

PM Boccia säännöt 2025

Johdanto

26. lokakuuta 2022 pidetyssä kokouksessa kaikkien Pohjoismaiden edustajat yksimielisesti päättivät käyttää BISFedin boccia-sääntöjä muutamilla poikkeuksilla Pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa vuodesta 2023 alkaen. Tämä liite sisältää Pohjoismaiden omat säännöt sekä poikkeukset BISFedin säännöistä, jotka otetaan käyttöön Pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa. Dokumenttia tarkistetaan jokaisen Pohjoismaiden mestaruuskilpailujen jälkeen.

BISFed (World Boccia) on julkaissut uuden version boccia-säännöistä, ja tätä versiota käytetään Pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa 2025.

World Boccia kansainväliset säännöt – 2025 - 2028 (v.1.0): <https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2025/01/World-Boccia-Rules-2025-2028-v1.0.pdf>

PM kisoissa:

1. Pelioikeus

1. Kenellä on oikeus kilpailla.

Pohjoismaat valitsevat pelaajansa heidän kriteeriensä mukaan. Kaikki, jotka ilmoittautuvat kisoihin, pitäisi luokittelu tehtynä. Kaikki pelaajat pitää olla Nordic Master classification listalla.

Vain hyväksytyt luokittelijat voivat luokitella bocciaassa.

2. Ikä

Pelaajien täytyy olla 15 vuotta vanhoja tammikuun ensimmäinen päivä kilpailuvuotena.

2. Pelimuodot

Henkilökohtainen

Luokka 1 (BC 1/BC 2) 3 pelaajaa per maa

Luokka 1 kouru (BC3) 3 pelaajaa per maa

Luokka 2 (BC 4 ja muut) 3 pelaajaa per maa

Luokka 3S 3 pelaajaa per maa

Luokka 3I	3 pelaajaa per maa
Luokka 3	3 pelaajaa per maa
Luokka 4	3 pelaajaa per maa

Uusi luokka 3I = pelaajille, joilla on kehitysvamma, joka tarvitsee taktista apua.

Pari/joukkue

Luokka 1	1 pari per maa (2 pelaajaa + 1 vaihtopelaaja)
Luokka 1	1 pari per maa (2 pelaajaa + 1 vaihtopelaaja)
Luokka 2	1 pari per maa (2 pelaajaa)
Luokka 3S	1 pari per maa (2 pelaajaa)
Luokka 3I	1 joukkue per maa (3 pelaajaa)
Luokka 3	1 joukkue per maa (3 pelaajaa)
Luokka 4	1 joukkue per maa (3 pelaajaa)

Jos osallistuvien maiden ilmoittautuminen on vähäinen, isäntämaalla on oikeus lisätä pelaajia/joukkueita luokkiin.

Isäntämaa voi ilmoittaa lisää pelaajia, jotta jokaisessa luokassa olisi neljä joukkuetta. Luokkia ei tule sekoittaa.

Yksilö- ja joukkuekilpailut ratkaistaan sarjapeleillä, joissa on vähintään kolme pelaajaa/joukkuetta kussakin ryhmässä.

Sekä yksilö- että joukkuekilpailut tulisi ratkaista koti- ja vierasotteluilla.

3. Henkilökohtaiset luokat

- Kaikilla pelaajilla pitää olla luokka ennen kuin turnaus alkaa
- Kaikki pelaajat on oltava Nordic boccia master listalla

Henkilökohtaiset luokat

Luokka 1 pelaajia	Luokka 1 voi siirtyä ylöspäin yhden luokan, mikäli ei ole tarpeeksi
Luokka 1	
Luokka 2	Voi pelata seisten tai istuen
Luokka 3S	Luokittelu määrittää kuuluuko tähän luokkaan

Luokka 3I	Voi pelata seisten tai istuen
Luokka 3	Voi pelata seisten tai istuen
Luokka 4	Voi pelata seisten tai istuen

Peliavustajasäännöt:

Peliavustaja näkövammaiselle

- Voi mennä kentälle antamaan signaaleja

Peliavustaja luokka 3I:

Peliavustaja voi seistä pelaajan heittoruudussa

- Voi kertoa milloin on pelaajan vuoro heittää
- Voi siirtää pelaajaa oikeaan suuntaan
- Kertoa etäisyyden ja suunnan
- Ei saa koskea pelaajaan, kun hän heittää
- Ei saa auttaa enempää kuin yllä mainitut

3. Väline ja pallo tarkistus

Tarkastus suoritetaan ennen kilpailun alkua. Maiden on saavuttava paikalle määrättyyn aikaan.

Kaikki turnauksen järjestämiseen tarvittavat asiat on toimitettava isäntäorganisaation toimesta.

Välineiden (pyörätuolit, kourut, osoittimet, hanskat, jne.) ja pallojen tarkastus on suoritettava turnauksen alussa.

Päätuomari ja/tai hänen valtuuttamansa henkilö suorittaa tarkastukset teknisen delegaatin määräämänä ajankohtana.

Hylätyt pallot pidetään hallussa turnauksen loppuun asti.

Hanskoille tai muille vastaaville apuvälineille, joita urheilija käyttää kentällä, on oltava luokittelun dokumentoitu hyväksyntä, ja ne on tuotava välinetarkastukseen.

1. Kaikkia palloja, jotka läpäisevät välinetestin, voidaan käyttää. Pallojen ei tarvitse olla BISFedin lisensoimia.
2. Satunnaistarkastuksia voidaan tehdä. Emme kuitenkaan noudata BISFedin sääntöjä koskien pallotarkastusta kilpailun aikana.

Call room: Kilpailussa ei käytetä call-roomia.

Pelaajien/joukkueiden on oltava valmiina aikataulun mukaisesti ottelun aloitukseen.

Otteluaika:

Luokat 1 + 1r noudattavat BISFedin sääntöjen mukaista heittoaikaa.

Missään muissa luokissa ei käytetä ajastinta.

Luokat 2–4: Erotuomari voi antaa keltaisen kortin, jos pelaaja tahallisesti viivyttää erän päättymistä.

Erotuomari voi kehottaa pelaajia nopeuttamaan peliä ja käyttää 1 minuutin aikarajaa erien välillä tarvittaessa.

4. Kisavaatetus

Samana maan osallistujilla pitäisi olla identtisiä vaatteita, esim.:

- Takki
- T-paita
- Housut

Mikäli ei ole takkia päällä, pitäisi olla pelipaita päällä.

Jos tätä sääntöä ei noudateta, joukkueenjohtajan on pyydettävä poikkeuslupaa pääerotuomarilta.

5. Kilpailutuomaristo

Pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa valitaan 3–5 hengen kilpailutuomaristo.

- Kilpailun järjestäjä päättää, kuuluuko päätuomari kilpailutuomaristoon.
- Päätuomari ei saa olla kilpailun järjestäjään edustaja.
- Kilpailutuomariston tehtävänä on varmistaa, että kilpailu järjestetään Pohjoismaiden sääntöjen mukaisesti.

This notification is to inform the Team Manager from _____ (name of country), that the match played between _____ and _____ (name of athletes or countries) on ___/___/___ (insert date), at _____ (time of match) in division _____, has been protested by _____ (name) from _____ (Country).

Brief explanation of the protest:

Delivered at: ___ h ___ m, on ___/___/___ (insert date),

Delivered by: _____

Received by: _____

6. Liite 1. tuomarin tarkistuslista

Kun call-roomia ei käytetä, kaikki valmistelut tapahtuvat pelikentällä.

