**REGULAMIN ZAWODÓW W BOCCIE**

**DZIEŃ SPORTU UAM 2022**

Boccia jest dyscypliną dla każdego, ale największą popularność zdobyła wśród osób z niepełnosprawnością (jak porażenie mózgowe lub inne ciężkie uszkodzenia układu nerwowego wymagające poruszania się na wózku inwalidzkim). Boccia angażuje zarówno ciało, jak i umysł działając terapeutycznie. Jest doskonałym sposobem na integrację osób niepełnosprawnych fizycznie z osobami pełnosprawnymi: w klubach sportowych, organizacjach pozarządowych, szkołach, centrach rehabilitacji, a nawet w domach. Boccia jest dyscypliną o wielu aspektach: jest to sport z elementami rywalizacji, narzędzie terapeutyczne, gra integracyjna idealna do podejmowania inicjatyw obywatelskich.

W grze rywalizują dwie drużyny, posiadających po komplecie bil w jednym kolorze (czerwone i niebieskie). Celem gry jest umieszczenie bil w swoim kolorze jak najbliżej białej bili, którą wprowadza się jako pierwszą na pole gry. Dopuszczalne jest wybijanie bil przeciwnej drużyny. Bile można toczyć, wyrzucać z rotacją oraz wykonywać prosty rzut.

Niniejszy regulamin stanowi zestaw reguł i wskazówek, koniecznych do przyswojenia, aby zawody przebiegały zgodnie z przepisami „Polskiego Związku Bocci” i Międzynarodowej Federacji Sportowej Bocci BISFed. Regulamin stosuje się do wszystkich uprawiających lub zamierzających uprawiać Boccię i uczestniczyć we współzawodnictwie sportowym.

1. Kryteria Kwalifikacji Zawodników.

Zawodnicy muszą siedzieć na wózku inwalidzkim lub krześle, aby wziąć udział w zawodach.

1. Rodzaje rozgrywek.

W boccie można grać indywidualne (jeden przeciwko jednemu), w parch (dwóch przeciwko dwóm) oraz drużynowo (trzech przeciwko trzem). Na potrzeby wykorzystania bocci podczas Dnia Sportu przeprowadzone zostaną zawody drużynowe, przy czym liczba zawodników wynosi 3 lub 4 osoby (w tym min. 2 osoby z niepełnosprawnością). W grze na polu gry znajdują się trzej (3) zawodnicy, a czwarty zawodnik pełni rolę rezerwowego i może zmienić dowolnego zawodnika w drużynie po każdej zakończonej rundzie. Zawodnicy ze znaczną niepełnosprawnością mogą mieć jednego Sportowego Asystenta na drużynę, który asystuje przy wprowadzaniu bili na pole gry, a także jest zobowiązany przestrzegać przepisów.

1. Rozgrywki drużynowe.

W rozgrywkach drużynowych mecz składa się z sześciu (6) rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania białej bili w porządku numerycznym z pola rzutu nr 1 do pola nr 6. Każdy zawodnik ma dwie kolorowe bile. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje Pola Rzutu 1, 3 i 5, natomiast strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje pola rzutu 2, 4 i 6.

1. Funkcje kapitana drużyny

W rozgrywkach drużynowych i w każdym meczu drużynie przewodzi Kapitan. Kapitan jest kierownikiem drużyny, reprezentuje stronę i jest odpowiedzialny za:

- Reprezentowanie drużyny/ pary podczas rzutu monetą i dokonanie wyboru koloru bil (czerwony lub niebieski).

- Decydowanie który z zawodników ma wykonać poszczególne rzuty.

- Zwraca się do sędziego o czas techniczny lub czas medyczny, skutkujący przerwą w grze.

- Potwierdzenie decyzji sędziego podczas podliczania punktów.

- Konsultacje z sędzią w przypadku przerwanej rundy lub w razie wątpliwości.

5. Boisko.

Powierzchnia boiska powinna być płaska i gładka jak na przykład: wypolerowany beton, drewniana podłoga, naturalna lub syntetyczna wykładzina. Powierzchnia powinna być czysta. Nie można używać żadnych środków zmieniających powierzchnię podłoża (np. różnego rodzaju proszku itp.). Wymiary boiska to 12,5m x 6m wraz ze strefą rzutu podzieloną na sześć pól. Wszystkie linie boiska powinny mieć szerokość od 1,9 cm do 7 cm i muszą być dobrze widoczne. Powinna to być taśma łatwo przylepna. Szeroka taśma, 4 - 7 cm jest używana do zewnętrznych linii granicznych oraz linii rzutu. Natomiast wąska taśma, 1,9 – 2,6 cm szerokości, powinna być używana do wewnętrznych linii - linii dzielących pola rzutu. Dla większej przejrzystości pola gry poniżej znajduje się rysunek oddający wszystkie pola gry oraz linie do wyznaczenia.



