



Бочче Правила

Специальная Олимпиада





СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| 1. РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА..... | 4 |
| 2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ | 4 |
| 2.1. Одиночные соревнования (один игрок в команде) | 4 |
| 2.2. Парные соревнования (два игрока в команде) | 4 |
| 2.3. Командные соревнования (четыре игрока в команде) | 4 |
| 2.4. Юнифайд-парные соревнования (два игрока в команде) | 4 |
| 2.5. Юнифайд-командные соревнования (четыре игрока в команде)..... | 4 |
| 2.6. Одиночные соревнования с рампой (один игрок, пользующийся рампой)..... | 4 |
| 3. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ | 4 |
| 3.1. Игровое поле | 4 |
| 3.2. Снаряжение | 5 |
| 3.2.1. Шары для бочче и паллино 5 | 5 |
| 3.2.2. Средства измерения | 5 |
| 3.2.3. Рампы..... | 5 |
| 4. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ | 6 |
| 4.1. Дивизионирование | 6 |
| 4.2. Розыгрыш права начала игры подбрасыванием монеты | 6 |
| 4.3. Правило трех попыток..... | 6 |
| 4.4. Последовательность игры | 7 |
| 4.5. Начальное положение..... | 7 |
| 4.6. Ввод шара в игру | 7 |
| 4.7. Модификации/интерпретации..... | 7 |
| 4.8. Количество шаров на игрока | 7 |
| 4.8.1. Команда из одного игрока | 7 |
| 4.8.2. Команда из двух игроков | 7 |
| 4.8.3. Команда из четырех человек | 7 |
| 4.9. Действия тренера..... | 7 |
| 4.10. Подсчет очков..... | 8 |
| 4.11. Роли игроков..... | 9 |
| 4.11.1. Капитан..... | 9 |
| 4.11.2. Очередность игроков | 9 |
| 4.12. Команды юнифайд-спорта | 9 |
| 4.12.1. Команды для парных игр юнифайд-спорта | 9 |
| 4.12.2. Команды для командных игр юнифайд-спорта | 9 |
| 4.13. Замены | 9 |
| 4.14. Дисквалификация..... | 9 |
| 4.15. Тайм-аут | 9 |
| 4.16. Затягивание игры..... | 9 |
| 4.17. Проверка положения шаров | 10 |
| 4.18. Прочие обстоятельства..... | 10 |
| 4.18.1. Повреждение шара | 10 |
| 4.18.2. Уход за игровым полем | 10 |
| 4.18.3. Необычное состояние поля..... | 10 |
| 4.18.4. Движение шара или паллино..... | 10 |
| 4.18.5. Механические вспомогательные средства | 10 |
| 4.19. Поведение игроков | 10 |
| 4.20. Одежда игроков | 11 |



| | |
|--|----|
| 5. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТЫ | 11 |
| 5.1. Решение | 11 |
| 5.2. Ситуации, не описанные правилами | 11 |
| 5.3. Протесты | 11 |
| 5.4. Протесты на дисквалификацию | 11 |
| 5.5. Виды нарушений (фолов) | 11 |
| 5.6. Неумышленное или преждевременное перемещение шаров или паллино судьей | 13 |
| 5.7. Препятствование движению шара | 13 |
| 5.8. Бросок шара неправильного цвета | 14 |
| 5.9. Нарушение очередности в игре | 14 |
| 6. ОРГАНИЗАТОРЫ | 14 |
| 6.1. Отводы | 14 |
| 6.2. Замена судей | 14 |
| 6.3. Форма одежды судей | 15 |
| 7. ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ | 15 |
| 7.1. Шар в игре | 15 |
| 7.2. Шар вне игры | 15 |
| 7.3. Шар для бочче | 15 |
| 7.4. Паллино | 15 |
| 7.5. Удар | 15 |
| 7.6. Бросок с отскоком | 15 |
| 7.7. Прицельный бросок | 15 |
| 7.8. Фрейм | 15 |
| 7.9. «В позиции» | 15 |
| 7.10. Фол | 15 |



1. РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА

Международная федерация бочче входит в состав Special Olympics Inc., поэтому официальные правила Специальной Олимпиады по бочче регулируют все соревнования, которые проводятся в рамках Специальной Олимпиады.

Более подробная информация о требованиях к проведению, стандартах тренировок, медицинских требованиях и требованиях безопасности, дивизионировании, наградах, критериях допуска к соревнованиям более высокого уровня и унифайд-спорте приведена в статье 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>.

2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Для атлетов разных уровней возможностей проводится множество соревновательных мероприятий. Программы могут определять перечень предлагаемых мероприятий и, если необходимо, руководства по проведению таких мероприятий. Тренеры несут ответственность за тренировки и выбор мероприятий, подходящих уровню навыков и интересам атлетов.

Ниже приведен перечень официальных мероприятий Специальной Олимпиады.