Ennen ottelua:

1. Tarkista, mille kentälle sinut on määrätty (yleensä merkitty otteluohjelmaan).
2. Muista ottaa mukaan kolikko ja erotuomarin varusteet peliä varten (tarkista, onko setti ajanottajan pöydällä).
3. Mene kentälle viimeistään 5 minuuttia ennen ottelun alkua.
4. Esittele itsesi urheilijoille, peliavustajille ja valmentajille.
5. Kysy joukkue-/paripelissä, ketkä ovat kapteenit.
6. Kysy urheilijoilta, ovatko he valmiita kolikonheittoon.
7. Näytä kolikko urheilijoille ja anna heidän päättää, kumpi tekee valinnan.
8. Suorita kolikonheitto mahdollisimman nopeasti (tämä ottelu voi olla valittu satunnaistarkastukseen).
9. Heitä tai pyöräytä kolikkoa ja näytä tulos molemmille kapteeneille/urheilijoille.
10. Kolikonheiton voittaja valitsee värin.
11. Merkitse pelilomakkeeseen pelaajien värit.
12. Varmista, että he tietävät, mikä heittoruuduista on heidän.
13. Tarkista tuplasti, kuinka monta boccia-palloa heillä on kentällä. Käyttämättömät pallot jätetään ajanottajan luokse.
14. Kysy urheilijoilta, miten he haluavat viestiä pisteistä ja mittauksista. Luo selkeä kommunikointitapa urheilijan kanssa.
15. **Kouruluokka:** Tarkista, ettei kouru kosketa maata.
16. Kysy joukkue-/paripeleissä, onko vaihtopelaajia ja varmista, että vaihdoista annetaan selkeät merkit.
17. Kysy, onko urheilijoilla kysyttävää.
18. Toimita otteluohjelma ajanottajalle ja varmista, että nimet ja värit on merkitty oikein.
19. Tarkista ajanottajan kanssa, että 2 minuutin lämmittely valmistellaan.

Kun lämmittely on päättynyt:

1. Varmista, että pallot kerätään mahdollisimman nopeasti (avustajat/linjatuomari/erotuomari).
 2. Kerää jack-pallo molemmilta joukkueilta ja tunnista, kumpi on punainen ja kumpi sininen.
 3. Tarkista ajanottajalta, että kello on oikeassa ajassa.
 4. Varmista ajanottajan ja linjatuomarin kanssa, että he ovat valmiina.
-

Ottelun aloitus:

1. Anna jack-pallo urheilijalle ja siirry noin 3 metrin päähän sivurajalle (V-muodostelma).
 2. Näytä väri urheilijalle ja käänny näyttämään väri ajanottajalle.
 3. **Muista:** kourupelaajan on heilautettava kourua ennen jack-pallon heittoa.
 4. Katso kelloasi varmistaaksesi, että se on käynnissä.
-

Ottelun päättyessä:

1. Kun kaikki pallot on pelattu, siirry niiden lähelle ja ilmoita sekä näytä erän pistetulos, ellei mittausta tarvita.
2. Jos tulos vaatii mittauksen tai urheilija sitä pyytää, kutsu molemmat urheilijat/kapteenit kentälle seuraamaan mittausta.
3. Vahvista tulos urheilijoiden kanssa kentällä ja toista vahvistus, kun he ovat takaisin omissa laatikoissaan.
4. Ilmoita erän tulos selkeästi ja kuuluvasti. Pyydä urheilijoilta/kapteeneilta vahvistus ja sano "erä päättyi".
5. Kerro kourupelaajien peliavustajille, että he voivat kääntyä, kun sanot "erä päättyi".
6. Näytä tulos ajanottajalle ja yleisölle.
7. Ajanottaja tarvitsee hetken tallentaakseen tuloksen ja siirtyäkseen seuraavaan erään. Näytölle ilmestyy 1 minuutin ajastin – varmista, että se näkyy ennen kuin nostat jack-pallon.
8. Kun viesti ilmestyy näytölle, erotuomari nostaa välittömästi jack-pallon, ilmoittaa "yksi minuutti" ja ohjaa peliavustajat ja valmentajat siirtymään eteenpäin.

