

Suomen Paralympiakomitea ry

# Boccian SM-säännöt 2023



Suomen Paralympiakomitea ry

Valimotie 10, 4. krs, 00380 Helsinki

Sähköposti [thomas.jalas@paralympia.fi](mailto:thomas.jalas@paralympia.fi)

Puh. 040 0241 121

[www.paralympia.fi](http://www.paralympia.fi)

## Sisällysluettelo

1. Sovellutusala .....	2
2. Kilpailukelpoisuus .....	2
3. Luokitus.....	2
4. Pelit .....	3
4.1. Pelitapa ja lohkojako .....	3
4.2. Henkilökohtaiset pelit.....	3
4.2.1. Luokat kouru- ja luokka 1 .....	3
4.2.2. Luokat 2, 3S ja 3 .....	3
4.2.3. Naiset.....	3
4.2.4. Yleinen .....	3
4.2.5. Veteraanit .....	4
4.3. Paripelit.....	4
4.3.1. Naiset.....	4
4.3.2. Yleinen .....	4
4.3.3. Kouru- ja luokka 1 sekä Luokat 2, 3S ja 3.....	4
4.4. Ilmoittautuminen ja arvonta .....	4
4.5. Kilpailumaksut .....	5
4.6. Kilpailu, palkintojen jako, tulosten julkaiseminen .....	5
5. Pelikenttä .....	5
6. Pelivälineet .....	6
7. Pelin kulku.....	6
8. Lopputulos .....	6
9. Hyväksytyt maalipallon heitot .....	7
10. Pelipallojen etäisyyden mittaaminen maalipallosta .....	7
11. Ulosmenneet pallot .....	8
12. Heitot väärällä vuorolla / pallolla .....	8
13. Yliastuminen / rajarikko.....	8
14. Rangaistukset.....	8
15. Muita määräyksiä .....	9
16. Toimitsijat .....	9
17. Luovutus.....	10
18. Protesti.....	10
19. Epäasiallinen käyttäytyminen .....	10
20. Boccian lajijaoston vaalit .....	11
Liitteet.....	11
Liite 1. Pelikenttien kaaviokuvat .....	11
Liite 2. Pöytäkirjamalli.....	13
Liite 3. Pöytäkirjan täyttöohjeet .....	14
Liite 4. Tulokortti .....	15
Liite 5. Tulokortin täyttöohjeet .....	16
Liite 6. Rehti käytös bocciakilpailuissa .....	17
Liite 7. Kilpailujen järjestäminen.....	20

# Boccian SM-säännöt 2023

Boccian lajijaosto tarkistaa sääntöjä vuosittain ja tekee tarvittaessa muutoksia tai tarkennuksia sääntöihin. **Nämä säännöt on tarkistettu Suomen Paralympiakomitea ry:n boccian lajijaoston toimesta 27.10.2022.** Säännöt ovat voimassa vuonna 2023 ja koskevat boccian SM-kilpailuja sekä kansallisia Suomen Paralympiakomitea ry:n alaisten rekisteröityjen yhdistysten tai seurojen järjestämiä kilpailuja.

## 1. Sovellutusala

Peliä pelataan ulko- ja sisäkentillä. Suomen mestaruudet ratkaistaan parikilpailuissa ja henkilökohtaisissa kilpailuissa sekä sisä- että ulkopallolla.

## 2. Kilpailukelpoisuus

Pelaajan on edustettava Suomen Paralympiakomitea ry:n lajijaoksen/jäsenyhdistysten järjestämissä SM-kisoissa Suomen Paralympiakomitea ry:n alaista rekisteröityä yhdistystä tai seuraa.

Kilpailijan on edustettava SM-kisoissa koko vuoden samaa yhdistystä tai seuraa. Kansallisissa kisoissa voi edustaa mitä tahansa yhdistystä/seuraa, jonka jäsen on.

Jos yhdistyksestä toiseen siirtyminen aiheuttaa epäselvyyksiä, on pelaajan esitettävä kopio jäseneksi liittymisestäään toiseen yhdistykseen kisan järjestäjälle.

Luokkaan 4 kuuluva pelaaja voi muodostaa yhdessä luokkiin 1-3 kuuluvan pelaajan kanssa parin pelatessaan yleisessä tai naisten sarjassa. Luokkiin 1-3 luokitellun pelaajan ei tarvitse kuulua samaan yhdistykseen luokkaan 4 kuuluvan pelaajan kanssa.

Eri yhdistyksiin kuuluvat luokkaan 4 luokitellut pelaajat voivat SM-kilpailuissa muodostaa parin edellytyksin, että näistä yhdistyksistä ei osallistu muita pareja samaan sarjaan.

## 3. Luokitus

Bocciakilpailuun osallistuvat pelaajat tulee luokitella oikeaan luokkaan. Mikäli pelaajalle ei ole suoritettu luokitusta, hänen tulee ilmoittautua luokkaan 4 ja pelata siinä sarjassa, kunnes on saanut luokituksen. Pelaaja voi käyttää uutta luokkaansa seuraavassa kilpailussa, johon hän ennättää ilmoittautua. Mikäli pelaaja on aikaisemmin luokiteltu ja hän ennättää aloittaa kilpailemisen kyseessä olevassa luokassa, mutta uusintaluokituksessa pelaaja saa uuden luokan, tulee hänen pelata käynnissä oleva kilpailu loppuun ja uusi luokka astuu voimaan seuraavassa kilpailussa.

SM-kisoissa kaikki pelaajat on luokiteltu tai tulee luokitella ennen kisojen alkua. Liikuntavammaiset pelaajat luokitellaan Pohjoismaiden luokitussääntöjen mukaan tai kotimaisen luokitusjärjestelmän mukaan kuuteen luokkaan, jotka ovat kouru, luokka 1, luokka 2, luokka 3, luokka 3S ja luokka 4. Näkövammaiset pelaajat luokitellaan kotimaisen luokitusjärjestelmän mukaan kahteen luokkaan B1 eli sokeat pelaajat luokitellaan Boccialuokkaan 2 ja B2-B4 eli heikkonäköiset pelaajat luokitellaan Boccialuokkaan 3. Hyvityspisteet annetaan normaalisti kilpailuluokan mukaan.

Kansallisena luokittelijana Suomessa toimii Harri Lindblom.

Kun luokitus muuttuu kansainvälisen kilpailun yhteydessä, luokituksen muutos astuu voimaan heti seuraavassa kansallisessa kilpailussa. Luokituksen muutokset on ilmoitettava lajijaoksen puheenjohtajalle ja luokitteluvastaavalle heti.

## 4. Pelit

### 4.1. Pelitapa ja lohkojako

Pelit pelataan kaikki kaikkia vastaan ja eniten pelipisteitä saavuttanut on voittaja (voitto 2 p., tasapeli 1 p., häviö 0 p.).

Hyvityspisteet merkitään ottelupöytäkirjaan sille varatulle paikalle.

Jos henkilöitä tai pareja ilmoittautuu sarjaan 8 tai vähemmän, niin pelaajat tai parit pelaavat kaksinkertaisen sarjan ja voittaja on Suomen mestari.

Mikäli ilmoittautuneita henkilöitä tai pareja on 9-13, pelataan yksinkertainen sarja suoraan loppukilpailuna ja sarjan voittaja on Suomen mestari.

Jos ilmoittautuneita on 14 tai enemmän, arvotaan osallistujat vähintään 7 pelaajan tai parin alkulohkoon.