- 1.1. Одиночные соревнования (один игрок в команде)
- 1.2. Парные соревнования (два игрока в команде)
- 1.3. Командные соревнования (четыре игрока в команде)
- 1.4. Юнифайд-парные соревнования (два игрока в команде)
- 1.5. Юнифайд-командные соревнования (четыре игрока в команде)
- 1.6. Одиночные соревнования с рампой (один игрок, пользующийся рампой)

2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

2.1. Игровое поле

2.1.1. Игровое поле представляет собой площадку шириной 3,66 м и длиной 18,29 метров.

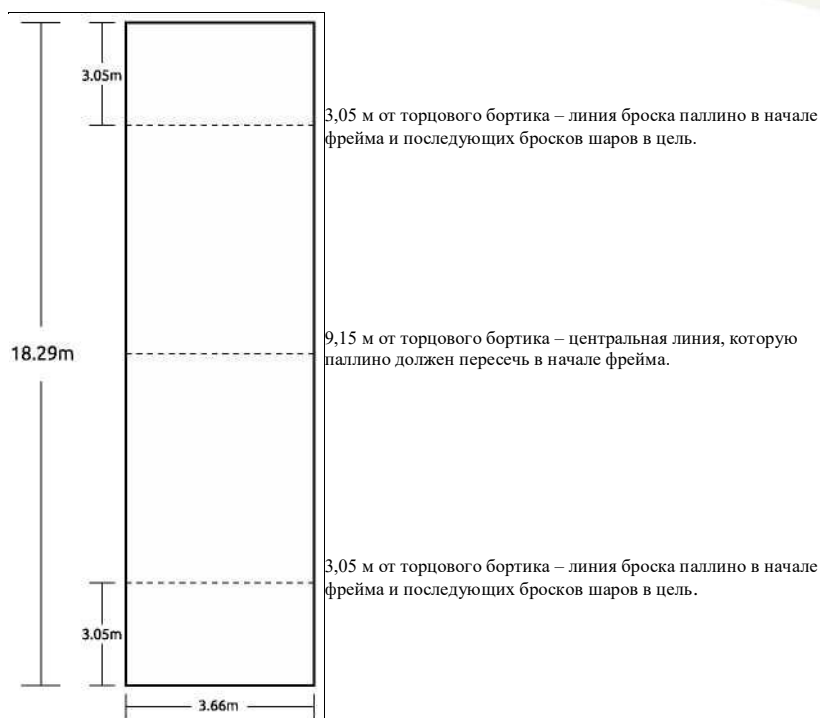
2.1.2. Поверхность площадки может быть покрыта каменной пылью, землей, глиной, травой или искусственным покрытием при условии, движению шара по прямой линии с любой стороны площадки не будут мешать какие-либо временные или постоянные препятствия. Такие препятствия не включают в себя уклоны, консистенцию или рельеф поверхности.

2.1.3. Площадка ограничена со всех четырех сторон бортиками из твердого материала. Торцовые стенки должны быть высотой не менее 160 мм. Боковые стенки должны быть высотой не менее 80 мм. Во время игры шары можно пускать с отскоком от стенок. Поперек площадки на ее поверхности наносятся поперечные линии шириной 50 мм, означающие:

2.1.3.1. Линии броска на расстоянии 3,05 метра от обеих торцовых стенок площадки.

2.1.3.2. Линия середины поля – минимальное расстояние, на которое должен быть брошен паллино в начале фрейма. В течение игры паллино может менять свое положение, однако он не должен оказаться на средней линии (9,15 м от бортика) или еще ближе к линии броска, в таких случаях фрейм считается недействительным.

2.1.4. Поперечные линии между бортиками (3,05 и 9,15 м) должны находиться на игровом поле постоянно.



2.2. Snaryazheniye

2.2.1. Shary dlya bochche i pallino

2.2.1.1. Shary dlya bochche mogut byt' izgotovleny iz drevyaya ili kompozitsionnogo materiala; oni dolzhny byt' odnogo razmera. Diametr shara dlya ofitsialnykh turnirov mozhno var'irovatsya ot 107 do 110 mm. Tsvet sharov mozhno byt' lyubym, pri usloviy, chto chetyre shara odnoy komandy dolzhny po tsvetu chetko otlichatsya ot chetyr'kh sharov komandy sopernikov.

2.2.1.2. V bochche igraut vosemyu sharami i odnim sharom-tsel'yu men'shego razmera, kotoryy nazyvayetsya pallino (*drugie nazvaniya: dzhek, kyuo, bi-bi i t.d.*).

2.2.1.3. Kazhdya komanda poluchayet chetyre shara, otlichayushiesya po tsvetu, chto pozvolyayet otlichit' shary odnoy komandy ot sharov drugoy komandy (sm. p. 4.2 o protsedure vybora tsveta sharov).

