

BOCCIAN SÄÄNNÖT 2019

Eläkeliiton bocciakisoissa noudatetaan soveltuvin osin Suomen Vammaisurheilu ja liikunta VAU ry:n sääntöjä. Näistä säännöistä on hyvityspisteosat ja luokitteluosiot poistettu.

Näitä boccian sääntöjä suositellaan noudatettavaksi kaikissa bocciakisoissa.

1. SOVELLUTUSALA

Peliä pelataan ulko- ja sisäkentillä. Eläkeliiton valtakunnalliset mestaruudet ratkaistaan parikilpailussa, henkilökohtaisissa ja joukkuekilpailuissa sekä sisä- että ulkopalloilla.

2. KILPAILUKELPOISUUS

Kilpailijan on edustettava Eläkeliiton valtakunnallisissa mestaruuskilpailuissa koko vuoden samaa yhdistystä. Kansallisissa kisoissa voi edustaa mitä tahansa yhdistystä, jonka jäsen on.

3. PELIT

Pelitapa ja lohkojako

Pelit pelataan kaikki kaikkia vastaan ja eniten pelipisteitä saavuttanut on voittaja (voitto 2 p., tasapeli 1 p., häviö 0 p.).

Jos pelaajia ilmoittautuu sarjaan seitsemän tai vähemmän, pelaajat pelaavat kaksinkertaisen sarjan ja sarjan voittaja on Eläkeliiton valtakunnallinen mestari.

Jos ilmoittautuneita on 8–12, pelataan yksinkertainen sarja suoraan loppukilpailuna ja sarjan voittaja on Eläkeliiton valtakunnallinen mestari.

Jos ilmoittautuneita on enemmän kuin 13, arvotaan pelaajat vähintään kuuden (6) pelaajan alkulohkoihin. Kustakin lohkoista pääsee jatkoon kaksi (2) parasta pelaajaa. Kun sarjassa alkulohkoja on viisi (5) tai enemmän, pelataan välisarja, josta loppukilpailuun karsitaan neljästä– kuuteen pelaajaa. Loppukilpailun voittaja on Eläkeliiton valtakunnallinen mestari.

Alkukilpailujen lohkojen pelaajien määrän ratkaisee kisapaikan suuruus (kuinka paljon kenttiä voidaan rakentaa). Kun lohkossa pelaa esim. yhdeksän (9) pelaajaa, lohkoa varten tarvitaan useampi kenttä. Tässä kappaleessa ”pelaajalla” tarkoitetaan joko henkilöä, paria tai joukkuetta.

Tilojen ja olosuhteiden niin vaatiessa voi järjestäjä muuttaa lohkojen kokoa pienemmäksi

Henkilökohtaiset pelit

Ottelussa pelataan neljä kierrosta. Henkilökohtaisessa pelissä kummallakin pelaajalla on kuusi (6) pelipalloa, kummallakin oman värisensä. Arvonnassa aloituksen saanut pelaaja pelaa ruudussa kolme (3) ja vastustaja ruudussa neljä (4) (ruudut 1 ja 2 sekä 5 ja 6 jäävät tyhjiksi).

Paripelit

Ottelussa pelataan neljä kierrosta. Joukkue muodostuu kahdesta (2) pelaajasta sekä yhdestä (1) vaihtopelaajasta. Pelaajilla on kolme (3) pelipalloa.

Arvonnassa aloituksen saanut pari asettuu heittoruutuihin kaksi (2) ja neljä (4) (punaiset pallot) ja toinen pari heittoruutuihin kolme (3) ja viisi (5) (siniset pallot). Heittoruudut yksi (1) ja kuusi (6) jäävät tyhjiksi. Pelaaja ei saa vaihtaa ruutua, kun peli on alkanut.

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.

Sarjat (sekä sisä- että ulkopallot):

Naiset

Parina pelaavien naisten tulee kuulua samaan yhdistykseen.

Yleinen

Joukkueeseen voi kuulua sekä miehiä että naisia ja heidän tulee kuulua samaan yhdistykseen.

Joukkuepelit

Joukkue muodostuu kolmesta (3) pelaajasta sekä yhdestä (1) vaihtopelaajasta. Pelaajat saavat pelata ainoastaan yhdessä (1) 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 sairauskohtauksen sattuessa.

Joukkue voi jatkaa peliä kahdella (2) pelaajalla kilpailun tuomarineuvoston hyväksymästä syystä (sairastuminen/loukkaantuminen) ja pelaajilla on käytössään kummallakin kolme (3) palloa. Jos tuomarineuvosto ei hyväksy poisjäännin syytä, voidaan peliä jatkaa kahdella pelaajalla, mutta käytössä on vain neljä palloa.

