

KALAJOEN RETKEILYPÄIVIEN BOCCIA-TURNAUKSEN SÄÄNNÖT

Näitä sääntöjä sovelletaan Kalajoen Retkeilypäivien boccia-turnauksessa 2023. Sääntöjä voidaan soveltaa myös myöhemmissä valtakunnallisissa boccia-turnauksissa.

Jokainen aluejärjestö voi nimetä turnaukseen joukkueen. Jos kenttäaikaa on riittävästi, voi samasta aluejärjestöstä tulla toinenkin joukkue.

Nämä säännöt perustuvat CP-liiton ja Eläkeliiton boccia-sääntöihin. Turnauksen tuomaristolla on oikeus tulkita ja soveltaa sääntöjä tavoitteena reilu ja mukava turnaus, jossa kaikki halukkaat pääsevät osallistumaan.

1. PELIT

Joukkueeseen kuuluu 3 pelaajaa ja vapaavalintainen määrä vaihtopelaajia. Pelaajavaihtojen määrää ottelun kesken ei rajoiteta.

2. PELIKENTTÄ

Pelikentän koko on 6 x 10 m. Kaikilla kentillä risti on 5 m takalinjasta ja 3 m sivuilta. Heittoalue 2,5m pitkä.

3. PELIVÄLINEET

Pelivälineinä käytetään sisäkäyttöön tarkoitettuja boccia-palloja. Joukkueet tuovat omat pallot turnaukseen. Turnauksen johtaja jakaa pallot joukkueille ja tavoitteena on, että mikään joukkue ei pelaa koko turnausta omilla palloillaan.

4. PELIN TARKOITUS JA KULKU

Pelin tarkoituksena on saada joukkueen pelipallo tai -pallot mahdollisimman lähelle maalipalloa. Maalipalloa saa myös siirtää osumalla siihen pelipallolla.

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

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

Maalipallon heiton jälkeen ensimmäisen pelipallon heittää maalipallon heittänyt pelaaja. Maalipallon heittäneen pelaajan saatua hyväksytyin 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 hyväksytyä 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.

Pelin enimmäiskesto turnauksessa on 1 tunti.

5. LOPPUTULOS

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

Jos molempien 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 (2) pistettä, se joukkue, jonka eräpisteiden ja hyvityspisteiden yhteissumma on suurempi, hävinnyt joukkue saa nolla (0) pistettä. Jos yhteissumma on yhtä suuri, saa kumpikin taho yhden (1) pisteen.

Kilpailun voittaa se joukkue, jolla on eniten voittopisteitä. Jos kaksi tai useampi joukkue päättyy samaan pistemäärään, 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) (ns. tiebreak), 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. Jos tähän ei ole aikaa tunnin aikarajoituksen takia, ratkaistaan voittaja heittämällä kolikkoa.

6. 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 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.

7. 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.

8. ULOSMENNEET PALLOT

Pallo tuomitaan ulosmenneeksi, kun se koskettaa kentän rajaviivoja sisäpuolelta kohtisuoraan ylhäältä katsottuna. Jos pallo vierieksään, ruuduista 1 tai 6 heitettyinä, koskettaa rajaviivaa ja pysähtyessään on kentällä, tuomitaan pallo ulos menneeksi. Jos maalipallo joutuu pelin aikana maalialueen ulkopuolelle, se asetetaan maalialueelle pisteeseen A. Jos pelipallo on keskipisteen päällä, laitetaan ulosheitetty maalipallo lähimpään mahdolliseen näkyvään paikkaan, mutta ei kuitenkaan pelipallon taakse tai eteen.

9. HEITOT VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA / PALLOLLA

Jos joukkue 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.

10. 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 kengän kärki sivulta katsottuna ylittää heittoruudun reunan tai kenkä koskettaa sivurajaa. Polviltaan tapahtuvassa heitossa heittäjän maassa oleva osa ei saa koskettaa heittoruudun reunoja, samoin apuvälinettä käytettäessä apuväline ei saa koskettaa heittoruudun reunoja.

HUOM: rajarikkoa ei rinnasteta pallon ylimenemiseen. Pyörätuolia käyttävän rajarikkosääntö: renkaan on rajarikkotapauksissa kosketettava 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. Rajarikko merkitään tuloskorttiin rajarikkosarakkeeseen ja se lisätään yhteistulokseen.

Yliastumisen tuomitsee vain ottelun tuomari tai sihteeri.

11. MUITA MÄÄRÄYKSIÄ

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 jaettuina palloja ei saa vaihtaa. Pelin aikana kukaan muu kuin tuomaristoon kuuluva ei saa olla kentällä. Poikkeus koskee valoja tai ääniopasteita tarvitsevan näkövammaisen avustajaa. Suoritetun heiton jälkeen avustaja poistuu kentältä. Avustajaa tarvitsevan joukkueen kapteenin tulee ilmoittaa avustajan tarve tuomarille ennen ottelun alkua. Muusta avuntarpeesta (esim. kuurous) on ilmoitettava tuomarille ennen kilpailun alkua.

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.

12. TOIMITSIJAT

Ennen turnausta nimetään kolmehenkinen jury, joista yksi nimetään ylituomariksi. Ylituomariksi valitaan henkilö, joka tuntee boccian säännöt hyvin. Ylituomari saa pelata kilpailussa.

Tuomari tervehtii pelaajia 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.

13. LUOVUTUS

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

Jos joukkue keskeyttää tahallisesti pelaamisen, voi tuomaristo mitätöidä luovutukseen asti pelattujen otteluiden tulokset.

14. PROTESTI

Mikäli pelaaja tai joukkue haluaa tehdä protestin, on se tehtävä kirjallisesti 30 minuutin kuluessa kyseisen pelin päättymisestä.