2.2.1.4. Shary dlya bochche odnoy komandy mozhno takzhe pomечat' chetko vidimymi liniyami, chto by oboznachit' ih pri nadlezhnost' k tomu ili inomu igroku.

2.2.1.5. Predelnyye razmery pallino – ot 48 do 63 mm.

2.2.1.6. Pallino dolzhen chetko otlichatsya po tsvetu ot sharov dlya bochche obeykh komand.

2.2.2. Sredstva izmereniya

2.2.2.1. Izmereniya mogut provodit'sya lyubym ustroystvom s dostatochnoy tochnost'yu izmereniya rasstoyaniy, kotorye bylo dopushcheno sud'yami sorenvovaniya.

2.2.3. Rampy

2.2.3.1. Rampy mogut pol'zovatsya atlety, ne imeyushchie fizicheskoy vozmozhnosti zapustit' shar rukoy ili rukami.



- 2.2.3.2. Рампы или другие вспомогательные устройства можно применять только с разрешения Комитета соревнований.
- 2.2.3.3. Запрещается использовать механические вспомогательные устройства для броска шаров для бочче или паллино.
- 2.2.3.4. Атлеты, пользующиеся рампами, должны помещаться в отдельный дивизион только для одиночных соревнований.
- 2.2.3.5. На атлетов в дивизионах с рампами распространяются все прочие правила соревнований.

3. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Дивизионирование

- 3.1.1. Перед началом соревнований руководству турнира рекомендуется проверить, что дивизионирование проведено должным образом. Дивизионирование может проводиться на основе предыдущих результатов или, в случае больших турниров, путем проведения модифицированных игр. Ниже описана процедура таких игр, которые обеспечат распределение игроков по максимально равным дивизионам.
- 3.1.2. Каждый атлет должен сыграть ~~еет~~ из **трех модифицированных игр**. Атлет играет поочередно с каждой стороны игрового поля выданными ему шарами, не пересекая линию броска:
- 3.1.3. Судья ставит паллино в отмеченную точку (центр) линии 9,15 м, а игрок играет восемью шарами. Судья измеряет расстояния между паллино и тремя ближайшими к нему шарами, записывая их расстояние в сантиметрах.
- 3.1.4. После этого судья ставит паллино в отмеченную точку в центре площадки на расстояние 12,2 метра от бортика, и игрок снова играет восемью шарами. Судья измеряет расстояния между паллино и тремя ближайшими к нему шарами, записывая их расстояние в сантиметрах.
- 3.1.5. Затем судья ставит паллино в отмеченную точку (центр) линии 15,24 м, а игрок играет восемью шарами. Судья измеряет расстояния между паллино и тремя ближайшими к нему шарами, записывая их расстояние в сантиметрах.
- 3.1.6. Если в процессе дивизионирования паллино смещается с точек на линиях 9,15 м, 12,22 м или 15,24 м, его необходимо снова установить на эту же точку перед броском следующего шара и выполнением любых измерений. Если шар останавливается в точке, куда перед броском был установлен паллино, паллино необходимо установить на его изначальное место, а шар необходимо поставить за паллино так, чтобы шар касался паллино. После этого бросаются оставшиеся шары с выполнением измерений. Если шар все равно оказывается рядом с паллино и касается его, то расстояние указывается как равное нулю.
- 3.1.7. Измерения выполняются от центра боковой поверхности шара для бочче до центра боковой поверхности паллино, при этом результатом атлета, учитываемым для дивизионирования, будет сумма девяти измерений.
- 3.1.8. Суммы результатов атлетов используются как результаты для дивизионирования команд в парных и командных соревнованиях.
- 3.1.9. Данные процедуры дивизионирования соответствуют Правилу о приложении максимальных усилий Специальной Олимпиады.

3.2. Розыгрыш права начала игры подбрасыванием монеты

- 3.2.1. Судья подбрасыванием монеты определяет, какая из команд получает паллино и выбирает цвет шаров.
- 3.2.2. При отсутствии судьи, розыгрыш проводят капитаны команд. Монета должна падать на игровое поле.

3.3. Правило трех попыток

- 3.3.1. Владеющая паллино команда имеет три попытки на забрасывание паллино в зону между линиями на расстоянии 9,15 и 3,05 метра от противоположного бортика.



Если паллино останавливается на одной из этих линий, попытка считается неудачной (примечание: все три попытки броска совершает один и тот же игрок). Если все три броска неудачны, **судья дает (одну попытку) возможность разместить броска паллино команде соперников**. Если и эта попытка окажется неудачной, судья ставит паллино в центр на линии 12,2 метра. В любом случае право первого броска шара останется за командой, выигравшей паллино при розыгрыше монетой.