Arvonnassa aloituksen saanut joukkue asettuu heittoruutuihin yksi (1), kolme (3) ja viisi (5) ja toinen joukkue heittoruutuihin kaksi (2), neljä (4) ja kuusi (6).

Pelaaja ei saa vaihtaa heittoruutua, kun peli on alkanut.

Arvonta

Arvonta tulee suorittaa kaksi (2) viikkoa ennen kilpailuja. Arvonnan valvojana tulee olla lajijaoksen jäsen tai ulkopaikkakuntalainen henkilö, jolla kuitenkin on boccietietämystä. Ulkopuolisen henkilön nimi, osoite ja puhelinnumero on oltava näkyvillä kilpailupaikalla.

Edellisen vuoden henkilökohtaisten SM-kisojen neljä parasta arvotaan lohkoihin seuraavasti: Jos lohkoja on kaksi (2), edellisvuoden ensimmäinen (1.) ja neljäs (4.) arvotaan ykköslohkoon ja toinen (2.) ja kolmas (3.) kakkoslohkoon. Jos lohkoja on kolme (3), edellisvuoden 1., 2. ja 3. arvotaan eri lohkoihin ja 4. arvotaan kenen tahansa

kanssa samaan lohkoon. Jos lohkoja on neljä (4), kukin arvotaan eri lohkoon.

Pelaajia/pareja arvottaessa on pyrittävä siihen, että samaa yhdistystä edustavat pelaajat arvotaan eri lohkoihin. Mikäli samaan lohkoon kuitenkin tulee saman yhdistyksen pelaajia, on heidät sijoitettava ottelujärjestyksessä kuten kohdassa -muut määräykset - ilmoitetaan.

4. PELIKENTTÄ

Ulkona bocciaa pelataan tasaisella kentällä hiekka-alustalla tai hiekkatekonurmella. Ulkona pelikentän mitat 6 m x 15 m. Sisällä bocciaa pelataan 6 x 10 m:n kentällä ja rajat merkitään 2-4 cm:n levyisellä teipillä. Kaikilla kentillä risti on 5 m takalinjasta ja 3 m sivuilta. Heittoalue 2,5m pitkä. (Katso kaaviokuva sääntöjen lopussa.)

5. PELIVÄLINEET

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

Eläkeliiton valtakunnallisissa sisäkilpailuissa käytetään kansainvälisesti hyväksytyjä kilpailupalloja (esim. Handi Life-, Mamaku-, Boccas- tai Tutti per Tutti palloja).

Pelipallot arvotaan aina. Arvonnin suorittaa aina ko. kilpailun jyry.

Jos alkulohkoa pelataan kahdella tai useammalla kentällä, arvotaan kyseisen lohkon kentille keskenään tasa-arvoiset pallosarjat.

Bocciapallo on kooltaan 270mm (+/-8mm ja pallo painaa 275grammaa (+/-12g)

6. PELIN TARKOITUS JA KULKU

Pelin tarkoituksena on saada henkilökohtainen/joukkueen pelipallo tai -pallot mahdollisimman lähelle maalipalloa.

Maalipalloa saa myös siirtää osumalla siihen peli-pallolla. Pelipallo ja maalipallo voidaan heittää, vierittää, työntää tai potkaista pelikentälle.

Ottelu ja sen ensimmäinen erä alkaa, kun tuomari antaa ensimmäisessä heittoruudussa olevalle pelaajalle luvan heittää maalipallon. Toinen erä alkaa maalipallon heitosta seuraavasta ruudusta ja näin edetään heittoruutu kerrallaan erien mukaan.

Maalipallon heiton jälkeen ensimmäisen pelipallon heittää maalipallon heittänyt pelaaja.

Maalipallon heittäneen pelaajan saatua hyväksytyn pelipallon heiton (pelipallo on maali- tai välialueella), siirtyy vuoro vastustajalle, jonka jälkeen heittovuorossa on aina se pelaaja tai joukkue, jonka pelipallo on kauempana maalipallosta.

Mikäli maalipallon heittänyt pelaaja ei saa hyväksytyä pelipalloheittoa, jatkavat jäljellä

olevat pelaajat niin kauan, että tulee hyväksytty heitto tai pallot loppuvat.

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. Kierros päättyy, kun kaikki pelaajat ovat heittäneet kaikki pelipallonsa. Tämä koskee myös henkilökohtaista peliä.

7. LOPPUTULOS

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

Jos molempien joukkueitten/henkilöiden pelipallot ovat yhtä kaukana maalipallosta, erä 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/pari jonka eräpisteiden ja hyvityspisteiden yhteissumma on suurempi, hävinnyt taho saa 0 pistettä. Jos yhteissumma on yhtä suuri, saa kumpikin taho 1 pisteen.