Tärkeää: Tämä on kutsu peliavustajille ja valmentajille siirtyä pelialueelle, kun erä päättyy ja rangaistuspallo myönnetään.

Kun erä päättyy ja rangaistuspallo myönnetään:

1. Ilmoita urheilijoille nykyinen pistetilanne.
2. Varmista, että urheilijat/kapteenit ovat samaa mieltä tuloksesta.
3. Varmista, että ajanottajan tulos ja järjestelmään syötetty tulos täsmäävät.
4. Erotuomarit ja linjatuomari tyhjentävät pelialueen ja siirtävät pallot kuolleiden pallojen alueelle.
5. Vie kaikki värilliset pallot rangaistus pallon heittovuorossa olevalle pelaajalle.
 - Joukkue-/paripelissä kapteeni päättää, kuka heittää rangaistus pallon.
 - Rangaistus pallon heittävä urheilija valitsee yhden värillisistä palloista.
 - Erotuomari pitää valitun pallon hallussaan.
6. Kaikki pelissä käyttämättömät pallot siirretään kuolleiden pallojen alueelle.
7. Toimita valittu pallo urheilijalle vasta, kun hän on palannut (V)-linjan viereen.
 - Näytä värimerkki urheilijalle ja ajanottajalle ja ilmoita "1 minuutti".
 - **Kouruluokka:** Varmista, että urheilija liikuttaa kourua oikealle ja vasemmalle, ja tarkista kello varmistaaksesi, että aika on alkanut.
 - Kellon kuluessa: ilmoita "**30 sekuntia, 10 sekuntia, aika**".
 - Jos pisteitä tehdään, käytä käsimerkkiä pisteväriin osoittamiseksi.
 - Jos pisteitä ei tule, käytä "Kuollut pallo / Pallo ulkona" -liikettä.
8. Jos pisteitä tehdään, tuloslaskija lisää pisteen kyseisen erän tulokseen.
9. Seiso kentän keskellä ja ilmoita pisteet urheilijoille/kapteenneille.
10. Varmista urheilijoilta/kapteenneilta, että he hyväksyvät tuloksen.
11. Kun hyväksyntä on saatu, ilmoita "**erä päättyi**".
 - **Kourupelaajien-peliavustajat voivat kääntyä tässä vaiheessa.**
12. Näytä pistetilanne ajanottajalle ja yleisölle.

Erien välissä ("1 minuutti")

1. Peliavustajat ja valmentajat voivat tulla kentälle.
2. Peliavustajat, valmentajat, erotuomarit ja linjatuomari keräävät pallot.
3. Tarkista, että ottelun pistetilanne on oikein.
4. Kun 45 sekuntia on kulunut, ilmoita "15 sekuntia".

- Erotuomarin tulee ottaa jack ja alkaa kävellä kohti urheilijoita, kun aikaa on jäljellä 15 sekuntia.
5. Kun minuutti täyttyy ja "aika" ilmoitetaan, erotuomarin tulee välittömästi antaa jack seuraavalle urheilijalle, joka aloittaa seuraavan erän.
-

Ottelun päättyessä

Kun urheilijat ovat hyväksyneet ottelun lopputuloksen, ilmoita **"ottelu päättyi"**.

1. Näytä ajanottajalle ja yleisölle viimeisen erän pistetilanne.
2. Näytä urheilijoille ja yleisölle koko ottelun lopputulos.
3. Ota jack, mutta älä ilmoita "yksi minuutti". Mene urheilijoiden luo ja onnitte hyvästä pelistä.
4. Peliavustajat, valmentajat ja linjatuomarit voivat kerätä pallot – **muista palauttaa jack oikeille urheilijoille.**
5. Mene ajanottajan luo ja tarkista, että kaikki on merkitty oikein pistelomakkeeseen.
6. Urheilijat allekirjoittavat pistelomakkeen.

Huom: Jos urheilija ei allekirjoita lomaketta, protesti on mahdollinen. Mikäli protestia ei jätetä, pistelomake jää voimaan.