3.4. Последовательность игры

3.4.1. Паллино может бросить только член команды, которая выиграла право начать игру. Этот же игрок бросает первый шар. Затем свои шары **для бочче** бросает команда соперников до тех пор, пока их шар не займет начальное положение или пока у команды не кончатся все четыре шара. Последовательность бросков определяется правилом «ближайшего шара». Команда, чей шар находится ближе к паллино, считается командой «Ин», а та, шар которой дальше, командой «Аут». Команда «Ин» должна уступить очередь броска команде «Аут».

3.5. Начальное положение

3.5.1. Команда, выигравшая паллино, должна зафиксировать начальное положение. Пример: команда А бросила паллино и первый шар, а команда Б делает бросок и пытается сбить шар А с его позиции. Оба шара при этом вылетают за пределы площадки, где остается только паллино. В этом случае команда А обязана снова зафиксировать начальное положение.

3.6. Ввод шара в игру

3.6.1. Команда может ввести шар в игру любым способом (покатить, бросить и т.д.) при условии, что шар не должен вылететь за пределы площадки, а игрок не должен пересечь линию броска. Игрок может попытаться ударить любой шар в игре, чтобы заработать очко или лишиться очков команду соперника. Шар можно брать хватом сверху или хватом снизу, при этом бросок должен выполняться снизу, т.е. в момент броска шар должен быть ниже талии.

3.7. Модификации/интерпретации

3.7.1. Руководитель соревнований/турнира может применить некоторые модификации/интерпретации существующих технических правил в зависимости от характера физических особенностей игроков. Такие интерпретации необходимо заявить и одобрить до момента допуска атлета на соревнования, при этом они не должны создавать никаких преимуществ перед другими атлетами. Интерпретации, касающиеся ввода шара в игру, должны учитывать действия конечности в момент посылки шара.

3.8. Количество шаров на игрока

- 3.8.1. Команда из одного игрока – игрок бросает четыре шара.
- 3.8.2. Команда из двух игроков – каждый игрок бросает два шара.
- 3.8.3. Команда из четырех человек – каждый игрок бросает один шар.

3.9. Действия тренера

3.9.1. Тренеру и зрителям запрещается общаться с игроками с момента выхода атлета или партнера в игровую зону, обозначенную руководством соревнования.

Руководство соревнования может допустить исключения из этого правила в следующих двух случаях:

- 3.9.1.1. Во время дивизионирования тренер может разговаривать с игроками после броска первых двух «пробных» шаров на каждой дистанции.



3.9.1.2. Во время соревнования руководство соревнований может разрешить тренеру разговаривать с игроком во время официального «тайм-аута для тренеров» (о продолжительности, процедуре и протоколе таких тайм-аутов тренерам сообщается перед началом соревнований).

3.9.2. Если судья турнира решит, что тренер, партнер или зритель нарушает это правило, он может применить к нарушителю санкции. Варианты санкций: устное предупреждение, предупреждение тренера/партнера о неспортивном поведении или удаление с игры.

3.10. Подсчет очков

3.10.1. В большинстве турниров применяется указанная ниже процедура подсчета очков, хотя возможны варианты.

3.10.2. Подсчет очков в турнирах: по усмотрению руководства соревнований игры могут проводиться до определенного количества очков или с ограничением по времени.

3.10.3. В конце каждого фрейма (когда обе команды использовали все свои шары) подсчет очков выполняется следующим образом: очки даются команде, чьи шары оказались ближе к паллино, чем ближайший к паллино шар соперников, что может определяться визуально или путем измерений.

3.10.4. Игрок может потребовать проведения измерений (расстояние измеряется от центра боковой поверхности шара до центра боковой поверхности паллино).

3.10.5. В конце фрейма судья объявляет игрокам набранные очки и цвет шаров победителей. Игроки находятся за пределами площадки со стороны паллино, и перед удалением шаров с площадки судья должен посмотреть на игроков и убедиться, что они согласны с его решением.

3.10.6. Если игроки не согласны с решением судьи, они могут потребовать провести измерения.

3.10.7. Если игрок или команда согласны с решением судьи, судьи на площадке убирают шары для начала следующего фрейма.

3.10.8. Выигравшая фрейм команда получает право ввести в игру паллино в следующем фрейме.

3.10.9. Ответственность за правильность счета на табло и в протоколе лежит на судье, а капитан команды обязан постоянно контролировать правильность подсчета и записи очков.

3.10.10. Ничья в ходе фрейма

3.10.10.1. Если два шара разных команд находятся на равном расстоянии от паллино, команда, бросившая шар последней, продолжает бросать, пока ничья не будет разбита. Пример: Команда А бросает шар к паллино, и шар занимает позицию. Команда Б бросает свой шар, и судья определяет, что оба шара находятся на равном расстоянии от паллино. Команда Б продолжает бросать шары к паллино до тех пор, пока ее шар не окажется ближе к паллино, чем шар команды А. Если шар команды Б займет позицию, и команда А выбьет шар Б и снова установит ничью, команда А обязана продолжать бросать свои шары, пока вновь не разобьет ничью.