Kilpailun voittaa se joukkue, jolla on eniten voittopisteitä. Jos kaksi tai useampi joukkue päättyy samaan pistemäärään, voittaja ratkaistaan ensiksi eräpiste-eron perusteella (ns. pikkupisteet), toiseksi eniten pisteitä tehneen mukaan ja kolmanneksi keskinäisten ottelujen perusteella ja neljänneksi uusintaottelun perusteella.

Jos voittajan tai jatkoon menijän selvittämiseksi tarvitaan lisäkierros(kset) (ns. tie-break), menetellään seuraavasti: Tuomari vie maalipallon pilkulle. Aloittava väri arvotaan. Kun kaikki pallot on heitetty, kumman väriset pallo(t) on lähempänä, on voittaja. Jos kierros päättyy tasan, pelataan samalla tavalla tarvittava määrä lisäkierroksia voittajan / 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 on hylätty ja aloitus siirtyy vastustajalle, joka pari- ja joukkuekilpailussa saa valita heittäjän. Jos myös vastustaja epäonnistuu maalipallon heitossa, päättyy erä tulokseen 0–0.

Jos maalipallon heittäjä heittää pelipallon maalipallon sijasta, lasketaan se hylätyksi maalipallon heitoksi. Tällöin pelipallo palautetaan hänelle takaisin, ja aloitus siirtyy vastustajalle. Mikäli vastustajakaan ei saa hyväksyttyä maalipallonheittoa, päättyy erä 0–0.

Seuraavan erän aloittaja määräytyy sen mukaan, monesko erä on kysymyksessä.

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 ne kaikki pelipallot, jotka koskettavat maalipalloa, yhtä kaukana maalipallosta.

10. ULOSMENNEET PALLOT

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

Jos pallo vierieessään, ruuduista 1 tai 6 heitettynä, koskettaa rajaviivaa ja pysähtyessään on kentällä, tuomitaan pallo ulos menneeksi.

Jos maalipallo joutuu pelin aikana maalialueen ulkopuolelle, se asetetaan maalialueelle pisteeseen A (kts. liite 1). Jos pelipallo on keskipisteen päällä, laitetaan ulosheitetty maalipallo lähimpään mahdolliseen näkyvään paikkaan, mutta ei kuitenkaan pelipallon taakse tai eteen.

11. HEITOT VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA / PALLOLLA

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 kuitenkin voimaan.

Jos kaksi tai useampi pelaaja samasta joukkueesta heittävät yhtä aikaa, lasketaan kaikki heitetyt pallot pelatuiksi ja peli jatkuu normaalisti.

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

Rajarikko tapahtuu silloin, jos heittäjän maassa oleva tai apuvälineen osa koskettaa heittoruudun reunoja heittosuorituksen aikana.

HUOM: rajarikkoa ei rinnasteta pallon ylimenemiseen.

Pyörätuolia käyttävän rajarikkosääntö: renkaan on rajarikkotapauksissa kosketettava

rajaviivaa.

Yliastumisen seurauksena annetaan yksi (1) piste vastustajalle.

Kun 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. Rajarikko merkitään tulokorttiin rajarikkosarakkeeseen ja se lisätään yhteistulokseen. Yliastumisen tuomitsee vain ottelun tuomari tai sihteeri.

13. RANGAISTUKSET

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

Seisten pelaavan henkilön on heiton jälkeen siirryttävä ruudun takaosaan. Pyörätuolia / tai tuolia käyttävä pelaaja saa jäädä ruudun etuosaan, mutta vastustajan pyytäessä hänen on siirryttävä ruudun takaosaan. Mikäli pelaaja ei siirry pyydettyä heittovuorossa olevan pelaajan edestä pois, niin vastustaja saa yhden (1) pisteen. Jos paikalle on pitää pyytää päätuomari asian ratkaisemiseksi, katsotaan se tahalliseksi rikkeeksi ja rangaistus on kuusi (6) pistettä vastustajalle.

Kännykän käyttö pelien aikana on kielletty niin pelaajilta, tuomarilta kuin toimitsijoilta. Kännykkä on oltava kiinni tai vähintäänkin äänettömällä kilpailupaikalla. Kännykän käytöstä kilpailutilanteessa pelaaja saa huomautuksen ja vastustaja saa yhden (1) hyvityspisteen. Jos käyttö kilpailutilanteessa jatkuu ja sama pelaaja saa toisen huomautuksen, katsotaan sen olevan tahallinen virhe ja vastustaja saa kuusi (6) pistettä.

