

Ottelun voittaa ja saa kaksi pistettä se joukkue, jonka eräpisteiden ja hyvityspisteiden yhteissumma on suurempi. Hävinnyt joukkue saa nolla (0) pistettä. Jos yhteissumma on yhtä suuri, saa kumpikin joukkue yhden (1) pisteen.

Kilpailun voittaa se joukkue, jolla on eniten voittopisteitä. Jos kaksi tai useampi joukkue saa saman pistemäärän, voittaja ratkaistaan ensiksi eräpiste-eron perusteella, toiseksi eniten pisteitä tehneen mukaan ja kolmanneksi keskinäisten ottelujen perusteella ja neljänneksi uusintaottelun perusteella.

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.

## 8. Hyväksytty 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. Tällöin pelipallo palautetaan hänelle takaisin ja aloitus siirtyy vastustajalle. Jos myös vastustaja epäonnistuu maalipallon heitossa, päättyy kierros tulokseen 0–0.

Seuraavan erän aloittaa maalipallon heitolla sen ruudun pelaaja, kuinka mones erä on kysymyksessä (esimerkiksi 2. erä = ruutu nro 2).

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

## 10. Ulosmenneet pallot

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).

### 11. Heitot väärällä vuorolla

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

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

### 12. Yliastuminen/rajarikko

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

Jokaisen pelaajan on heiton aikana pysyttävä heittolinjan takana. Seisaaltaan pelaavan henkilön jalcojen 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. Mikäli pelaaja ei siirry pyydettyä heittovuorossa olevan pelaajan edestä pois niin vastustaja saa yhden pisteen (1). Jos paikalle pitää pyytää päätuomari asian ratkaisemiseksi, katsotaan se silloin tahalliseksi rikkeeksi ja rangaistus on kuusi pistettä (6) vastustajalle.

Rajarikko merkitään pöytäkirjaan huomautuskohtaan.

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

### 13. Muita määräyksiä

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

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 jaettuina palloja ei saa vaihtaa.

Pelin aikana kukaan muu kuin tuomaristoon kuuluva ei saa olla kentällä. Poikkeus koskee valo- ja ääniopasteita tarvitsevaa näkövammaisen avustajaa. Suoritettua 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 voi kutsua joukkueiden kapteenit tai henkilökohtaisissa kilpailuissa molemmat pelaajat kentälle pisteiden mittauksen ajaksi, jos jompikumpi kilpaileva osapuoli pyytää.

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

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

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.

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

Kännykän käyttö pelien aikana on kielletty niin pelaajilta, tuomarilta kuin toimitsijoilta. Kännykän on oltava kiinni tai äänettömänä kilpailupaikalla. Kännykän käytöstä kilpailutilanteessa pelaaja saa huomautuksen ja vastustajajoukkue saa yhden hyvityspisteen. Jos käyttö kilpailutilanteessa jatkuu ja sama pelaaja saa toisen huomautuksen, katsotaan sen olevan tahallinen virhe ja vastustaja saa kuusi (6) pistettä.

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

#### 14.Toimitsijat

Mestaruuskilpailuissa tulee olla ennen kilpailujen alkua nimetty 3-henkinen jury, joista yksi nimetään ylituomariksi. Ylituomariksi nimetään CP-liiton mestaruuskilpailuissa henkilö, jolla on vankka kokemus boccia-kilpailuista ja tuomarina toimimisesta. 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 (tai pallohenkilö) tuo kierroksen päätyttyä maalipallon seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle.

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

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

#### 15. Luovutus

Mikäli pelaaja tai joukkue ei ilmesty pelikentälle kolmen minuutin kuluessa, kun heidät on kuulutettu, katsotaan pelaajan tai parin luovuttaneen ottelun ja vastustajan voittaneen 4–0, joukkuekilpailuissa 6–0. 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.

#### 16. Protesti

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

## KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

Kuka tahansa voi halutessaan järjestää boccia-kilpailun joko harraste- tai kilpailumielessä. Ohjeita ja vinkkejä kilpailun järjestämiseen on tässä luvussa.

### 1. Mestaruuskilpailun järjestäjän valitseminen

Suomen CP-liiton jäsenyhdistykset kilpailevat vuosittain boccia-mestaruudesta. Anomus CP-liiton 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.

### 2. Boccia-kisojen tarkoitus ja merkitys

Boccia-kisojen tarkoituksena voi olla yhdistystoiminnan tukeminen, mutta suurin merkitys kisojen järjestämisellä on osallistujien ja jäsenistön liikuntaan osallistuminen ja virkistäytyminen. Myös yhdistystoiminnan näkyvyys voi olla tärkeässä roolissa, sillä yhdistystoiminnan esiintuomisella voidaan houkutella mukaan uusia jäseniä.