3.10.11. Ничья в конце фрейма

3.10.11.1. Если два ближайших к паллино шара принадлежат разным командам и находятся на равном от нее расстоянии, ни одна из команд не получит очки. Паллино возвращается той команде, которая последней вводила его в игру. Игра возобновляется с того конца площадки, откуда игрался последний фрейм.

3.10.12. Победный счет

3.10.12.1. Команда из четырех игроков (один шар на игрока) = 16 очков.

3.10.12.2. Команда из двух игроков (два шара на игрока) = 12 очков.



- 3.10.12.3. Команда из одного игрока (четыре шара на игрока) = 12 очков.
- 3.10.13. **Карточка для записи счета**
- 3.10.13.1. Капитан команды или тренер обязаны поставить свою подпись в карточке для записи счета после матча. Подписи означают неоспоримость итогового счета. При намерении опротестовать игру капитан или тренер, не согласные с итоговым счетом или его правильностью, не должны подписывать карточку со счетом.
- 3.11. **Роли игроков**
- 3.11.1. **Капитан**
- 3.11.1.1. В любой команде необходимо назначить капитана и представить его судьям перед началом игры. Капитана нельзя заменять во время игры, но его можно заменить в ходе турнира. Руководство турнира необходимо оповестить о предстоящей смене капитана перед началом любых последующих игр.
- 3.11.2. **Очередность игроков**
- 3.11.2.1. Игроки команды могут сами определять очередность своего участия, но первый шар для бочче всегда бросает игрок, который бросал паллино. Очередность может меняться от фрейма к фрейму, но ни один игрок не имеет права бросить больше шаров, чем положено.
- 3.12. **Команды юнифайд-спорта**
- 3.12.1. Во всех командах для парных игр юнифайд-спорта участвует один атлет и один партнер.
- 3.12.2. Во всех командах для командных игр юнифайд-спорта участвуют два атлета и два партнера.
- 3.12.3. Правилами не оговаривается, кто именно (атлет или партнер) бросает паллино и первый шар **для бочче**. Очередность игроков может меняться от игры к игре и от фрейма к фрейму.
- 3.13. **Замены**
- 3.13.1. Официальное уведомление: судей необходимо оповестить о предстоящей замене до назначенного времени начала игры, иначе команда не будет допущена к соревнованию.
- 3.13.2. Замена игроков: в течение одной игры в команде может быть проведена только одна замена. В разных играх могут быть заменены любые игроки команды.
- 3.13.3. Ограничения: если в течение турнира игрок вышел на замену в одной команде, он не может быть заявлен на замену ни в какой другой команде в течение этого же турнира. Результат дивизионирования игрока, выходящего на замену, должен быть равным или больше, чем у человека, которого он заменяет.
- 3.13.4. Замена в ходе игры: во время игры замена допускается только по медицинским показателям или иным подтвержденным чрезвычайным обстоятельствам. Замены по чрезвычайным обстоятельствам допускаются только после завершения фрейма; если это невозможно, фрейм не засчитывается. Если же замена произошла, вышедший на замену игрок должен продолжать игру до ее окончания.
- 3.14. **Дисквалификация**
- 3.14.1. Команды с количеством игроков меньше предписанного не допускаются к участию в матче.
- 3.15. **Тайм-аут**
- 3.15.1. Судья может дать команде тайм-аут по уважительной причине.
- 3.15.2. Продолжительность тайм-аута может быть не более 10 минут и определяется руководителем турнира.
- 3.16. **Затягивание игры**
- 3.16.1. Умышленное затягивание игры