Alkukilpailujen lohkojen henkilöiden ja parien määrän ratkaisee kisapaikan suuruus (kuinka paljon kenttiä voidaan rakentaa). Kun lohkoissa pelaa esim. yhdeksän henkilöä tai paria, lohkoa varten tarvitaan useampi kenttä.

Tilojen ja olosuhteiden niin vaatiessa voi järjestäjä muuttaa lohkojen kokoa pienemmäksi.

### 4.2. Henkilökohtaiset pelit

Kaikissa luokissa pelataan kansainvälisen tavan mukaisesti 4 kierrosta / erää. Henkilökohtaisessa pelissä kummallakin pelaajalla on kuusi pelipalloa, kummallakin oma värinsä. Arvonnassa aloituksen saanut pelaaja pelaa ruudussa 3 ja vastustaja ruudussa 4 (ruudut 1, 2, 5 ja 6 jäävät tyhjiksi).

#### 4.2.1. Luokat kouru- ja luokka 1

Sarjassa pelaavat naiset ja miehet yhdessä. Koska kouru- ja luokan 1 hyvityspisteet ovat yhtä suuret (4 pistettä), ei niitä tässä sarjassa käytetä.

Kouru- ja ykkösluokka pelaavat oman neljän kisan sarjan, jonka voittaja on Suomen mestari.

Mikäli kilpailuaikataulu ei mahdollista ajallisesti ottelun pelaamista neljällä kierroksella, voidaan kilpailu viedä läpi myös kahden kierroksen kilpailuna tai otteluaika on 45 minuuttia. Mikäli erä on kesken, se päättyy tähän ja erän pisteet lasketaan, vaikka kaikkia pelipalloja ei ole heitetty. Päätös pelitavasta on ilmoitettava pelaajille ennen kilpailun alkua.

#### 4.2.2. Luokat 2, 3S ja 3

Sarjassa pelaavat naiset ja miehet yhdessä. Hyvityspisteet, jotka merkitään ottelupöytäkirjaan ennen pelin alkua ja lasketaan yhteen eräpisteiden kanssa lopputulokseen, ovat seuraavat:

- luokka 2: pelaaja saa 2 pistettä
- luokka 3S: pelaaja saa 1 pistettä
- luokka 3: pelaaja saa 0 pistettä

#### 4.2.3. Naiset

Sarjassa pelaavat luokkaan 4 kuuluvat naiset.

#### 4.2.4. Yleinen

Sarjassa pelaavat luokkaan 4 kuuluvat naiset ja miehet.

#### 4.2.5. Veteraanit

Veteraanisarja, jonka ikäraja on 80 vuotta. Sarjaan voivat osallistua pelaajat, jotka täyttävät ko. ikärajan samana vuonna, kun SM-kilpailut järjestetään. Naiset ja miehet pelaavat samassa sarjassa. Naisille ei tule hyvityspisteitä. **Vuonna 2023 veteraanisarjaan saavat osallistua vuonna 1943 ja sitä aiemmin syntyneet pelaajat.** Toteutuakseen veteraanisarjaan täytyy osallistua 6 pelaajaa. Jos pelaajia tulee vähemmän, heidät siirretään yleiseen tai naisten sarjaan riippuen sukupuolesta. Toki nainenkin voi osallistua yleiseen sarjaan.

#### 4.3. Paripelit

Ottelussa pelataan neljä kierrosta. Joukkue muodostuu kahdesta (2) pelaajasta sekä yhdestä (1) vaihtopelaajasta. Pelaajilla on kolme pelipalloa. Arvonnassa aloituksen saanut pari asettuu heittoruutuihin 2 ja 4 (punaiset pallot) ja toinen pari heittoruutuihin 3 ja 5 (siniset pallot). Heittoruudut 1 ja 6 jäävät tyhjiksi. Pelaaja ei saa vaihtaa ruutua, kun peli on alkanut.

Kilpailun tuomarineuvoston hyväksymästä syystä (sairastuminen/loukkaantuminen) parikilpailua voidaan jatkaa yhden hengen joukkueella ja hän saa käyttöönsä kaikki kuusi palloa. Jos tuomarineuvosto ei hyväksy poisjäännin syytä, voidaan peliä jatkaa yhdellä pelaajalla, mutta käytössä on vain kolme palloa.

##### 4.3.1. Naiset

Parina pelaavien naisten (LK 4) tulee kuulua samaan yhdistykseen. Mikäli parissa on LK 1–3 luokiteltu tai näkövammaisen pelaaja, hän tuo parille jäljempänä mainitut hyvityspisteet.

##### 4.3.2. Yleinen

Sarjassa pelaavat parien (miehet ja naiset, LK 4) tulee kuulua samaan yhdistykseen. Mikäli parissa on LK 1–3 luokiteltu tai näkövammaisen pelaaja, hän tuo parille jäljempänä mainitut hyvityspisteet.

##### 4.3.3. Kouru- ja luokka 1 sekä Luokat 2, 3S ja 3

Pelaajien ei tarvitse kuulua samaan yhdistykseen.

Tässä sarjassa pelattaessa pelaaja tuo parille seuraavat hyvityspisteet, mitkä merkitään tulokorttiin ennen pelin alkua ja lasketaan eräpisteiden lisäksi ottelun lopputulokseen. Pariin voi kuulua myös näkövammaisen pelaaja.

- luokka 1 ja kouru: pelaaja saa 4 pistettä
- luokka 2: pelaaja saa 2 pistettä
- luokka 3S: pelaaja saa 1 pistettä
- luokka 3: pelaaja saa 1 pistettä

Suosittelaa, että hyvityspisteiden käyttöä ei rajata vain luokkien 1-3 sarjaan Suomen Paralympiakomitea ry:n jäsenyhdistysten järjestämissä kansallisissa kisoissa. Suositellaan, että pari ensisijaisesti muodostuisi saman yhdistyksen pelaajista.

**HUOM!** SM-kisoissa on voimassa aina täydet hyvityspisteet.

Jos hyvityspisteet eivät ole käytössä, on siitä selkeästi ilmoitettava kisakutsussa ja kilpailun alussa.

#### 4.4. Ilmoittautuminen ja arvonta

Ilmoittautuminen SM-kisoihin ja lohkojen arvonta tulee suorittaa viimeistään yksi (1) viikko ennen kilpailuja. Arvonnassa valvojana tulee olla lajijaoksen jäsen tai ulkopaikkakuntalainen henkilö, jolla kuitenkin on boccian tietämystä. Ulkopuolisen henkilön nimi, osoite ja puhelinnumero on oltava näkyvillä kilpailupaikalla.

Edellisen vuoden henkilökohtaisten SM-kisojen neljä parasta arvotaan lohkoihin seuraavasti: Jos lohkoja on kaksi, 1 ja 4 arvotaan ykköslohkoon ja 2 ja 3 kakkoslohkoon. Jos lohkoja on 3, edellivuoden 1. 2. ja 3. arvotaan eri lohkoihin ja 4. arvotaan kenen tahansa kanssa samaan lohkoon. Jos lohkoja on 4, kukin arvotaan eri lohkoon.

Henkilökohtaisen kilpailun arvonnassa luokkiin kouru ja 1-3 luokitellut pelaajat tulee jakaa sarjoissaan niin, että ensin huomioidaan edellisen vuoden SM-kisojen sijoitus, toiseksi että alkulohkoissa kussakin olisi yhtä monta pelaajaa kustakin luokasta ja kolmanneksi huomioitaisiin samaa yhdistystä koskeva sääntö, tai alkulohkoonsa tulisi samaa luokkaa edustavia pelaajia.