1. Tablica wyników.

Tablica wyników powinna być umieszczona w miejscu wyraźnie widocznym dla wszystkich zawodników rozgrywających mecz.

1. Pomiar czasu.

Pomiar czasu powinien być elektroniczny.

1. Bile nieważne.

Bila, która wypadnie poza granice boiska musi zostać umieszczona w wyznaczonym miejscu – najlepiej w specjalnym pojemniku na nieważne bile lub poza linią graniczną boiska około 1 m od bil znajdujących się na polu gry. Pozwala to zawodnikom na swobodne manewrowanie wokół piłek oraz dobrą widoczność bil znajdujących się w grze.

1. Sygnalizator czerwony/niebieski.

Sygnalizator podobny do rakietki używanej w tenisie stołowym, stosowany jest przez sędziego do wskazywania, która ze stron (czerwona czy niebieska) wykonuje kolejny rzutu. Sędzia używa sygnalizatora i palców aby pokazać wynik na koniec każdej rundy i na koniec meczu.

1. Urządzenia pomiarowe.

Do pomiarów odległości pomiędzy bilami na boisku sędzia używa przyrządów takich jak, miary, suwmiarki, cyrkiel, szczelinomierz, latarka.

1. Bile do bocci.

Zestaw bil do bocci składa się z 6 bil czerwonych, 6 niebieskich i jednej białej zwanej Jackiem. Każdy zawodnik lub drużyna może używać własnych kolorowych bil. Bile zapewnione przez organizatora mogą być użyte tylko przez zawodników, którzy nie przynieśli swoich bil.

1. Sprzęt wspomagający.

Dopuszczalny do użycia jest sprzęt wspomagający taki jak rampy i pointery używany przez zawodników, jednak muszą one być zatwierdzone podczas kontroli sprzętu na każdym turnieju. Rękawiczki i/lub szyny na ręce używanej do wyrzutu bili muszą posiadać dokument zatwierdzający przyznany podczas klasyfikacji, który musi zostać dostarczony na kontrolę sprzętu.

1. Aby wziąć udział w zawodach, zawodnicy muszą siedzieć na wózku. Można również używać krzeseł, stabilnych siedzisk bez podparcia, gdzie przez cały czas zachowany jest kontakt przynajmniej jednego pośladka z siedziskiem.
2. Rozgrzewka.

Przed rozpoczęciem każdego meczu zawodnicy mogą rozgrzewać się w wyznaczonej strefie rozgrzewki, przeznaczonej wyłącznie dla zawodników którzy, będą grali następne mecze. Zawodnicy i osoby wspierające (trener/asystent trenera, sportowy asystent, operator rampy) mogą wejść na wyznaczone boisko i rozpocząć rozgrzewkę tylko w wyznaczonym dla nich czasie. Rozgrzewka trwa 2 minuty.

15. Pierwszą Rundę zawsze rozpoczyna strona grająca czerwonymi bilami. Biała bila musi zatrzymać się w obszarze ważnym dla niej. Biała bila (Jack) jest nieważna jeżeli:

- po zagraniu zatrzyma się w strefie nieważnej dla Jacka,

- zostanie wyrzucony poza granice boiska,

- zawodnik wyrzucając Jacka złamie przepisy.

Jeśli Jack uznany zostanie za bilę nieważną, prawo do rzutu Jackiem otrzymuje zawodnik, który powinien rzucać w następnej rundzie. Jeśli bila kolorowa zostanie wyrzucona poza granice boiska lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, strona kontynuuje rzuty do momentu, aż bila wyląduje na polu gry, lub wszystkie bile zostaną wyrzucone W rozgrywkach drużynowych każdy zawodnik strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą kolorową bilę na pole gry.

Stroną, która będzie rzucać następna, jest ta, której bila znajduje się w większej odległości od Jacka, chyba że ta strona wyrzuciła już wszystkie swoje bile. Wówczas rzucać będzie strona przeciwna.

1. Po rozegraniu wszystkich bil i braku rzutów karnych, sędzia werbalnie ogłasza wynik, a następnie „Koniec Rundy”. Jeżeli sędzia musi dokonać pomiaru w celu ustalenia wyniku, zaprasza zawodników/kapitanów na boisko. Po zakończeniu meczu sędzia ogłasza : „Koniec Meczu” i wskazuje ostateczny wynik. Sędzia dopuszcza maksymalnie jedną minutę przerwy pomiędzy rundami.

