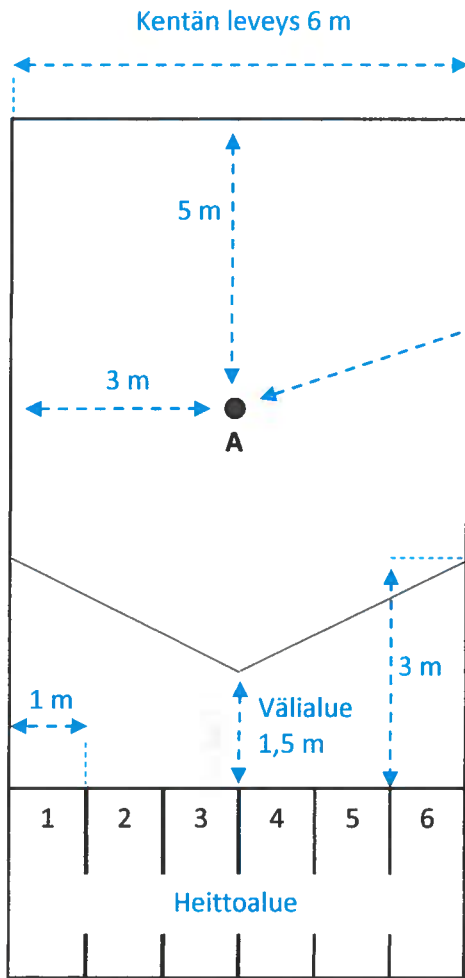
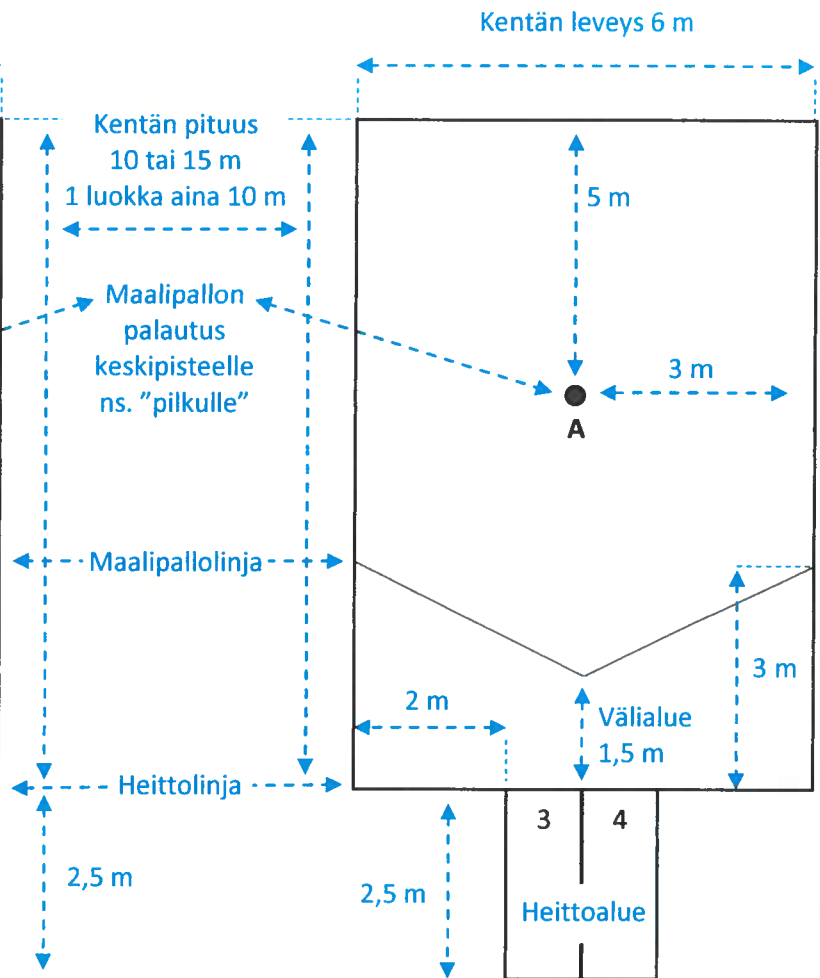


Pari- ja joukkuekilpailu



Henkilökohtainen kilpailu



Henkilökohtaisen kilpailun heittoruudut ovat 3-4

Parikilpailun heittoruudut ovat 2-3-4-5

Joukkuekilpailun heittoruudut ovat 1-2-3-4-5-6

Liite 2. Pöytäkirjamalli

_____ Boccia kilpailu pöytäkirja Lohko: _____ Kenttä: _____

Kilpailija	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Pist.	+	-	+ / - Sija
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														