### 3. Kilpailuajankohta

Kilpailuajankohdasta sovitaan yhdessä liikuntasuunnittelijan kanssa. Kannattaa huomioida myös muiden järjestöjen boccia-kilpailukalenterit (muiden vammaisjärjestöjen kilpailut). Näin vältetään kilpailujen päällekkäisiltä ajankohdilta.



#### 4. Tapahtumasuunnitelma

Tapahtumasuunnitelman laatiminen helpottaa tapahtuman suunnittelua ja järjestämistä:

- perustiedot tapahtumasta (aika, paikka, järjestäjä)
- idea (mitä tarjotaan ja miksi, kohderyhmä)
- tapahtuman kuvaus (aikataulut ja sisällöt)
- talous/budjetti
- turvallisuus
- viranomaiset (tarvittavat luvat).

#### 5. Kilpailujärjestelyt

Boccia-kilpailujen järjestelyt kannattaa aloittaa seuraavilla toimenpiteillä:

- kisojen työryhmän valitseminen, vastuuhenkilöiden nimeäminen ja työtehtävien jakaminen
- kisapaikan valinta: kilpailuihin soveltuva tila (riittävä tila kentille, esteettömät WC- ja pukutilat)
- majoitustilojen varaaminen
- tuomareiden ja toimitsijoiden hankkiminen (paikalliset oppilaitokset, urheiluseurat, yhdistykset)
- mahdollisten lupa-asioiden selvittäminen: pelastuslaitokselle turvallisuussuunnitelma, poliisille ilmoitus yleisötilaisuudesta
- kahvi ja ruokailumahdollisuuksien selvittäminen
- osallistujille tiedottaminen ja kilpailuihin kutsuminen.

## MUISTILISTA

### Kisojen aikataulun laatiminen:

- avajaiset
- lounastauot
- palkintojen jako, kisojen päätös.

### Kisapaikka:

- riittävän suuri kisatila
- yleiskartta, mistä löytyy mitäkin
- kanslia: osallistumisen vahvistaminen, kisaohjelmien ja ohjeiden jakaminen, tulosten yhteenveto
- ruokailu- ja kahvitarjoilupaikat
- tarvittaessa erillinen lepohuone
- esteetön wc- ja pukutila, vaatesäilytys.

### Varustus kisapaikalla:

- kalustus (tuolit ja pöydät)
- äänentoisto, kannettavat mikrofonit
- tietokone, tulostin
- toimistotarvikkeet (paperia, kyniä ym.)
- ottelulistat tulostettuna
- kisaohjelmia (suurennettuna)
- palkinnot
- opasteet (WC-tilat, lepohuoneet, kahvila/ruokala)
- pallot, pallosankot
- harpit/mitat
- kirjoitusalusat sihteereille
- kenttänumerot
- kenttien merkkasteippi.

### Kuljetukset:

- invatakselle tieto
- juna-/lentokone-/linja-autoliikenneaikataulut
- kulkeminen hotellilta ja rautatieasemalta kisapaikalle.

### Tiedotus:

- kisakutsu ja tiedote yhdistyksille
- ilmoittautumislomake
- osallistujaluettelo
- paikkakuntatiedot (kartat, palvelut)
- ennakotiedote tiedotusvälineille.

### Toimitsijat ja avustajat:

- vastuuhenkilöiden yhteistiedot
- tuomareiden kouluttaminen: mitä, missä ja milloin
- koulutus: mitä tuomareilta odotetaan, pelin säännöt ja vastaantulevia keskeisimpiä tilanteita, apuvälineet
- toimitsijakokous paikan päällä: käytännön toimet, aikataulu, vastuuhenkilöt
- tutustuminen kisapaikkaan: ongelmapaikat liikkumisen kannalta, kanslia ja ensiapu-/lepotila, esteetön wc.

### Majoitus:

- huonekiintiöiden varaaminen
- hotellin kilpailuttaminen ja kirjallinen sopimus (hinta, viimeinen peruutus)
- osallistujien kokonaismäärä (1 hh, 2 hh, + lisävuode, inva- ja allergiahuoneet)
- nimilistat (apuvälineet, allergiat)
- maksuliikenne / laskituksen hoitaminen.

### Ruokailut ja ateriat:

- lounaat, illallinen
- kahvi- ja virvoketarjoilu kisapaikalla
- erityisruokavaliot, ruoka-aineallergiat
- laskituksen hoitaminen.

### Palaute:

- avustajilta, pelaajilta, kisajärjestäjiltä.

## Suomen CP-liitto ry

BOCCIA KILPAILUPÖYTÄKIRJA	Sarja:					Lohko:			Kenttä:				
Pelaaja/Pari/Joukkue	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 ottel.	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 merkattua pelaajaa vastaan. Toisessa pelissä numerolle 3 merkattu pelaaja pelaa numerolle 1 merkattua pelaajaa vastaan. Kolmen ottelun kierros päättyy kun numerolle 2 merkattu pelaaja pelaa numerolle 3 merkattua pelaajaa vastaan.