- 3.16.1.1. Если судья решит, что игра умышленно затягивается без серьезной или уважительной причины, он должен дать предупреждение.
- 3.16.1.2. Если игра не будет немедленно возобновлена, виновная в задержке команда будет дисквалифицирована с матча.
- 3.16.2. **Задержки из-за погодных условий, стихийных бедствий, массовых беспорядков или других непредвиденных причин**
- 3.16.2.1. В таких случаях окончательное решение принимает руководство турнира.
- 3.17. **Проверка положения шаров**
- 3.17.1. Один игрок каждой команды перед выполнением своего броска может пройти с внешней стороны борта, чтобы проверить положение шаров, при этом этот игрок должен оставаться за пределами игрового поля.
- 3.18. **Прочие обстоятельства**
- 3.18.1. **Повреждение шара**
- 3.18.1.1. Если во время фрейма произойдет повреждение шара или паллино, фрейм признается недействительным.
- 3.18.1.2. За замену шара или паллино отвечает руководство турнира.
- 3.18.2. **Уход за игровым полем**
- 3.18.2.1. Перед игрой
- 3.18.2.1.1. Все игровые поля должны быть приведены в состояние, отвечающие требованиям руководства турнира.
- 3.18.2.2. Уход за полем во время игры
- 3.18.2.2.1. Обработка поля не допускается во время игры.
- 3.18.2.2.2. Препятствия или посторонние объекты (камни, стаканчики и т.д.) можно удалять и во время игры.
- 3.18.3. **Необычное состояние поля**
- 3.18.3.1. Если, по мнению руководства турнира, состояние поля делает проведение игры нецелесообразным, игра может быть остановлена и перенесена на другое поле или на другое время.
- 3.18.4. **Движение шара или паллино**
- 3.18.4.1. Игроки могут бросать свой шар только после полной остановки паллино или другого шара.
- 3.18.5. **Механические вспомогательные средства**
- 3.18.5.1. Если в силу медицинских или физических ограничений атлету необходимо пользоваться механическими вспомогательными средствами для определения места паллино на поле, разрешение дается руководителем соревнования/турнира.
- 3.18.5.2. В помощь атлетам со слабым зрением могут применяться механические вспомогательные средства, примерами которых являются колокольчик или конус яркого цвета. Если используется конус, он ставится как можно ближе к паллино (обычно сзади него) и убирается непосредственно в тот же момент, когда шар **для бочче** покидает руку атлета. Если используется колокольчик, в него необходимо позвонить, держа его непосредственно над паллино.
- 3.19. **Поведение игроков**
- 3.19.1. **Во время игры**
- 3.19.1.1. Если это возможно, игрок должен отойти от площадки во время выполнения броска игроком из команды соперника.
- 3.19.2. **Неспортивное поведение**
- 4.19.2.1. Игроки всегда должны соблюдать правила спортивного поведения.



3.19.2.1. Любые поступки, которые можно истолковать как неспортивное поведение, например, оскорбительные высказывания, жесты, действия или слова, демонстрирующие дурные намерения, могут привести к дисквалификации.

3.20. Одежда игроков

3.20.1. Правильная одежда

3.20.1.1. Одежда игроков должна формировать положительный образ как для самого игрока, так и для игры в бочче в целом.

3.20.2. Обувь

3.20.2.1. Игрокам не разрешается носить обувь, которая может повредить покрытие игрового поля.

3.20.2.2. Всем игрокам рекомендуется носить обувь с закрытыми пальцами ног.

3.20.3. Вызывающая одежда

3.20.3.1. Игроки в вызывающей или оскорбительной одежде, а также игроки, одежда которых признана неподходящей, не допускаются к участию в турнире.

4. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТЫ

4.1. Решение

4.1.1. Сразу после того, как судья определил, что был допущен фол, он должен сообщить об этом капитанам обеих команд и сказать им, какое наказание он вынес.

4.1.2. Команда, против которой было совершено нарушение правил, вправе отклонить любое наложенное судьей наказание, принять текущее расположение шаров на площадке и продолжить игру. Решение судьи является окончательным за исключением ситуаций, описанных ниже.

4.2. Ситуации, не описанные правилами

4.2.1. Во всех случаях, не описанных настоящими правилами, решение принимает руководитель турнира; его решение является окончательным и неоспариваемым.

4.3. Протесты

4.3.1. Любые протесты на решения судей или руководителя турнира могут заявляться только аккредитованным Специальной Олимпиадой тренером по бочче в течение 15 минут после окончания игры, в противном случае решение судьи или руководителя турнира считается принятым.

4.3.2. Протесты будут рассматриваться по их существу в случаях, которые не описываются в настоящих правилах.

4.4. Протесты на дисквалификацию

4.4.1. При дисквалификации команды из-за неявки на матч или в результате нарушений, изложенных в настоящих правилах, протесты не принимаются.

4.5. Виды нарушений (фолов)

4.5.1. Пересечение линии броска

4.5.1.1. При посыле шара на исходную позицию или в другой шар любым методом игрок не должен касаться какой-либо частью тела, в том числе ногой или любым используемым приспособлением (коляской, костылями, тростью, рампой и т.д.) линии броска до тех пор, пока игрок не отпустит сам шар, и пока шар не коснется какой-либо части игрового поля за конкретной линией броска.

4.5.1.2. Если же это произойдет, судья обязан объявить о фоле.

4.5.1.3. Для игрока (команды) допущение такого фола наказывается объявлением конкретного брошенного шара как шара вне игры.



4.5.1.4. При наличии возможности безопасно совершить такое действие судья должен попытаться остановить только что брошенный шар прежде, чем он достигнет паллино или других шаров, находящихся «в позиции», и объявить только, что брошенный шар шаром вне игры. Если же только что брошенный шар достиг паллино и/или шаров «в позиции», и они сдвинулись, судья обязан восстановить как можно точнее предыдущее положение паллино и шаров, после чего игра продолжится.

4.5.2. Движение шара или паллино

4.5.2.1. Главный судья разрешает следующий бросок шара только после того, как паллино или последний брошенный шар остановятся полностью.