3 PEL	4 PEL	5 PEL	6 PEL	7 PEL	8 PEL	9 PEL	9 PEL	10 PEL	+	-	+ / - Sija
1-2	1-2	1-2	1-6	2-1	1-2	2-4	4-8	1-10	5-10	1-3	2-7
3-1	3-4	3-4	5-2	3-4	3-4	6-8	5-7	2-8	7-4	2-5	1-4
2-3	1-3	5-1	3-4	5-6	5-6	5-3	2-6	3-9	1-6	6-9	3-5
	2-4	2-3	2-1	7-1	7-8	1-7	1-3	4-6	3-8	10-4	6-8
	4-1	4-5	6-3	2-3	4-1	2-8	4-5	5-7	2-9	7-8	8-9
	2-3	1-3	4-5	4-5	8-3	4-6	7-2	10-3	8-1	9-1	4-3
		5-2	3-2	6-7	5-2	8-5	8-1	8-4	6-3	5-6	7-6
		4-1	6-4	1-4	7-6	7-4	6-3	9-5	10-2	8-10	2-1
		3-5	1-5	5-2	1-5	3-2		7-1	9-7	3-7	10-9
		2-4	4-1	3-7	3-7	6-1		6-2	4-5	4-2	5-8
3 ottelua	6 ottelua	10 ottelua	5 ottelua	21 ottelua	28 ottelua	36 ottelua	45 ottelua				

Liite 3. Pöytäkirjan täyttöohjeet

1. Sarakkeeseen kilpailija kirjoitetaan lohossa olevien pelaajien/parien nimet
2. Pelit pelataan siinä järjestyksessä kun ne ovat kaavion alareunassa ilmoitettu (esim. 5 pelaajan/parin lohossa pelataan 10 ottelua alkaen 1-2, 3-4 jne. katso malli)
3. Tulokset merkitään taulukkoon siten, että tulos merkitään kahteen eri kohtaan. Esim. 3 joukkueen / pelaajan lohossa ensimmäinen peli on 1-2 ja sen tulos 2-3 merkitään kohtiin vaakaan 1 vastaan 2 ja pystyyn 2 vastaan 1 (katso malli)
4. Kun kaikki tulokset on merkitty taulukkoon, niin tulokset lasketaan seuraavasti:
 - Voitosta 2p. tasapelistä 1p. ja häviöstä 0p
 - + pisteet ovat tehtyjä pisteitä
 - - pisteet vastustajan tekemät pisteet
 - + / - tarkoittaa tehtyjen ja päästettyjen pisteiden erotusta ja se voi olla joko positiivinen tai negatiivinen luku
5. Voittajajoukkue/pari/pelaaja on se:
 - a. jolla on suurempi (ns. isot pisteet) pistemäärä.
 - b. jos nämä ovat tasan, niin sitten se joukkue/pari/pelaaja on voittaja jolla on parempi (ns. pikkupisteet) piste-ero
 - c. jos nämäkin ovat samat, niin sitten voittaja on se joukkue/pari/pelaaja joka on tehnyt enemmän tehtyjä pisteitä
 - d. mikäli tämäkin on mennyt tasan, niin silloin ratkaisee keskinäinen peli
 - e. jos keskinäinenkin peli on mennyt tasan, pelataan uusinta.

Liite 4. Tuloskortti

TULOSKORTTI			
Sarja:	Kenttä:		
Lohko:	Erä:		
Tuomari:	Ottelu päättyi klo:		
Joukkueet		Kilpailijat	
PISTEET			
Punainen		Sininen	
Kierros	Hyvitys pisteet	-	Hyvitys pisteet
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän	Rajarikko pisteet
1.		-	
2.		-	
3.		-	
4.		-	
5.		-	
6.		-	
Tulos			
Voittaja			
		B O C C I A	
		Hyväksytty _____	

TULOSKORTTI			
Sarja:	Kenttä:		
Lohko:	Erä:		
Tuomari:	Ottelu päättyi klo:		
Joukkueet		Kilpailijat	
PISTEET			
Punainen		Sininen	
Kierros	Hyvitys pisteet	-	Hyvitys pisteet
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän	Rajarikko pisteet
1.		-	
2.		-	
3.		-	
4.		-	
5.		-	
6.		-	
Tulos			
Voittaja			
		B O C C I A	
		Hyväksytty _____	