SM-kilpailujen arvonta voidaan lajijaoksen puheenjohtajan ja kahden (2) muun jäsenen päätöksellä vaatia uudelleen suoritettavaksi, mikäli havaitaan, ettei edellä mainittuja sääntöjä ole noudatettu. Kisajärjestäjän on välittömästi arvonnän jälkeen annettava arvontatulokset lajijaoksen puheenjohtajan tutkittavaksi. Uusi arvonta on lajijaoksen määräyksestä toimitettava välittömästi.

Pelaajia/pareja arvottaessa on pyrittävä siihen, että samaa yhdistystä edustavat pelaajat arvotaan eri lohkoihin. Mikäli samaan lohkoon kuitenkin tulee saman yhdistyksen pelaajia, on heidät sijoitettava ottelujärjestyksessä kuten kohdassa 15. Muita määräyksiä, ilmoitetaan.

#### 4.5. Kilpailumaksut

SM-kisoissa sarjojen osanottomaksut ovat:

- **paripelit**                    **25 euroa**
- **henk.koht. pelit**        **20 euroa**

#### 4.6. Kilpailu, palkintojen jako, tulosten julkaiseminen

Kilpailutapahtuma alkaa kisapaikalle saapumisesta / ilmoittautumisesta sekä päättyy palkintojen jaon jälkeiseen kotimatkaan.

Hyviin tapoihin kuuluu kilpailutapahtuman aikana osallistua tuomarin, sihteerin ja pallohenkilön tehtäviin sekä toimintaan tuomarineuvoston jäsenenä.

Kilpailun järjestäjän tulee jakaa eri sarjojen pelit alkulohkoihin /välisarjoihin / finaaliin niin, että kaikki sarjat päättyisivät lähes samaan aikaan.

Palkintojen jako suoritetaan samaan aikaan kaikissa sarjoissa. Jos jokin sarja päättyy yli tuntia ennen muiden sarjojen arvoitua päättymistä, voidaan palkintojen jako suorittaa heti tulosten valmistuttua. SM-kisoissa palkinnot jaetaan kaikissa sarjoissa yhtä aikaa ja mikäli tämä ei ole mahdollista, käynnissä olevat pelit keskeytetään palkintojen jaon ajaksi. Näin toimien arvostetaan kisan merkitystä sekä voittajien saavutusta.

Kilpailija, joka tietää, ettei voi jäädä paikanpäälle palkintojen jakoon saakka, vaikka tulisi palkituksi, tulee ilmoittaa esteestä kilpailun järjestäjälle ilmoittautumisen yhteydessä.

Kilpailun järjestäjä julkaisee tulokset mahdollisimman pian kilpailun päättymisen jälkeen paikallisessa lehdessä / somessa sekä lähettää tulokset Suomen Paralympiakomitealle nettisivuilla julkaistavaksi osoitteella [lauri.jaakkola@paralympia.fi](mailto:lauri.jaakkola@paralympia.fi) sekä Raimo Nevaselle osoitteella [raimo.nevanen@gmail.com](mailto:raimo.nevanen@gmail.com) julkaistavaksi [boccia.nettisivu.org](http://boccia.nettisivu.org) -sivustolla. Kisajärjestäjä vastaa siitä, että tulokset julkaistaan sellaisenaan ilman kommentteja. (kts. Suomen Paralympiakomitean kurinpitomääräykset 2 §).

### 5. Pelikenttä

Ulkona bocciaa pelataan tasaisella kentällä hiekka-alustalla tai keinohiekkaisella nurmialustalla. Ulkona luokan 1 ja kouruluokan pelikentän mitat ovat 6 m x 10 m ja muilla 6 m x 15 m. Sisällä bocciaa pelataan aina 6 m x 10 m:n kentällä ja rajat merkitään 2-4 cm:n levyisellä teipillä. Kaikilla kentillä risti on 5m takalinjasta ja 3m sivuilta. Heittoalue on 2,5m pitkä.

## 6. Pelivälineet

SM-sisäkilpailuissa käytetään kaikissa sarjoissa ja kilpailuissa henkilö / parikohtaisia sääntöjen mukaisia palloja, jotka kilpailun tuomarineuvosto apuhenkilöineen tarkistaa. Kilpailupaikalla tulee olla varapalloja varattuna niille pelaajille, joilla ei ole käytössään omia / yhdistyksiltä / muualta lainattuja palloja (esim. Handi Life-, Mamaku-, Boccas- tai Tutti per Tutti -palloja).

Sisäpelissä käytetään aidosta tai synteettisestä nahasta valmistettuja palloja, mutta ulkopelissä käytössä ovat kovamuoviset pallot.

Bocciapallo on kooltaan 270mm (+/- 8mm) ja se painaa 275 grammaa (+/-12g).

Suosittelaa, että kilpailun tuomarineuvosto tarkistaa kisoissa käytettävät pallot pistokokein ennen pallojen arvontaa ja pelien aikana, että ne ovat kilpailukelpoiset. Käytetään punnitusta, reikälevyä ja vierintäkourua.

## 7. Pelin kulku

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

Pelipallo ja maalipallo voidaan heittää, vierittää, työntää tai potkaista pelikentälle.

Ottelu ja sen ensimmäinen erä alkaa, kun tuomari antaa ensimmäisessä heittoruudussa olevalle pelaajalle luvan heittää maalipalloa. Suositellaan, että tuomari voi pingismailalla näyttää, kenen vuoro on heittää. Toinen erä alkaa maalipallon heitosta seuraavasta ruudusta ja näin edetään heittoruutu kerrallaan erien 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, jonka pelipallo on kauimpana maalipallosta. Mikäli maalipallon heittänyt pelaaja ei saa hyväksytyä pelipalloheittoa, jatkavat jäljellä olevat pelaajat niin kauan, että tulee hyväksyty heitto tai pallot loppuvat.

Parikilpailussa maalipallon ja ensimmäisen hyväksytyin pelipallon heiton jälkeen heittojärjestys on vapaa. Henkilökohtaisessa kilpailussa heittovuorossa on aina se, jonka pelipallo on kauempana maalipallosta.

Jos molempien parien pallot ovat yhtä kaukana maalipallosta pelin ollessa kesken, peli jatkuu siten, että parit heittävät vuorotellen, kunnes muutos tapahtuu. Viimeksi heittänyt on ensiksi vuorossa. Kierros päättyy, kun kaikki pelaajat ovat heittäneet kaikki pelipallonsa. Koskee myös henkilökohtaista peliä.

## 8. Lopputulos

Erän voittaa se pari / henkilö, jonka pelipallo tai pelipallot ovat lähempänä maalipalloa kuin vastustajan pelipallo. Hävinnyt pari saa kierroksella nolla eräpistettä ja voittanut pari niin monta eräpistettä, kuin sillä on pelipalloja lähempänä maalipalloa verrattuna vastustajan pelipalloihin.

Jos molempien parien/henkilöiden pelipallot ovat yhtä kaukana maalipallosta, erä päättyy 1-1. Jos kolme pelipalloa, joista kaksi on samanväristä ja yksi erivärinen, on yhtä kaukana maalipallosta, kierros päättyy 2-1 jne.

Ottelun voittaja ja saa kaksi pistettä se pari, jonka eräpisteiden ja hyvityspisteiden yhteissumma on suurempi, hävinnyt pari saa 0 pistettä. Jos yhteissumma on yhtä suuri, saa kumpikin pari 1 pisteen.

Kilpailun voittaa se pari, jolla on eniten voittopisteitä. Jos kaksi tai useampaa paria päättyy samaan pistemäärään, voittaja ratkaistaan ensiksi eräpiste-eron perusteella (ns. pikkupisteet), toiseksi



eniten pisteitä tehneen mukaan ja kolmanneksi keskinäisten ottelujen perusteella ja neljänneksi uusintaottelun perusteella.