4.5.2.2. Если во время игры любого формата атлет бросит свой шар, прежде чем паллино или ранее брошенный шар полностью остановятся, судья, при наличии возможности безопасно совершить такое действие, должен попытаться остановить только что брошенный шар прежде, чем он достигнет паллино или других шаров, находящихся «в позиции», объявить только, что брошенный шар шаром вне игры и убрать его с поля. Если судья не может остановить шар до того, как он достигнет шаров «в позиции», судья обязан восстановить положение паллино и лежавших рядом с ним шаров, в котором они находились до броска шара с нарушением, и убрать только что брошенный шар с поля.

4.5.3. Игрок бросает больше шаров, чем ему положено в команде из двух или четырех человек.

4.5.3.1. Если игрок бросает лишний шар, он объявляется шаром «вне игры».

4.5.3.2. При наличии возможности безопасно совершить такое действие судья должен попытаться остановить только что брошенный шар прежде, чем он достигнет паллино или других шаров, находящихся «в позиции», и объявить только, что брошенный шар шаром вне игры. Если же только что брошенный шар достиг паллино и/или шаров «в позиции», и они сдвинулись, судья обязан восстановить как можно точнее предыдущее положение паллино и шаров, после чего игра продолжится. Такие ситуации могут возникнуть, когда игрок парной команды бросает третий шар, или игрок команды из четырёх игроков бросает второй шар.

4.5.3.3. Парная команда: второму игроку парной команды придется бросить только один шар.

4.5.3.4. Команда из четырех игроков: остальные игроки, которые еще не бросали шары, должны решить, кто из них будет бросать оставшиеся шары.

4.5.4. Неправомерное перемещение шаров своей команды

4.5.4.1. Если игрок перемещает один или несколько шаров своей команды, такие шары удаляются с площадки и объявляются шарами вне игры, после чего игра продолжается.

4.5.5. Неправомерное перемещение чужих шаров

4.5.5.1. Если после того, как сыграны все восемь шаров, игрок смещает один или несколько шаров соперника, соперник получает по одному очку за каждый сдвинутый шар.

4.5.5.2. Если игрок смещает шар/шары соперника, когда еще остались несыгранные шары, судья должен как можно более точно восстановить их положение, и игра продолжается.

4.5.6. Неправомерное перемещение паллино игроком



- 4.5.6.1. Если паллино сдвинут с места игроком, команде соперника будет дано столько очков, сколько шаров находились «в позиции», при этом к таким очкам прибавляется количество еще несыгранных шаров.
- 4.5.6.2. Если совершившая фол команда не имеет шаров «в позиции» и несыгранных шаров, судья объявляет фрейм недействительным, и игра начинается снова на той же стороне.
- 4.6. Неумышленное или преждевременное перемещение шаров или паллино судьей**
- 4.6.1. Во время игры (когда остались несыгранные шары)**
- 4.6.1.1. Если судья во время измерения или по другой причине сдвинет шар «в позиции» или паллино, фрейм считается недействительным и играется заново с той же стороны.
- 4.6.2. Когда сыграны все шары**
- 4.6.2.1. Если очки были очевидными для судьи, он присуждает их.
- При наличии сомнений относительно очков они не присуждаются, а фрейм считается недействительным и играется заново с той же стороны.
- 4.7. Препятствование движению шара**
- 4.7.1. Игроком своей команды**
- 4.7.1.1. Если игрок вмешивается в движение шара своей команды, судья должен зафиксировать фол и объявить шар шаром вне игры.
- 4.7.1.2. При наличии возможности безопасно совершить такое действие судья должен попытаться остановить только, что брошенный шар прежде, чем он достигнет паллино или других шаров, находящихся «в позиции», и объявить только, что брошенный шар шаром вне игры. Если же только что брошенный шар достиг паллино и/или шаров «в позиции», и они сдвинулись, судья обязан восстановить как можно точнее предыдущее положение паллино и шаров, после чего игра продолжится.
- 4.7.2. Игроком команды соперника**
- 4.7.2.1. Если движению шара мешает игрок команды соперника, пострадавшая от его действий команда может предпринять одно из следующих действий:
- 4.7.2.1.1. Повторить бросок шара.
- 4.7.2.1.2. Объявить фрейм недействительным.
- 4.7.2.1.3. Отказаться от наказания виновных, согласиться с положением шара, подвергнувшегося внешнему воздействию, и продолжить игру.
- 4.7.3. Если положение шаров не изменилось**
- 4.7.3.1. Если зритель, животное или какой-либо объект вмешается в движение шара, а шар не коснется уже разыгранных шаров, этот же игрок должен повторить свой бросок.
- 4.7.4. Если нарушено положение шаров**
- 4.7.4.1. Если зритель, животное или какой-либо объект вмешается в движение шара, а шар коснется другого разыгранного шара «в положении», фрейм признается недействительным.
- 4.7.5. Иные нарушения хода игры**
- 4.7.5.1. В результате любого действия, ведущего к изменению положения паллино или ближайшего к нему шара каждой из команд, фрейм признается недействительным.
- 4.7.5.2. Если любые шары, кроме паллино или двух ближайших к паллино шаров разных команд, смещаются с занятого ими положения, капитаны команд или судья должны как можно точнее вернуть их на занимаемые ими ранее места. Такое нарушение хода игры может быть совершено шарами вне игры с другого игрового поля, посторонними предметами, зрителями или животными, которые оказались на площадке и изменили положение.