Liite 5. Tulokortin täyttöohjeet

TULOSKORTTI				
Sarja:	henk.koht	Kenttä:	5	
Lohko:	B	Erä:	6/36	
Tuomari:	P. Miettinen	Ottelu päättyi klo:	12:30	
Joukkueet		Kilpailijat		
Jorma Jormanen		Lasse Lassinen		
PISTEET				
Punainen			Sininen	
Kierros	Hyvitys pisteet	-		Hyvitys pisteet
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän		Rajarikko pisteet
1.		5	-	0
2.		4	-	0
3.	1	6	-	0
4.		6	-	0
5.		0	-	0
6.		3	-	0
	Tulos	27	-	11
	Voittaja	Jorma Jormanen		
Jorma Jormanen		Hyväksytty	Lasse Lassinen	

SARJA: Kilpailumuoto, esim. henk.koht., pari, joukkue jne.

KENTTÄ: Millä kentällä peli on pelattu.

LOHKO: Kertoo mihin lohkoon ko. peli kuuluu.

ERÄ: 6/36 tarkoittaa että kyseessä on 6. peli ja lohkoissa on yhteensä 36 peliä.

TUOMARI: Kirjoitetaan päätuomarin nimi SM-kisoissa.

OTTELU PÄÄTTYI: Ottelun päättymisaika on kirjoitettava mahdollista protestia varten.

HYVITYSPISTEET: Pelaajan mahdolliset hyvityspisteet on merkittävä tähän sarakkeeseen ja ne on lisättävä lopputulokseen.

RAJARIKKOPISTEET: Lasse on tehnyt rajarikon kierroksella 3, tämä rajarikkopiste on lisätty Jorman sarakkeeseen. Jorma on tehnyt rajarikon samoin kierroksella 4 ja rajarikkopiste on lisätty Lassen sarakkeeseen. Nämä molemmat rajarikkopisteet on lisättävä lopputulokseen.

TULOS: Tähän on merkittävä ottelun lopputulos (huomioi kaikki hyvitys- ja rangaistuspisteet).

VOITTAJA: Muista merkitä voittajan/joukkueen/parin nimi.

HYVÄKSYTTY: Muista pyytää kummankin pelaajan/joukkueen/parin allekirjoitus (ilman allekirjoitusta ottelupöytäkirja ei ole virallinen). Joukkueesta vain 1 (yleensä Kapteeni) allekirjoittaa tulokortin. Samoin pareista vain toinen allekirjoittaa tulokortin.

Liite 6. Rehti käytös bocciakilpailuissa

Yleistä Bocciakilpailut ovat tärkeä osa boccian harrastustoiminnassa niin kilpailullisesti kuin myös sosiaalisena tapahtumana. Niin kilpailupaikalla kuin itse kilpailutilanteessa kaikilla pelaajilla on oikeus tuntea itsensä tervetulleeksi tapahtumaan, pelaajatovereiden hyväksymäksi ja arvostamaksi henkilöksi. Kenenkään ei tule joutua toisten pelaajien ilkeämielisen arvostelun kohteeksi tai kilpailutilanteessa tuomariston virheiden kohteeksi. Kisapaikoilla tulee vallita rehti kilpailuhenki, minkä saavuttamiseksi nämä ohjeet on laadittu.

Minä pelaajana kisapaikalla

- olen ystävällinen kaikkia kohtaan
- kättelen tai muuten tervehdin vastustajajoukkueen jäseniä ennen pelin alkua ja kiitän pelistä sen päätyttyä
- en häiritse kilpailutilanteessa vastustajaani tämän heittovuorolla puheilla tai eleillä
- neuvottelen joukkueeni kanssa heittojärjestyksestä omalla heittovuorollani
- kättä nostamalla pyydän tuomarin huomiota saadakseni hänet mittaamaan palloja, saadakseni luvan poistua ruudusta tai pyytääkseni tuomaria huomauttamaan/poistamaan häiriötekijät läheisyydestä, yms.
- olen käytettävissä tuomaritehtäviin omalla vuorollani tai sitä erikseen pyydettyäessä

Minä tuomarina kentällä

- kättelen pelaajat ja tarkistan, että pelaajat ovat oikeassa ruudussa
- annan maalipallo pelaajalle erän alkamisen merkiksi
- siirryn kentän ulkopuolelle odottamaan maalipallon ja pelipallon heittoa
- näytän selkeästi mittakepillä, kumman joukkueen heittovuoro on kyseessä
- tarkkailen pelaajaa pallon heittohetskellä, ettei rajarikkoa
- tarkkailen maali- ja pelipalloja, että ovat kentällä
- keskeytän pelin kättä nostamalla mittauksen suorittamiseksi
- mittaan palloja, aina oman tarpeeni mukaan, aina pelaajien pyytäessä, aina erän päättyessä tuloksen selvittämiseksi
- suoritan mittauksen mahdollisimman tarkasti
- ilmoitan erätuloksen sihteerille selkeästi
- annan pallohenkilölle luvan kerätä pallot
- annan pelaajalle maalipallon seuraavan erän alkamisen merkiksi
- poistan häiriötekijät kentän ympäriltä tarpeen mukaan