Jos voittajan tai jatkoon menijän selvittämiseksi tarvitaan lisäkierros tai -kierrokset, menetellään seuraavasti: Tuomari vie maalipallon pilkulle. Aloittava väri arvotaan. Kun kaikki pallot on heitetty, kumman värinen pallo(t) on lähempänä, on voittaja. Jos kierros päättyy tasan, pelataan samalla tavalla tarvittava määrä lisäkierroksia voittajan/jatkoon menijän löytämiseksi.

## 9. Hyväksytyt maalipallon heitot

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 parikilpailussa saa valita heittäjän. Jos myös vastustaja epäonnistuu maalipallon heitossa, päättyy erä tulokseen 0-0. Jos molemmat parit tai henkilöt heittävät vuorollaan maalipallon yli, erä päättyy 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 hyväksytyä maalipallonheittoa, päättyy erä 0-0.

Seuraavan erän aloittaja määräytyy sen mukaan, monesko erä on kysymyksessä.

## 10. 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.

- tuomari mittaa pallojen etäisyyden maalipallosta aina
  - kun itse on epävarma siitä, mikä pallo on lähinnä maalipalloa
  - pelaajien pyytäessä mittausta
  - erän päättyessä mittaamalla kuinka monta pistepalloa on lähempänä kuin vastustajan lähin pallo. HUOM! Ennen kuin tuomari ottaa yhtään ns. varmaa palloa pois kentältä, on pelaajien annettava siihen lupa,
- tuomari asettuu kasvot pelaajiin päin ennen mittauksen aloittamista (ei koskaan selin),
- tuomari ottaa ensin mitan siitä mittauksen kohteena olevasta pallosta, joka on eniten suorassa linjassa pelaajista katsottuna maalipalloon nähden. Sitten mitta siirretään varovasti sivusuunnassa olevan pelipallon ja maalipallon väliin, jolloin myös pelaajat voivat nähdä, mikä on kyseisten pallojen etäisyyksien ero,
- kun pallojen etäisyys on lyhyt, käytetään mitan suoraa puolta ja jos pallojen ero on suuri, käytetään mitassa olevaa lovipuolta,
- mitattaessa mittakepin tulee olla mahdollisimman kohtisuorassa asennossa pelikenttään nähden. Mitta otetaan maalipallon ja pelipallon välistä siitä kohtaa, missä pallot ovat lähimpänä toisiaan,
- tuomari ei neuvo suullisesti pelipallojen sijaintia tai etäisyyksiä, vaan hän ottaa mitan palloista ja näyttää niiden eron nostamalla mitan ylös, että tämä on se ero.



## 11. Ulosmenneet pallot

Pallo tuomitaan ulosmenneeksi, kun se koskettaa kentän rajaviivoja sisäpuolelta kohtisuoraan ylhäältä katsottuna. Jos maalipallo joutuu pelin aikana maalialueen ulkopuolelle, niin se asetetaan maalialueelle pisteeseen A (kts. liite 1). Jos pelipallo on keskipisteen päällä, laitetaan ulosheitetty maalipallo lähimpään näkyvään keskipisteen paikkaan, mutta ei kuitenkaan pelipallon taakse tai eteen.

## 12. Heitot väärällä vuorolla / pallolla

Jos pari/henkilö 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 parin molemmat pelaajat heittävät yhtä aikaa, lasketaan molemmat heitettyt 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.

## 13. Yliastuminen / rajarikko

Heittosuoritus määritellään seuraavasti: heitto alkaa siitä, kun pelaaja on asettunut heittoasentoon. Heittosuoritus on päättynyt, kun pelipallon on irronnut heittokädestä.

Jokaisen pelaajan on heiton aikana pysyttävä heittoruudussa. Rajarikko tapahtuu silloin, jos heittäjän maassa oleva tai apuvälineen osa koskettaa heittoruudun reunoja heittosuorituksen aikana. (HUOM! rajarikkoa ei rinnasteta pallon ylimenemiseen).

Pyörätuolia käyttävän rajarikkosääntö: renkaan on rajarikkotapauksissa kosketettava rajaviivaa.

Yliastumisen seurauksena annetaan yksi (1) piste vastustajalle. Peli pelataan loppuun ja hyvitys lasketaan kuten tavallisessa rajarikkosäännössä. Rajarikko merkitään tuloskorttiin rajarikkosarakkeeseen ja se lisätään yhteistulokseen.

Yliastumisen tuomitsee vain ottelun tuomari tai sihteeri.

## 14. Rangaistukset

Jos pelaaja poistuu ruudusta ilman tuomarin lupaa pelin ollessa kesken, vastustaja saa yhden (1) pisteen.

Seisten pelaavan henkilön on heiton jälkeen siirryttävä ruudun takaosaan. Pyörätuolia käyttävä pelaaja saa jäädä ruudun etuosaan, mutta vastustajan pyytäessä hänen on siirryttävä ruudun takaosaan. Mikäli pelaaja ei siirry pyydettyä heittovuorossa olevan pelaajan edestä pois, niin vastustaja saa yhden pisteen (1). Jos paikalle pitää pyytää päätuomari asian ratkaisemiseksi, katsotaan se silloin tahalliseksi rikkeeksi ja rangaistus on kuusi pistettä (6) vastustajalle.

Kännykän käyttö pelien aikana on kielletty niin pelaajilta, tuomarilta kuin toimitsijoilta. Kännykkä on oltava kiinni tai äänettömänä kilpailupaikalla. Kännykän käytöstä kilpailutilanteessa pelaaja saa huomautuksen ja vastustaja saa yhden hyvityspisteen (1).

Jos kisoissa on käytössä tulostauluja, niin rangaistuspiste(et) laitetaan näkyviin kierroksen päätyttyä.

## 15. Muita määräyksiä

Taktikoinnin välttämiseksi samasta yhdistyksestä olevat parit / pelaajat pelaavat ensimmäisellä kierroksella keskinäisen pelinsä. Jos saman yhdistyksen pareja / pelaajia on useampi, pyritään sijoittamaan niiden ottelut ottelukaavioon niin, että kaikki keskinäiset ottelut olisi pelattu ennen ottelujärjestyksen puoltaväliä. Jos pareja / pelaajia on samasta yhdistyksestä niin paljon, ettei keskinäisiä otteluita voida pelata ennen ottelujärjestyksen puoliväliä, niin kaikki saman yhdistyksen pelit pelataan ensin. Loput pelit pelataan ottelujärjestyksen mukaan.

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. Tämä koskee myös naapurikentältä tulevia palloja. Mikäli tuomari katsoo, että tämä ei ole mahdollista, kierros pelataan uudelleen.

Parikilpailuissa pelaajille jaettuja palloja ei saa vaihtaa.

Pelin aikana kukaan muu kuin tuomaristoon kuuluva ei saa olla kentällä. Poikkeus koskee valo- ja ääniopasteita tarvitsevan näkövammaisen avustajaa. Suoritettua heiton jälkeen avustaja poistuu kentältä. Avustajaa tarvitsevan joukkueen kapteenin tai yksityisen pelaajan tulee ilmoittaa avustajan tarve tuomarille ennen ottelun alkua.

Muusta avuntarpeesta (esim. kuurous) on ilmoitettava tuomarille ennen kilpailun alkua.

Lajijaos suosittelee, että tuomari tuo kierroksen päätyttyä maalipallon seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle tai pallohenkilö antaa maalipallon viimeiseksi.