4.8. Бросок шара неправильного цвета

4.8.1. Замена возможна

4.8.1.1. Если игрок бросает шар неправильного цвета, останавливать движение шара не имеют права ни другой игрок, ни судья. Необходимо дать такому шару полностью остановиться, после чего судья заменяет его шаром правильного цвета.

4.8.2. Замена невозможна

4.8.2.1. Если игрок бросает шар неправильного цвета, а заменить его невозможно без нарушения положения уже разыгранного шара, фрейм отменяется и переигрывается с той же стороны площадки.

4.9. Нарушение очередности в игре

4.9.1. В начале игры

4.9.1.1. Если команда в нарушение очередности бросает паллино и первый шар, судья должен вернуть паллино и первый шар, брошенный с нарушением очередности.

4.9.1.2. Затем судья просит игрока/команду другого цвета бросить паллино при повторном начале фрейма с той же стороны площадки.

4.9.2. Последующие броски правильных шаров в неверном порядке

4.9.2.1. Если игрок бросает свой шар, когда его команда является командой «Ин», а у другой команды еще остались шары, судья должен, при наличии возможности безопасно совершить такое действие, остановить брошенный шар до того, как он достигнет шаров «в позиции», объявить этот шар шаром вне игры и удалить его с поля.

4.9.2.2. Если судья не может остановить шар до того, как он достигнет шаров «в позиции», он должен вернуть паллино и ближайšie к нему шары на те места, где они находились до броска с нарушением очередности.

5. ОРГАНИЗАТОРЫ

5.1. Отводы

5.1.1. Отводы судей

5.1.1.1. Обе команды имеют право по любой причине потребовать отвод судьи перед началом игры.

5.1.1.2. Такой отвод рассматривается с принятием окончательного решения руководителем турнира.

5.1.2. Участники-судьи

5.1.2.1. Члены команд или зарегистрированные запасные участники не имеют права выступать в качестве помощника судьи в играх, в которых участвует его команда.

5.2. Замена судей

5.2.1. Во время игры

5.2.1.1. Замена судьи во время игры допустима только с согласия руководителя турнира и капитанов обеих команд.

5.2.2. Дополнительные судьи

5.2.2.1. С согласия руководителя турнира на любую игру в ходе матча может быть назначен дополнительный судья.

5.2.3. Запрос команды

5.2.3.1. В ходе игры судья может быть заменен, при условии, что какая-либо из команд предоставила руководителю турнира уважительные причины для такой замены.



5.3. Форма одежды судей

5.3.1. Одежда судей должна явно отличаться от одежды игроков.

6. ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

- 6.1. Шар в игре: любой вброшенный на площадку шар.
- 6.2. Шар вне игры: любой шар, который был дисквалифицирован или отменен. Шар может быть дисквалифицирован в следующих случаях:
 - 6.2.1. наказание за фол.
 - 6.2.2. вылет за пределы игрового поля.
 - 6.2.3. контакт с человеком или объектом за пределами поля.
 - 6.2.4. удар по верхнему краю ограждающих бортиков.
 - 6.2.5. попадание навес над полем или в стены, или подпорки такого навеса.
 - 6.2.6. пересечение/касание линии броска.
 - 6.2.7. неправомерное движение своего шара.
 - 6.2.8. вмешательство в движение шара своей команды.
 - 6.2.9. бросок до полной остановки паллино или ранее брошенного шара.
- 6.3. Шар для бочче: большой игровой шар.
- 6.4. Паллино: малый шар-цель.
- 6.5. Удар: шар, запущенный с такой силой, что он ударится о заднюю стенку площадки, если не попадет в другой шар.
- 6.6. Бросок с отскоком: шар, брошенный так, чтобы он ударился о боковую или заднюю стенку.
- 6.7. Прицельный бросок: бросок с целью поставить шар как можно ближе к паллино.
- 6.8. Фрейм: часть игры, в ходе которой играют шары с одной стороны игрового поля и участникам присуждаются заработанные ими очки.
- 6.9. «В позиции»: в данных правилах данный термин обозначает расположение шаров, которое судья считает правильным для возможного измерения их взаимного положения и присуждения очков.
- 6.10. Фол: нарушение правил, за которое полагается наказание.