

# UPROSZCZONE PRZEPISY BOCCI OBOWIAZUJĄCE NA „II Integracyjnym Turnieju Bocci w kategorii "Drużynowej" pod Patronatem Wójta Gminy Pozezdrze" 18.03.2018r.

## **BILE W BOCCI**

Biała Biała- (Jack)

Bile czerwone (6szt.) lub niebieskie (6 szt.).

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

## **ROZGRYWKA - TURNIEJ:**

1. Drużynowo – zawodnicy mają po 2 bile czerwone lub niebieskie. Drużyna składa się z trzech zawodniczek(zawodników) i może być jedna osoba rezerwowa.

## **MECZ**

Zawody między dwoma stronami, podczas których rozgrywana jest określona liczba rund.

1. Drużynowo – zawodnicy grają 4 rundy.

## **RUNDA**

Rundą określa się jedną część meczu, w której Biała Biała – Jack oraz wszystkie bile kolorowe obu stron zostały wyrzucone - użyte w grze.

## **NARUSZENIE PRZEPISÓW**

- Każde działanie wykonane przez Zawodnika, drużynę, Zawodnika rezerwowego lub Trenera, które jest niezgodne z regułami gry;
- **kolejność komend:** sędzia wskazuje kolor bili do rzutu-kapitan wskazuje osobę do rzutu-osoba wyk. Rzut);
- wyrzucenie bili bez komendy sędziego,
- wyrzucenie bili bez wskazania przez kapitana drużyny;
- dotykane linii boxu i wyrzucenie bili.

## **RZUT**

Rzut bilą na boisko: oznacza rzucenie, kopnięcie.

## **BILA NIEWAŻNA (Dead Ball)**

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 (Jack), aby została uznana za ważną.

## **URZĄDZENIA POMIAROWE**

Używane do pomiarów odległości pomiędzy bilami na boisku: taśmy miernicze, cyrkle, szczelinomierze itp.

## **Pojemnik na nieważne bile (Dead ball)**

należy umieścić go w takim miejscu, aby wszyscy Zawodnicy widzieli ile bil znajduje się wewnątrz pojemnika.

## **Sygnalizator czerwono/niebieski**

kształtem podobny do raketki używanej w tenisie stołowym, wyraźnie sygnalizujący stronom, która z nich ma prawo do rzutu.

## BOISKO

**Powierzchnia boiska** powinna być płaska, gładka i czysta jak na przykład: wypolerowany beton drewniana podłoga, naturalna lub syntetyczna wykładzina, parkiet w sali gimnastycznej. **Wymiary Boiska:** 12.5m x 6m (p. Załącznik 1.- Układ Boiska).

Wszystkie linie boiska powinny mieć szerokość od 2 cm do 5 cm i muszą być dobrze widoczne. Do wyznaczenia linii należy użyć taśmy samoprzylepnej. Taśma do wyznaczenia zewnętrznych granic boiska, linii rzutu oraz linii V powinna mieć szerokość od 4 cm do 5 cm. Taśma do wyznaczenia wewnętrznych linii, takich jak linie oddzielające pola rzutu oraz znak (+) „Krzyż” powinna mieć szerokość 2 cm. Ustalony wymiar „Krzyża” : 25 cm, wyznaczony taśmą o szerokości 2 cm. **STREFA RZUTU** jest podzielona na 6 pól rzutu **BOXÓW** o wymiarach 2,5m x 1,0m.

Obszar pomiędzy linią rzutu, a linią V jest obszarem „martwym” dla Białej Bili- Jacka. Jack zatrzyma się na nim lub dotyka linii uważany zostaje za bilę nieważną.

**ZNAK (+) „Krzyż”** w centrum boiska oznacza miejsce, w którym zostanie umieszczona Biała Bila przywrócona do gry lub w momencie rozpoczęcia dogrywki.

Obszar boiska i linie należy odmierzać do wewnętrznej krawędzi odpowiedniej linii. Linie oddzielające pola rzutu – boxy i krzyż powinny być oznaczone cienkim ołówkiem a taśmy naklejane symetrycznie po obu stronach wyznaczonej linii. Bliższa krawędź linii rzutu jest umieszczona w odległości 2,5 m. od początkowej linii boiska.

### Rozgrywki Drużynowe

W rozgrywkach drużynowych mecz składa się z sześciu (4) rund z wyjątkiem sytuacji, w której rozgrywana jest dogrywka. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną rundę wyrzucając Jacka z pól rzutu-boxów oznaczonych numerami 1 do 4 zachowując kolejność numeryczną. Każdy Zawodnik otrzymuje dwie bile. Strona rzucająca bilami czerwonymi zajmuje pola rzutu - boxy o numerach 1, 3 i 5. Strona rzucająca bilami niebieskimi zajmuje pola rzutu boxy o numerach 2, 4 i 6.

### GRA

Mecz rozpoczyna się przekazaniem Jacka Zawodnikowi na początku, jako rozpoczęcie pierwszej rundy.

#### Rzut monetą

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

#### Rzut białą - Jackiem

- Pierwszą rundę zawsze rozpoczyna strona grająca czerwonymi bilami.
- Sędzia podaje Jacka właściwemu Zawodnikowi i daje słowny sygnał do rozpoczęcia gry - Jack na boisko.

- Zawodnik musi rzucić Jacka w taki sposób, aby bila została uznana za ważną.

### **Nieważny Jack**

Jack jest uznany za bilę nieważną, jeśli:

- zatrzyma się w strefie nieważnej dla białej bili.
- zostanie wyrzucona/wytoczy się poza boisko,
- zawodnik wyrzucając Jacka złamie reguły gry.

Jeśli Jack jest uznany za bilę nieważną, prawo do rzutu Jackiem otrzymuje Zawodnik, który powinien rzucać w następnej rundzie. Jeśli bila rzucona w ostatniej rundzie zostanie uznana za nieważną, prawo do rzutu ma Zawodnik, który znajduje się w boxie, z którego rozpoczęła się pierwsza runda. Rzuty Jackiem wykonywane są na zmianę tak długo, aż Jack jednej ze stron będzie uznany za bilę ważną. Kiedy Jack jest nieważny, w kolejnej rundzie Jacka wyrzuca Zawodnik, który powinien go wyrzucać gdyby nie było nieważnego Jacka.

### **Rzut pierwszą bilą na boisko**

Zawodnik, który wyrzucał Jacka, rzuca również swoją pierwszą bilę kolorową np. czerwoną.

Jeśli bila zostanie wyrzucona poza boisko lub zostanie usunięta z boiska wskutek złamania reguł gry strona kontynuuje rzuty do momentu aż bila będzie ważna lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach w parach oraz w rozgrywkach drużynowych każdy Zawodnik strony, która ma prawo do rzutu może rzucić drugą bilę na boisko.

### **Rozgrzewka**

Zawodnicy ustawiają się w wyznaczonych boxach gry. Każda strona na znak Sędziego może wyrzucić swoje bile, włącznie z Jackiem. W ciągu 2 minut każdy Zawodnik/strona może wyrzucić do siedmiu (7) bil. Zawodnicy Rezerwowi nie mogą w ogóle wyrzucać swoich bil w rozgrzewce.

Opracował:  
**Zdzisław Brzozowski**  
Instruktor i sędzia Bocci