Tuomari voi kutsua parien 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, ei koske kouruluokkaa.

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. Tällöin peritään kaksinkertainen osanottomaksu.

Saman yhdistyksen jäsen voidaan ottaa pätevän syyn takia henkilökohtaisesta kilpailusta poisjääneen tilalle. "Sijaisen" on kuuluttava samaan luokkaan poisjääneen kanssa.

Ulkokenttien tasoittaminen on lohkon otteluiden välillä kielletty. Tasoittaminen on sallittu ennen välisarjan ja/tai finaalin alkua.

Lajijaos suosittelee myös, että kilpailujärjestäjä voisi muuttaa sarjan LK 1-3 parikilpailun henkilökohtaiseksi kilpailuksi, mikäli sarjaan ilmoittautuu korkeintaan neljä paria. Tästä olisi hyvä laittaa maininta jo kilpailukutsuun.

## 16. Toimitsijat

Kilpailuun valitaan tuomarineuvosto (jyry), johon kuuluu kolme säännöt hyvin tuntevaa jäsentä. Tuomarineuvoston jäsenet valitaan yleisen, naisten ja luokiteltujen pelaajien sarjoista. Heidän keskuudestaan valitaan ylituomari.

Ylituomariksi nimetään SM-kisoissa lajijaoksen jäsen, jolla on kisoissa osallistumaoikeus. Jos lajijaoksen jäsen ei ole läsnä ko. kisassa, järjestäjien on otettava yhteyttä lajijaoksen puheenjohtajaan ylituomaria valittaessa.

Jyryn tehtäviin kuuluu pelivälineiden tarkistaminen (sääntöjen mukaisuus) sekä valita kentille tasavertaiset pelivälineet, ratkaista kilpailun aikana esille tulevat ongelmatilanteet sääntöjen mukaisesti, tarkkailla tapahtumia kentillä sekä myös kenttien ulkopuolella, puuttua häiritsevään käyttäytymiseen, ratkaista tehdyt protestit sekä tehdä virallinen raportti kilpailutapahtumasta (kts. Suomen Paralympiakomitean kurinpitomääräykset).

Kilpailijat toimivat kenttätuomareina, sihteereinä ja tarvittaessa pallohenkilöinä vuorollaan.

Kenttätuomari ilmoittaa ottelun / kierroksen alkavaksi antamalla maalipallon pelaajalle. On myös suositeltavaa, että tuomari kättelee pelaajat ennen pelin alkua.

Sihteeri sijoitetaan heittolinjan kohdalle ja avustaa tuomaria rajarikkojen valvomisessa. Sihteeri merkitsee ottelun kulun pisteet tulokorttiin ja ilmoittaa tilanteen pelaajille kierroksen päätyttyä tai niin vaadittaessa. Sihteeri ilmoittaa pelin lopputuloksen äänekkäästi ja tuomari valvoo, että ottelun tulokortti allekirjoitetaan.

SM-kilpailuissa tulee olla pallon palauttajia luokkien 2-3 sarjassa.

Yleisessä ja naisten sarjassa SM- ja kansallisissa kilpailuissa maalipallon heittänyt pelaaja noutaa pelipallot kentältä tuomarin annettua siihen luvan.

## 17. Luovutus

Mikäli pelaaja tai pari ei ilmesty pelikentälle kolmen minuutin kuluessa kuulutuksesta, katsotaan pelaajan tai parin luovuttaneen ottelun ja vastustajan voittaneen henkilökohtaisessa kilpailussa 4-0 ja parikilpailussa 4-0.

Jos pelaaja tai pari keskeyttää tahallisesti pelaamisen, luovutukseen asti pelattujen otteluiden tulokset mitätöidään. Keskeyttänyt taho saa 100 €:n sakot ja jos sakot jää maksamatta, joukkue tai pelaaja ei saa osallistua seuraavan vuoden vastaavaan kisaan. Tahallisesta luovutuksesta seuraa automaattisesti poissulkeminen ko. kisasta.

## 18. Protesti

Mikäli pelaaja tai pari haluaa tehdä protestin, on se tehtävä kirjallisesti 30:n minuutin kuluessa kyseisen pelin päättymisestä. Protestimaksu (100 €) on maksettava kirjallisen protestin jättämisen yhteydessä kilpailujen jyrylle. Mikäli pelaaja tai pari voittaa protestin, maksu palautetaan. Päinvastaisessa tapauksessa maksu jää kilpailujen järjestäjille.

## 19. Epäasiallinen käyttäytyminen

Bocciakilpailut ovat tärkeä osa niin kilpailullisesti kuin sosiaalisena tapahtumana tavata hyviä ystäviä mielekkään harrastuksen parissa. Toiminta ryhmässä merkitsee sitä, että joudumme kohtaamaan erilaisuutta ja hyväksymään myös erilaisia näkemyksiä. Toimintaan kuuluu toisten kunnioittaminen ja heidän huomioimisensa. Osaavimmat voivat jakaa kokemuksiaan vähemmän toimintaa tunteville – ei arvostellen, vaan rohkaisten ja tukea antaen.

Sääntöjen liitteessä 6. Rehti käytös bocciakilpailuissa on tarkemmin selvitetty, kuinka toimia kisapaikalla pelaajana, tuomarina kentällä, sihteerinä ja pallohenkilönä. Kenttätuomarin tehtäviin kuuluu mm. häiriötekijöiden poistaminen, jotta kentällä jokaisella kilpailijalla on pelirauha. Mikäli kilpailijoiden käyttäytyminen ei täytä hyviin käytöstapoihin kuuluvia tunnusmerkkejä, viimekädessä kilpailun jyry voi antaa esim. liian äänekkästä puheesta suullisen varoituksen.

Epäasiallisesta / epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä kilpailun jyrin tulee tehdä virallinen raportti kilpailutapahtumista Paralympiakomitean kurinpitovaliokunnalle. Myös kilpailija voi tehdä tarkoin yksilöidyn ilmoituksen rikkomuksesta ja se on toimitettava sähköpostitse kirjallisesti viikon kuluessa rikkomuksesta tai siitä, kun se on tullut ilmi, kurinpitolautakunnalle. Asia käsitellään ainoastaan painavasta syystä. kts. tarkemmin Suomen Paralympiakomitean kurinpitomääräykset [www.paralympia.fi/urheilu/lajit](http://www.paralympia.fi/urheilu/lajit)

## 20. Boccian lajijaoston vaalit

Boccian lajijaoston muodostaa kuusi vaaleilla valittavaa kilpailijoiden edustajaa, joiden toimikausi on neljä vuotta sekä lajin päävalmentaja ja Suomen Paralympiakomitea ry:n lajikoordinaattori. Kahdella viimeisimmällä ei ole ääni- ja päätösvaltaa lajijaoksen työskentelyssä.

Lajijaoston jäsenistä on puolet erovuorossa vaalivuonna. Äänioikeus on jokaisella Suomen Paralympiakomitea ry:n jäsenyhdistyksen jäsenellä. Suomen Paralympiakomitea ry:n jäsenyhdistykset asettavat ehdokkaita vaaliin 1 per yhdistys lukuun ottamatta niitä kolmea yhdistystä, joiden jäsenet eivät ole erovuoroisia.

Vaaleissa valitaan erovuorossa olleiden tilalle kolme varsinaista jäsentä sekä kolme varajäsentä.