# BOCCIA OTTELUPÖYTÄKIRJA

Kilpailu: \_\_\_\_\_ Kenttä: \_\_\_\_\_ Erä: \_\_\_/\_\_\_

Tuomari: \_\_\_\_\_ Ottelu päättyi klo: \_\_\_\_\_

## Pelaaja/Joukkueet:

Punainen

Sininen

--	--

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

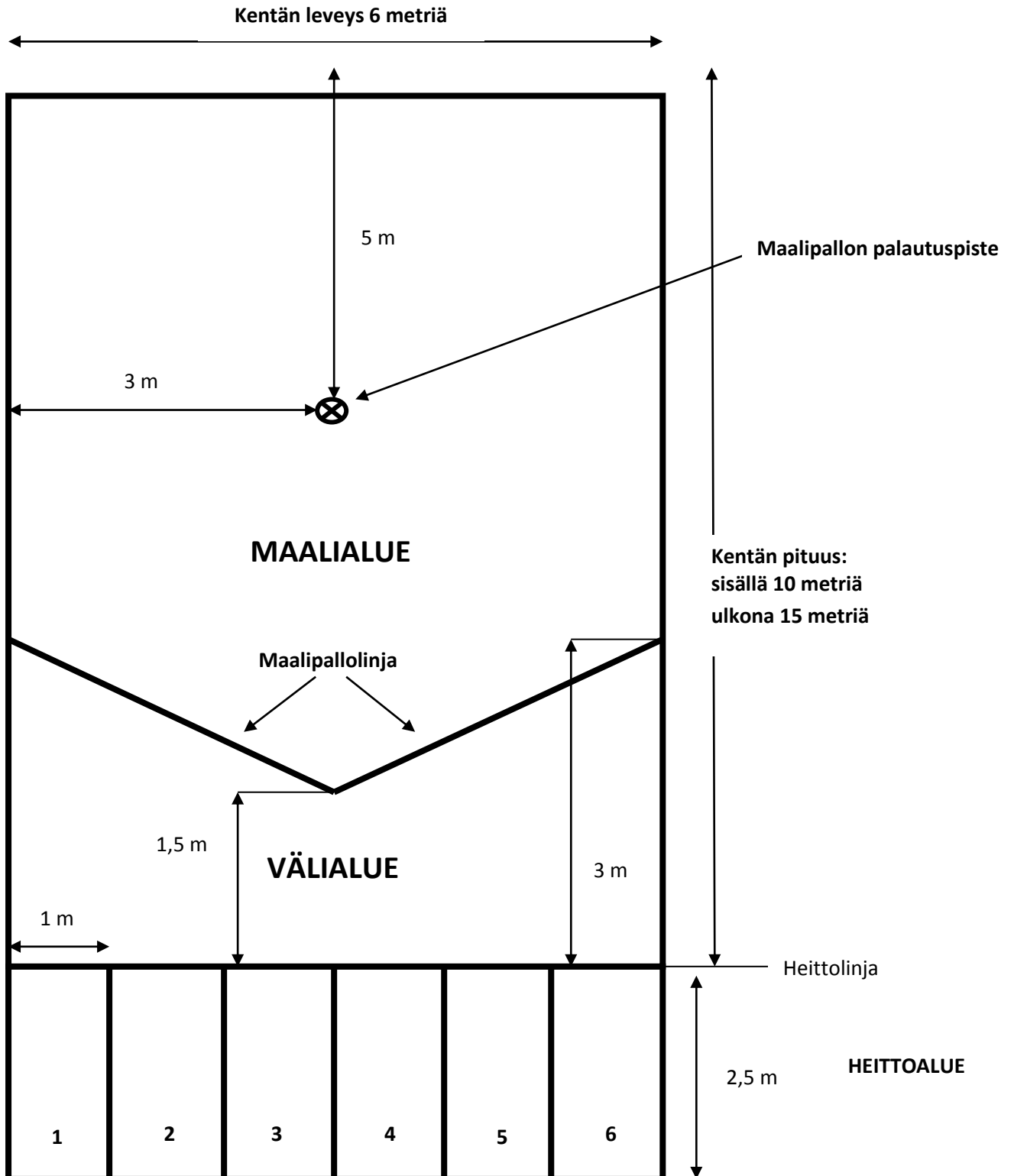
Tulos: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Voittaja: \_\_\_\_\_

Hyväksytty:

\_\_\_\_\_

# BOCCIA-KENTÄN KAAVIOKUVA



JOUKKUEKILPAILUSSA HEITTOPAIKAT 1-6

PAIKKILPAILUSSA HEITTOPAIKAT 2-5

HENKILÖKOHTAISISSA KILPAILUSSA HEITTOPAIKAT 3 ja 4

## MUISTIINPANOJA



Suomen CP-liitto ry