17. W momencie wypuszczania bili, co najmniej jeden pośladek zawodnika musi pozostawać w kontakcie z siedziskiem. Jeśli bila zostanie wyrzucona i odbije się od rzucającego zawodnika, od innego zawodnika, lub jego sprzętu i przekroczy linię rzutu to pozostaje w grze. Jeśli bila potoczy się samoistnie, przez nic nie dotknięta - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma. Sędzia jest jedyną osobą, która podejmuje ostateczną decyzję czy bila jest autowa.

18. Punktujące bile w równej odległości od Jacka.

Przy ustalaniu, która strona ma grać następna, jeśli dwie lub więcej punktujących bil w różnym kolorze znajdują się w takiej samej odległości od Jacka i wynik tych bil jest równy np. 1:1 ;2:2 wówczas ta strona, która rzucała ostatnia ma prawo do kolejnego rzutu. Strony będą rzucać na zmianę, aż do momentu, gdy bila jednej ze stron zmieni ten układ, lub jedna ze stron wyrzuci wszystkie swoje bile.

Jeżeli bile znajdują się w równej odległości, ale wynik tych bil nie jest równy np. 2:1, strona z mniejszą liczbą bil znajdujących się w równej odległości wykonuje kolejny rzut. Dalej gra toczy się normalnym trybem.

19. Punktacja.

Gdy obie drużyny wyrzucą wszystkie bile sędzia podlicza punkty. Strona, której bila znajduje się bliżej Jacka otrzymuje jeden punkt za tę bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej Jacka, niż najbliższa bila strony przeciwnej.

Jeśli dwie lub więcej bil różnego koloru znajdują się w równej odległości od Jacka i żadne inne bile nie znajdują się bliżej Jacka, każda strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą z tych bil.

Po zakończeniu meczu dodaje się punkty z każdej rundy i strona, która zdobyła większą ich liczbę wygrywa mecz.

Jeśli po rozegraniu wszystkich rund, mecz zakończył się remisem, konieczna jest dogrywka. Punkty z dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, wskazują jedynie, która strona wygrywa mecz. Jeśli strona przegrywa mecz walkowerem, to strona przeciwna wygrywa ten mecz 6:0.

20. Dogrywka.

Dogrywka polega na rozegraniu dodatkowej rundy. Zawodnicy pozostają w swoich polach rzutu. Jeśli zawodnik i/lub jego sportowy asystent/operator rampy zostanie zdyskwalifikowany, w wyniku otrzymania drugiej żółtej lub czerwonej kartki, strona przegrywa mecz walkowerem.

1. Czas trwania rundy.

W rozgrywkach drużynowych czas określony na rozegranie jednej rundy wynosi 6 minut. Sędzia mierzący czas oznajmia głośno i wyraźnie pozostały czas zaczynając od ostatniej minuty: ”1 minuta”, „30 sekund”, „10 sekund” oraz „ Czas” gdy minie czas przysługujący stronie.

1. Wyjaśnienie i procedura protestu.

Podczas meczu strona może odnieść wrażenie, że sędzia przeoczył jakieś zdarzenie lub podjął błędną decyzję, która ma wpływ na wynik meczu. W tym momencie, zawodnik/kapitan tej strony może zwrócić uwagę sędziego na tę sytuację i domagać się wyjaśnień. Czas gry musi zostać zatrzymany.

1. Uwagi końcowe.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ostatecznej interpretacji zapisów ujętych w Regulaminie. O sprawach nieujętych w niniejszym Regulaminie decyduje organizator. Warunkiem udziału w zawodach w boccie podczas Dnia Sportu UAM 2022 jest zapisanie się na te zawody (zapisy internetowe).

1. Stosowanie dopingu, narkotyków i alkoholu.

Zakazane jest stosowanie dopingu (środków dopingujących) zgodnie z przepisami polskich związków sportowych. Wprowadza się zakaz spożywania alkoholu, narkotyków oraz innych środków uznanych przez prawo za niedozwolone. Zakaz dotyczy wszystkich uczestników zawodów. Uczestnik zawodów, u którego zostanie wykryte stosowanie dopingu, bycie pod wpływem alkoholu (stan nietrzeźwości - powyżej 0,5 promila alkoholu w wydychanym powietrzu), narkotyków lub innych środków uznanych przez prawo za niedozwolone, zostaje uznany za nieuprawnionego do uczestnictwa.