Jos joku vaaleissa valittu jäsen luopuu toimikautensa aikana lajijaoston työskentelystä, nousee vaaleissa ensimmäinen varajäsen (neljänneksi eniten ääniä saanut) hänen tilalleen ja seuraavan luopujan tilalle toiseksi tullut varajäsen, jne. Varajäsenen toimikausi päättyy silloin, kun varsinaisen jäsenen toimikausi olisi päättynyt.

Jos vaaleihin on ehdolla vain kolme jäsentä, tulevat he valituiksi ilman vaaleja ja varajäseniä ei voida valita. Tällöin varsinaisen jäsenen luopuessa lajijaoksen jäsenyydestä kesken toimikauden, on sillä yhdistyksellä, jonka ehdokkaana varsinainen jäsen on lajijaokseen valittu, oikeus nimetä uusi jäsen luopuneen jäsenen tilalle jäljellä olevaksi toimikaudeksi. Mikäli yhdistys ei valitse uutta jäsentä lajijaokseen, lajijaos jatkaa toimintaansa vajaajäsenisenä.

Vaalien järjestää boccian lajijaosto. Ehdokasasettelusta ilmoitetaan jäsenyhdistyksiin kirjeitse noin kuukautta ennen ehdokasasettelun päättymistä. Vaalien järjestämisestä ilmoitetaan SM-kilpailun kilpailukutsussa. Seuraava lajijaoston vaali järjestetään vuonna 2023 ja siinä valitaan ehdokkaat lajijaostoon erovuoroisten jäsenten tilalle vuosiksi 2024-2027.

## Liitteet

Liite 1. Pelikenttien kaaviokuvat

Liite 2. Pöytäkirjamalli

Liite 3. Pöytäkirjan täyttöohjeet

Liite 4. Tulokortti

Liite 5. Tulokortin täyttöohjeet

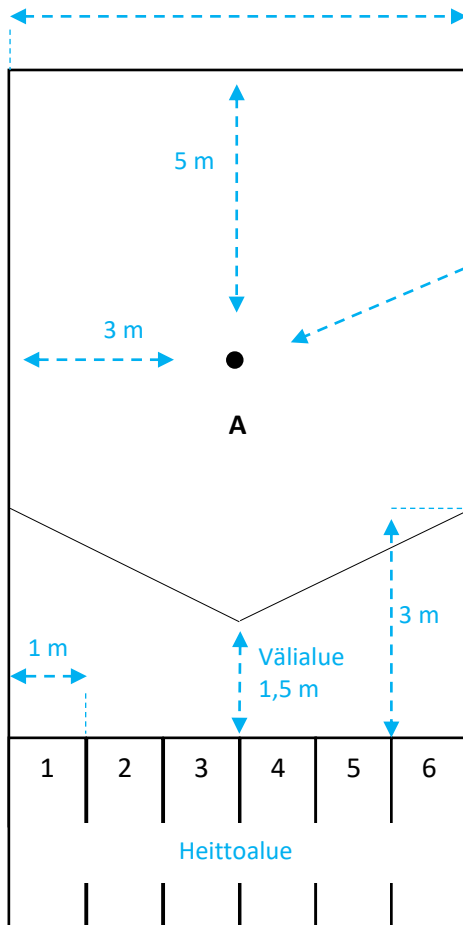
Liite 6. Rehti käytös bocciakilpailuissa

Liite 7. Kilpailujen järjestäminen

[Liite 1. Pelikenttien kaaviokuvat](#)

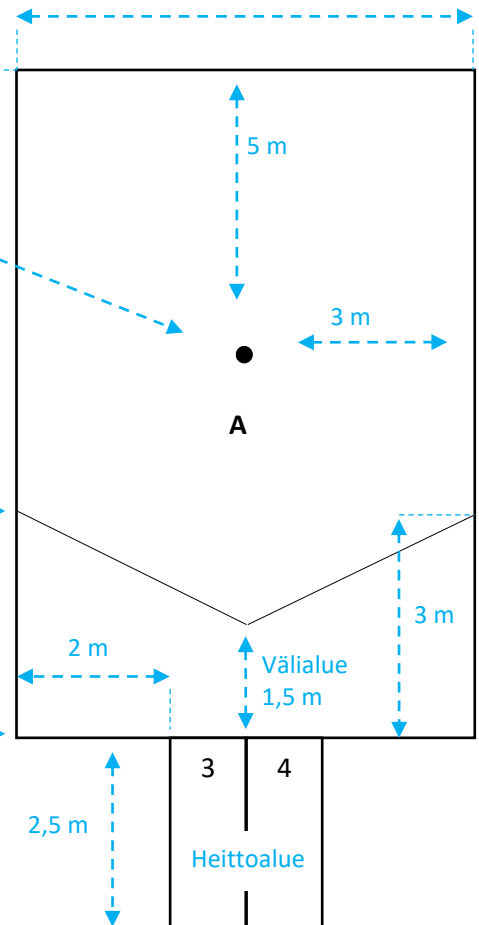
## Pari- ja joukkuekilpailu

Kentän leveys 6 m



## Henkilökohtainen kilpailu

Kentän leveys 6 m



Kentän pituus  
10 tai 15 m  
1-luokka aina 10 m

Maalipallon  
palautus  
keskipisteelle  
ns. "pilkulle"

Maalipallolinja

Heittolinja

2,5 m

2,5 m

Henkilökohtaisen kilpailun  
heittoruudut ovat  
3-4

Parikilpailun heittoruudut ovat  
2-3-4-5

Joukkuekilpailun heittoruudut ovat  
1-2-3-4-5-6

Liite 2. Pöytäkirjamalli

\_\_\_\_\_ Boccia kilpailu pöytäkirja Lohko: \_\_\_\_\_ Kenttä: \_\_\_\_\_

Kilpailija	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Pist.	+	-	+ / -	Sija
1.	■														
2.		■													
3.			■												
4.				■											
5.					■										
6.						■									
7.							■								
8.								■							
9.									■						
10.										■					

3 PEL	4 PEL	5 PEL	6 PEL	7 PEL	8 PEL	9 PEL	10 PEL
1-2	1-2	1-2	1-6 5-3	2-1 4-6 7-5	1-2 2-4 4-8	2-7 1-7 4-5 4-6	1-10 5-10 1-3 2-7 3-2
3-1	3-4	3-4	5-2 2-6	3-4 1-5	3-4 6-8 5-7	6-3 5-6 2-1 3-7	2-8 7-4 2-5 1-4 1-5
2-3	1-3	5-1	3-4 1-3	5-6 7-4	5-6 5-3 2-6	5-9 3-1 9-6 9-2	3-9 1-6 6-9 3-5 9-4
	2-4	2-3	2-1 2-4	7-1 3-1	7-8 1-7 1-3	4-8 2-4 3-8 7-6	4-6 3-8 10-4 6-10 6-8
	4-1	4-5	6-3 6-5	2-3 6-2	4-1 2-8 4-5	6-1 9-8 7-9 1-5	5-7 2-9 7-8 8-9 7-10
	2-3	1-3	4-5	4-5 5-3	8-3 4-6 7-2	8-5 7-5 1-4 3-4	10-3 8-1 9-1 4-3
		5-2	3-2	6-7 1-6	5-2 8-5 8-1	7-4 6-2 6-8	8-4 6-3 5-6 7-6
		4-1	6-4	1-4 2-7	7-6 7-4 6-3	9-3 8-7 2-3	9-5 10-2 8-10 2-1
		3-5	1-5	5-2 4-2	1-5 3-2	8-2 5-3 8-1	7-1 9-7 3-7 10-9
		2-4	4-1	3-7 6-3	3-7 6-1	4-9 1-9 5-2	6-2 4-5 4-2 5-8
3 ottelua	6 ottelua	10 ottelua	15 ottelua	21 ottelua	28 ottelua	36 ottelua	45 ottelua