Jos kisoissa on käytössä tulostauluja, niin rangaistus piste(et) laitetaan näkyviin kierroksen päätyttyä.

14. MUITA MÄÄRÄYKSIÄ

Taktikoinnin välttämiseksi samasta yhdistyksestä olevat joukkueet/pelaajat pelaavat ensimmäisellä kierroksella keskinäisen pelinsä. Jos saman yhdistyksen pelaajia/ joukkueita on useampi, pyritään sijoittamaan niiden ottelut ottelukaavioon niin, että kaikki keskinäiset ottelut olisi pelattu ennen ottelujärjestyksen puoltaväliä.

Kentällä olevia palloja 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, kierros pelataan uudelleen.

Pelaajille jaettuja palloja ei saa vaihtaa.

Pelin aikana kukaan muu kuin tuomaristoon kuuluva ei saa olla kentällä. Poikkeus koskee valoja tai ääniopasteita tarvitsevan näkövammaisen avustajaa. Suoritettun

heiton jälkeen avustaja poistuu kentältä. Avustajaa tarvitsevan joukkueen kapteenin tai yksityisen pelaajan tulee ilmoittaa avustajan tarve tuomarille ennen ottelun alkua.

Muusta avuntarpeesta (esim. kuurous) on ilmoitettava tuomarille ennen kilpailun alkua.

Lajijaos suosittelee, että tuomari tuo kierroksen päätyttyä maalipallon seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle tai pallohenkilö antaa maalipallon viimeiseksi.

Tuomari voi kutsua joukkueitten kapteenit tai henkilökohtaisissa kilpailuissa molemmat pelaajat kentälle pisteiden mittauksen ajaksi, jos jompikumpi kilpaileva osapuoli sitä pyytää.

Välialueelle pudonnut pelipallo palautetaan pelaajalle. Tuomarin luvalla pelaaja saa myös itse ottaa pallon siltä kohdalta.

Apuvälineiden käyttö tähtäyksessä tai heittämisessä on kielletty.

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

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

Kaikkia pelipalloja ei tarvitse heittää, ilmoitus tuomarille riittää.

Järjestäjä voi ottaa jälki-ilmoittautuneita, jos se on mahdollista. Tällöin peritään kaksinkertainen osanottomaksu.

Saman yhdistyksen jäsen voidaan ottaa pätevän syyn takia henkilökohtaisesta kilpailusta poisjääneen tilalle.

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

15. TOIMITSIJAT

Ylituomariksi nimetään Eläkeliiton valtakunnallisissa mestaruuskilpailuissa lajijaoksen jäsen, jolla on kisoissa osallistumaoikeus. Jos lajijaoksen jäsen ei ole läsnä ko. kisassa, järjestäjien on otettava yhteyttä lajijaoksen puheenjohtajaan ylituomaria valittaessa.

Tuomari ilmoittaa ottelun / kierroksen alkavaksi antamalla maalipallon pelaajalle. On myös suositeltavaa, että tuomari kättelee pelaajat ennen pelin alkua.

Tuomari ilmoittaa suullisesti ja merkinantovälinein kulloinkin heittovuorossa olevan joukkueen/pelaajan. Tuomari valvoo, että ottelupöytäkirjat allekirjoitetaan.

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

Tuomari valvoo, että ottelun tulokortti allekirjoitetaan.

Mestaruuskilpailuissa tulee olla pallon palauttajia (pallotyttöjä tai -poikia).

16. LUOVUTUS

Mikäli pelaaja tai joukkue ei ilmesty pelikentälle kolmen minuutin kuluessa kuulutuksesta, katsotaan pelaajan tai joukkueen luovuttaneen ottelun ja vastustajan voittaneen 6–0, parikilpailussa 4–0.

Jos pelaaja tai joukkue keskeyttää tahallisesti pelaamisen, luovutukseen asti pelattujen otteluiden tulokset mitätöidään. Keskeyttänyt taho saa 100 €:n sakot, ja jos sakot jäävät maksamatta, joukkue tai pelaaja ei saa osallistua seuraavan vuoden vastaavaan kisaan. Tahallisesta luovutuksesta seuraa automaattisesti poissulkeminen ko. kisasta.

17. PROTESTI

Mikäli pelaaja tai joukkue haluaa tehdä protestin, on se tehtävä kirjallisesti 30 minuutin kuluessa kyseisen pelin päättymisestä. Protestimaksu (100 €) on maksettava kirjallisen protestin jättämisen yhteydessä kilpailujen jrylle. Mikäli pelaaja tai joukkue voittaa protestin, maksu palautetaan. Päinvastaisessa tapauksessa maksu jää kilpailujen järjestäjille.

Päivitetty 19.3.2019