Minä sihteerinä

- avustan tuomaria kilpailussa
- ennen kilpailun alkua tarkastan, että pelaajat ovat oikeissa heittoruuduissa, tarkistan hyvityspisteet
- kilpailun aikana tarkkailen heittolinjaa yliastumisen varalta, ilmoitan rajarikon ja merkitsen pisteet
- merkitsen tuomarin ilmoittamat eräpisteet ottelupöytäkirjaan ja mahdollisesti tulostauluun pyydettyäessä pelin aikana ilmoitan pelaajille pistetilanteen
- ottelun päätyttyä lasken ja ilmoitan tuloksen ja pyydän pelaajien kuittauksen pöytäkirjaan ja merkitsen ottelun päättymisajan pöytäkirjaan
- vältän keskustelua pelaajien tai muiden henkilöiden kanssa pelin aikana

Minä pallohenkilönä

- erän päättyessä kerään pallot tuomarin annettua siihen luvan
- vien pallot pelaajille ja annan pallot pelaajien pyytämään paikkaan, käteen, kentälle tai erilliseen pallotelineeseen
- annan viimeisenä maalipallon heittovuorossa olevalle (ellei tuomari tuo palloa)
- vältän häiritsemästä kenttätuomaria tai sihteerä näiden työssä pelin aikana

Häiriötekijöiden poistaminen

- tuomarilla on oikeus huomauttaa häiritsevästä käyttäytymisestä niin pelaajia kuin peliä seuraavia henkilöitä.
- tuomari voi pyytää liian lähellä heittoruutua olevia henkilöitä poistumaan kauemmaksi
- poistaa kentän läheisyydestä henkilöt, jotka neuvovat pelaajia tai häiritsevät pelaajia liian äänekkäällä puheella
- sihteerin kanssa pitkän aikaa keskustelevat henkilöt (sihteerin työrauha)

Mittakepin käyttö

- mittakeppi on kaksivärinen osoittaen pelipallojen värejä. Mittakepin värillä tuomari näyttää pelaajille, kumpi joukkue on heittovuorossa. Esim. kun sinisen joukkueen vuoro on heittää, tuomari kääntää sinisen värin pelaajiin päin
- jos tuomari osoittaa väärin pelivuoron ja pelaaja ehtii pallon heittämään, palautetaan väärin heitetty pallo takaisin pelaajalle ns. tuomari virhe.
- pelin aikana voit näyttää joko mitta avoinna alaspäin tai sivusuunnassa pelaajille värin, kumman heittovuoro on erän lopussa, kun vain sillä joukkueella on palloja jäljellä, joka viimeisillä palloilla yrittää saada lisää pisteitä, voi tuomari nostaa mittakepin pystyyn ja sormin mittakeppiä vasten osoittaa, kuinka monta pistettä kyseiselle värille on tulossa (näytä vain varmat pisteet)

Mittaaminen

- tuomari mittaa pallojen etäisyyden maalipallosta aina
 - kun itse on epävarma siitä, mikä pallo on lähinnä maalipalloa
 - pelaajien pyytäessä mittausta
 - erän päättyessä mittaamalla kuinka monta pistepalloa on lähempänä kuin vastustajan lähin pallo, ennen kuin ottaa yhtään ns. varmaa palloa pois kentältä
- tuomari asettuu kasvot pelaajiin päin ennen mittauksen aloittamista (ei koskaan selin)
- tuomari ottaa ensin mitan siitä mittauksen kohteena olevasta pallosta, joka on eniten suorassa linjassa pelaajista katsottuna maalipalloon nähden. Sitten mitta nostetaan ylös ja viedään varovasti sivusuunnassa olevan pelipallon ja maalipallon väliin, jolloin myös pelaajat voivat nähdä, mikä on kyseisten pallojen etäisyyksien ero.
- mitattaessa mittakepin tulee olla mahdollisimman kohtisuorassa asennossa pelikenttään nähden. Mitta otetaan maalipallon ja pelipallon välistä siitä kohtaa, missä pallot ovat lähimpänä toisiaan.