### Liite 3. Pöytäkirjan täyttöohjeet

1. Sarakkeeseen kilpailija kirjoitetaan lohossa olevien pelaajien/parien nimet
2. Pelit pelataan siinä järjestyksessä, kun ne ovat kaavion alareunassa ilmoitettu (esim. 5 pelaajan/parin lohossa pelataan 10 ottelua alkaen 1-2, 3-4 jne. katso malli)
3. Tulokset merkitään taulukkoon siten, että tulos merkitään kahteen eri kohtaan. Esim. 3 joukkueen / pelaajan lohossa ensimmäinen peli on 1-2 ja sen tulos 2-3 merkitään kohtiin vaakaan 1 vastaan 2 ja pystyyn 2 vastaan 1 (katso malli)
4. Kun kaikki tulokset on merkitty taulukkoon, niin tulokset lasketaan seuraavasti:
  - Voitosta 2p. tasapelistä 1p. ja häviöstä 0p
  - + pisteet ovat tehtyjä pisteitä
  - - pisteet vastustajan tekemät pisteet
  - + / - tarkoittaa tehtyjen ja päästettyjen pisteiden erotusta ja se voi olla joko positiivinen tai negatiivinen luku
5. Voittajajoukkue/pari/pelaaja on se:
  - a. jolla on suurempi (ns. isot pisteet) pistemäärä.
  - b. jos nämä ovat tasan, niin sitten se joukkue/pari/pelaaja on voittaja, jolla on parempi (ns. pikkupisteet) piste-ero
  - c. jos nämäkin ovat samat, niin sitten voittaja on se joukkue/pari/pelaaja, joka on tehnyt enemmän tehtyjä pisteitä
  - d. mikäli tämäkin on mennyt tasan, niin silloin ratkaisee keskinäinen peli
  - e. jos keskinäinenkin peli on mennyt tasan, pelataan uusinta.



Liite 4. Tulokortti

TULOSKORTTI				
Sarja:		Kenttä:		
Lohko:		Erä:		
Tuomari:		Ottelu päättyi klo:		
Joukkueet		Kilpailijat		
PISTEET				
Punainen		Sininen		
Kierros	Hyvitys pisteet	-	Hyvitys pisteet	<b>B O C C I A</b>
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän	Rajarikko pisteet	
1.		-		
2.		-		
3.		-		
4.		-		
5.		-		
6.		-		
	Tulos	-		
	Voittaja			
Hyväksytty _____				

TULOSKORTTI				
Sarja:		Kenttä:		
Lohko:		Erä:		
Tuomari:		Ottelu päättyi klo:		
Joukkueet		Kilpailijat		
PISTEET				
Punainen		Sininen		
Kierros	Hyvitys pisteet	-	Hyvitys pisteet	<b>B O C C I A</b>
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän	Rajarikko pisteet	
1.		-		
2.		-		
3.		-		
4.		-		
5.		-		
6.		-		
	Tulos	-		
	Voittaja			
Hyväksytty _____				

Liite 5. Tulokortin täyttöohjeet

TULOSKORTTI				
Sarja:		henk.koht	Kenttä:	5
Lohko:		B	Erä:	6/36
Tuomari:		P. Miettinen	Ottelu päättyi klo:	12:30
Joukkueet		Kilpailijat		
Jorma Jormanen		Lasse Lassinen		
PISTEET				
Punainen		Sininen		
Kierros	Hyvitys pisteet	-		Hyvitys pisteet
	Rajarikko pisteet	ei merkintöjä tähän		Rajarikko pisteet
1.		5	-	0
2.		4	-	0
3.	1	6	-	0
4.		6	-	0
5.		0	-	0
6.		3	-	0
	Tulos	27	-	11
	Voittaja	Jorma Jormanen		
Jorma Jormanen		Hyväksytty	Lasse Lassinen	

- SARJA:** Kilpailumuoto, esim. henk.koht., pari, joukkue jne.
- KENTTÄ:** Millä kentällä peli on pelattu.
- LOHKO:** Kertoo mihin lohkoon ko. peli kuuluu.
- ERÄ:** 6/36 tarkoittaa että kyseessä on 6. peli ja lohkoissa on yhteensä 36 peliä.
- TUOMARI:** Kirjoitetaan päätuomarin nimi SM-kisoissa.
- OTTELU PÄÄTTYI:** Ottelun päättymisaika on kirjoitettava mahdollista protestia varten.
- HYVITYSPISTEET:** Pelaajan mahdolliset hyvityspisteet on merkittävä tähän sarakkeeseen ja ne on lisättävä lopputulokseen.
- RAJARIKKOPISTEET:** Lasse on tehnyt rajarikon kierroksella 3, tämä rajarikkopiste on lisätty Jorman sarakkeeseen. Jorma on tehnyt rajarikon samoin kierroksella 4 ja rajarikkopiste on lisätty Lassen sarakkeeseen. Nämä molemmat rajarikkopisteet on lisättävä lopputulokseen.
- TULOS:** Tähän on merkittävä ottelun lopputulos (huomioi kaikki hyvitys- ja rangaistuspisteet).
- VOITTAJA:** Muista merkitä voittajan/joukkueen/parin nimi.
- HYVÄKSYTTY:** Muista pyytää kummankin pelaajan/joukkueen/parin allekirjoitus (ilman allekirjoitusta ottelupöytäkirja ei ole virallinen). Joukkueesta vain 1 (yleensä Kapteeni) allekirjoittaa tulokortin. Samoin pareista vain toinen allekirjoittaa tulokortin.

## Liite 6. Rehti käytös bocciakilpailuissa

**Yleistä** Bocciakilpailut ovat tärkeä osa boccian harrastustoiminnassa niin kilpailullisesti kuin myös sosiaalisena tapahtumana. Niin kilpailupaikalla kuin itse kilpailutilanteessa kaikilla pelaajilla on oikeus tuntea itsensä tervetulleeksi tapahtumaan, pelaajatovereiden hyväksymäksi ja arvostamaksi henkilöksi. Kenenkään ei tule joutua toisten pelaajien ilkeämielisen arvostelun kohteeksi tai kilpailutilanteessa tuomariston virheiden kohteeksi. Kisapaikoilla tulee vallita rehti kilpailuhenki, minkä saavuttamiseksi nämä ohjeet on laadittu.

### Minä pelaajana kisapaikalla

- o olen ystävällinen kaikkia kohtaan
- o kättelen tai muuten tervehdin vastustajajoukkueen jäseniä ennen pelin alkua ja kiitän pelistä sen päätyttyä
- o en häiritse kilpailutilanteessa vastustajaani tämän heittovuorolla puheilla tai eleillä
- o neuvottelen joukkueeni kanssa heittojärjestyksestä omalla heittovuorollani
- o kättä nostamalla pyydän tuomarin huomiota saadakseni hänet mittaamaan palloja, saadakseni luvan poistua ruudusta tai pyytääkseni tuomaria huomauttamaan/poistamaan häiriötekijät läheisyydestä, yms.
- o olen käytettävissä tuomari tehtäviin omalla vuorollani tai sitä erikseen pyydettyäessä

### Minä tuomarina kentällä

- o kättelen pelaajat ja tarkistan, että pelaajat ovat oikeassa ruudussa
- o annan maalipallo pelaajalle erän alkamisen merkiksi
- o siirryn kentän ulkopuolelle odottamaan maalipallon ja pelipallon heittoa
- o näytän selkeästi mittakepillä, kumman joukkueen heittovuoro on kyseessä
- o tarkkailen pelaajaa pallon heittohetkellä, ettei rajarikkoa
- o tarkkailen maali- ja pelipalloja, että ovat kentällä
- o keskeytän pelin kättä nostamalla mittauksen suorittamiseksi
- o mittaan palloja, aina oman tarpeeni mukaan, aina pelaajien pyytäessä, aina erän päättyessä tuloksen selvittämiseksi
- o suoritan mittauksen mahdollisimman tarkasti
- o ilmoitan erätuloksen sihteerille selkeästi
- o annan pallohenkilölle luvan kerätä pallot
- o annan pelaajalle maalipallon seuraavan erän alkamisen merkiksi
- o poistan häiriötekijät kentän ympäriltä tarpeen mukaan

### **Minä sihteerinä**

- avustan tuomaria kilpailussa
- ennen kilpailun alkua tarkastan, että pelaajat ovat oikeissa heittoruuduissa, tarkistan hyvityspisteet
- kilpailun aikana tarkkailen heittolinjaa yliastumisen varalta, ilmoitan rajarikon ja merkitsen pisteet
- merkitsen tuomarin ilmoittamat eräpisteet ottelupöytäkirjaan ja mahdollisesti tulostauluun pyydettäessä pelin aikana ilmoitan pelaajille pistetilanteen
- ottelun päätyttyä lasken ja ilmoitan tuloksen ja pyydän pelaajien kuittauksen pöytäkirjaan ja merkitsen ottelun päättymisajan pöytäkirjaan
- vältän keskustelua pelaajien tai muiden henkilöiden kanssa pelin aikana

### **Minä pallohenkilönä**

- erän päättyessä kerään pallot tuomarin annettua siihen luvan
- vien pallot pelaajille ja annan pallot pelaajien pyytämään paikkaan, käteen, kentälle tai erilliseen pallotelineeseen
- annan viimeisenä maalipallon heittovuorossa olevalle (ellei tuomari tuo palloa)
- vältän häiritsemästä kenttätuomaria tai sihteerä näiden työssä pelin aikana

### **Häiriötekijöiden poistaminen**

- tuomarilla on oikeus huomauttaa häiritsevistä käyttäytymisestä niin pelaajia kuin peliä seuraavia henkilöitä.
- tuomari voi pyytää liian lähellä heittoruutua olevia henkilöitä poistumaan kauemmaksi
- poistaa kentän läheisyydestä henkilöt, jotka neuvovat pelaajia tai häiritsevät pelaajia liian äänekkäällä puheella
- sihteerin kanssa pitkän aikaa keskustelevat henkilöt (sihteerin työrauha)

### **Mittakepin käyttö**

- mittakeppi on kaksivärinen osoittaen pelipallojen värejä. Mittakepin värillä tuomari näyttää pelaajille, kumpi joukkue on heittovuorossa. Esim. kun sinisen joukkueen vuoro on heittää, tuomari kääntää sinisen värin pelaajiin päin
- jos tuomari osoittaa väärin pelivuoron ja pelaaja ehtii pallon heittämään, palautetaan väärin heitetty pallo takaisin pelaajalle ns. tuomari virhe.
- pelin aikana voit näyttää joko mitta avoinna alaspäin tai sivusuunnassa pelaajille värin, kumman heittovuoro on erän lopussa, kun vain sillä joukkueella on palloja jäljellä, joka viimeisillä palloilla yrittää saada lisää pisteitä, voi tuomari nostaa mittakepin pystyyn ja sormin mittakeppiä vasten osoittaa, kuinka monta pistettä kyseiselle värille on tulossa (näytä vain varmat pisteet)

## Mittaaminen

- tuomari mittaa pallojen etäisyyden maalipallosta aina
  - kun itse on epävarma siitä, mikä pallo on lähinnä maalipalloa
  - pelaajien pyytäessä mitausta
  - erän päättyessä mittaamalla kuinka monta pistepalloa on lähempänä kuin vastustajan lähin pallo, ennen kuin ottaa yhtään ns. varmaa palloa pois kentältä
- tuomari asettuu kasvot pelaajiin päin ennen mittauksen aloittamista (ei koskaan selin)
- tuomari ottaa ensin mitan siitä mittauksen kohteena olevasta pallosta, joka on eniten suorassa linjassa pelaajista katsottuna maalipalloon nähden. Sitten mitta nostetaan ylös ja viedään varovasti sivusuunnassa olevan pelipallon ja maalipallon väliin, jolloin myös pelaajat voivat nähdä, mikä on kyseisten pallojen etäisyyksien ero.
- mitattaessa mittakepin tulee olla mahdollisimman kohtisuorassa asennossa pelikenttään nähden. Mitta otetaan maalipallon ja pelipallon välistä siitä kohtaa, missä pallot ovat lähimpänä toisiaan.

## Liite 7. Kilpailujen järjestäminen

Lähetätkää anomus SM-kilpailuista Suomen Paralympiakomitea ry:n toimistoon hyvissä ajoin eli noin vuosi ennen aiottuja kisoja. Myös muiden kuin SM-kisojen järjestelyt kannattaa käynnistää mahdollisimman aikaisin. Huomioikaa myös vuosittain ilmestyvä Suomen Paralympiakomitea ry:n kilpailukalenteri ja sen asettamat vaatimukset välttääksemme mahdolliset päällekkäisyydet kilpailuissa.

Jos tai kun SM-kisat myönnetään, niin käynnistätkää organisaatio niiden läpiviemiseksi.

- jaetaan työtehtävät ja sovitaan vastuuhenkilöt eri tehtäville. Kilpailulla tulee olla nimettyä päävastuuhenkilö, joka ilmoitetaan myös liittoon.
- varataan riittävän suuret ja myös kaikille liikuntavammaisille soveltuvat tilat. Myös wc- ja pukeutumistilojen on oltava käyttökelpoiset.
- varataan myös majoitustilat etukäteen (osanottajat hoitavat huonevaraukset myöhemmin)
- hankitaan riittävästi toimitsijoita paikallisista urheiluseuroista tai yhdistyksistä
- kysytään joku sopiva henkilö kilpailujen suojelijaksi ja avajaksi
- selvitetään varojen hankintaa esimerkiksi käsiohjelman mainostuloilla
- hankitaan kilpailupaikalle lääkäri tai ensiapuryhmä ja mahdollisesti myös asiantuntija luokitteluun
- järjestetään kahvio kilpailupaikalle ja ruokailumahdollisuus myös mahdollisimman lähelle.
- hankitaan riittävästi palkintoja, koska ne kannustavat runsaammin osanottajia kisoihin

Laaditaan kilpailukutsu riittävän aikaisin jäsenlehdessä julkaistavaksi. Informaatiota kisoista voi jakaa ennakkoon sähköpostilla sekä jakamalla kutsuja edeltävissä kisoissa.

On tärkeää myös järjestää tuomari- ja toimitsijakoulutus eri tehtävissä oleville henkilöille.

Tiedottakaa kisoista ennakkoon paikkakunnan tiedotusvälineissä, koska ko. urheilutapahtuma on hyvä PR-tilaisuus omalle yhdistykselle. Kilpailujen järjestäjä on velvollinen toimittamaan kilpailujen tulokset tiedotusvälineille (myös Suomen Paralympiakomitea ry:lle) heti kilpailun jälkeen.

Hyvin suunnitellut ja toteutetut kilpailut tuottavat rahallisestikin tulosta, joten kannattaa keskittää kaikki voimavarat niiden onnistuneeseen läpivientiin.