



# Бочче

Спортивные правила

**Special Olympics**  
Russia



## **ОГЛАВЛЕНИЕ РАЗДЕЛА**

<b>1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА .....</b>	<b>52</b>
<b>2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ .....</b>	<b>52</b>
2.1 Одиночные (один игрок в команде) .....	52
2.2 Парные (два игрока в команде) .....	52
2.3 Командные соревнования (четыре игрока в команде) .....	52
2.4 Юнифайд пары (два игрока в команде) .....	52
2.5 Юнифайд команды (четыре игрока в команде) .....	52
2.6 Одиночки с рампой (один игрок, пользующийся рампой) .....	52
<b>3. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ .....</b>	<b>52</b>
3.1 Игровое поле .....	52
3.2 Снаряжение .....	53
<b>4. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ.....</b>	<b>54</b>
4.1 Дивизионирование .....	54
4.2 Розыгрыш права начала игры .....	54
4.3 Правило трёх попыток .....	54
4.4 Последовательность игры .....	55
4.5 Начальный момент игры .....	55
4.6 Ввод шара в игру .....	55
4.7 Модификации/интерпретации правил .....	55
4.8 Количество шаров на игрока .....	55
4.9 Действия тренера .....	55
4.10 Подсчёт очков .....	55
4.11 Роли игроков .....	56
4.12 Команды Юнифайд спорта .....	57
4.13 Замены .....	57
4.14 Отмена игры .....	57
4.15 Затяжка игры .....	57
4.16 Проверка положения шаров .....	57
4.17 Другие обстоятельства .....	58
4.18 Поведение игроков .....	58
4.19 Одежда игроков .....	58
<b>5. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТЫ .....</b>	<b>59</b>
5.1 Определённость .....	59
5.2 Ситуации, не описанные правилами .....	59

5.3	Протесты .....	59
5.4	Протесты на снятие с игры или неявку .....	59
5.5	Виды нарушений (фолов) .....	59
5.6	Случайное или намеренное перемещение шара судьёй .....	60
5.7	Препятствование движению шара .....	60
5.8	Бросок шара не своего цвета .....	61
5.9	Нарушение очередности в игре .....	61
<b>6.</b>	<b>СУДЬИ .....</b>	<b>70</b>
6.1	Отводы .....	70
6.2	Замена судей .....	70
6.3	Форма судей .....	70
<b>7.</b>	<b>ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ .....</b>	<b>70</b>
7.1	Шар в игре .....	70
7.2	Шар вне игры .....	70
7.3	Шар для бочче .....	70
7.4	Паллина .....	70
7.5	Дальний бросок .....	70
7.6	Бросок с отскоком .....	70
7.7	Прицельный бросок .....	70
7.8	Фрейм .....	70
7.9	«В позиции» .....	70
7.10	Нарушение (фол) .....	70

## **1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА**

Международная федерация бочче входит в Special Olympics Inc. и поэтому Официальные спортивные правила Специальной Олимпиады являются основополагающими для всех соревнований СО.

Для получения дополнительной информации, касающейся Кодекса поведения, Стандартов тренировок, Медицинских требований и обеспечения безопасности, Дивизионирования, Критериев для допуска к соревнованиям более высокого уровня и Юнифайд спорта обращайтесь к Статье 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules- Article-1.pdf>.

## **2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ**

Для того чтобы дать атлетам разных уровней способностей возможность соревноваться существует несколько видов соревнований. Программа сама может выбрать подходящий ей вид и, при необходимости, разработать порядок их проведения. Обязанность тренеров состоит в том, чтобы дать возможность для тренировок и соревнований всем атлетам с учётом их способностей и интересов.

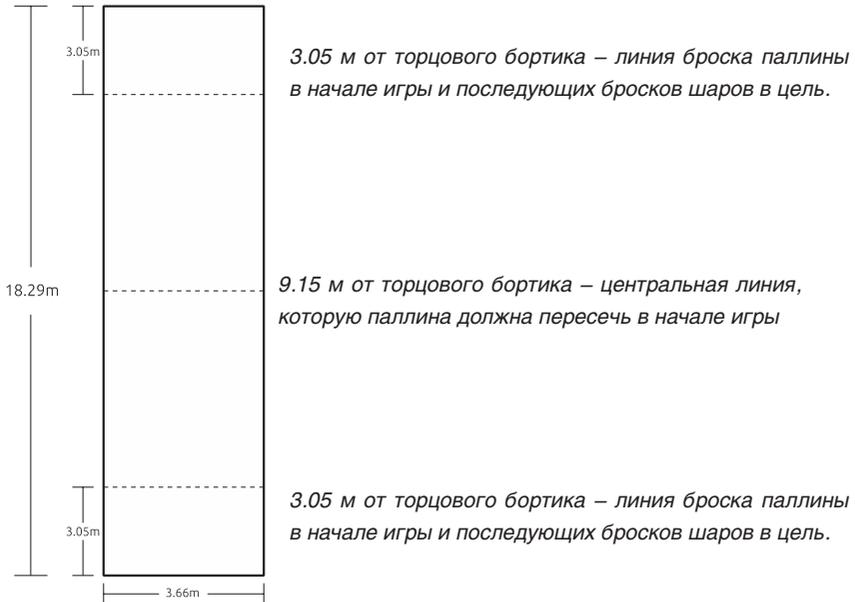
Официальными соревнованиями в Специальной Олимпиаде являются:

- 2.1 Одиночные (один игрок в команде)**
- 2.2 Пары (два игрока в команде)**
- 2.3 Командные соревнования (четыре игрока в команде)**
- 2.4 Юнифайд пары (два игрока в команде)**
- 2.3 Юнифайд команды (четыре игрока в команде)**
- 2.6 Одиночные с рампой (один игрок, пользующийся рампой).**

## **3. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ**

### **3.1 Игровое поле**

- 3.1.1 Игровое поле представляет собой площадку шириной 3,66 метра и 18, 29 метров длиной. Поверхность площадки может быть покрыта каменной пылью, землёй, глиной, травой или искусственным покрытием при условии, что не будет возникать временного или постоянного препятствия движению шара по прямой линии с любой стороны площадки.
- 3.1.2 Площадка ограничена со всех четырёх сторон бортиками из твёрдого материала. Торцовые стенки должны быть высотой не менее 304 мм, боковые – не менее высоты шара. Во время игры шары можно пускать с отскоком от стенок. Поперёк площадки на её поверхности наносятся поперечные линии шириной 50 мм означающие:
  - 3.1.3.1 Линии броска на расстоянии 3,05 метра от обеих торцовых стенок площадки.
  - 3.1.3.2 Линия середины поля – минимальное расстояние на которое должна быть брошена паллина в начале игры. В течение игры может менять свое положение, однако она не может оказаться на средней линии (9,15 м) от бортика) или ещё ближе к линии броска. В таком случае игра прекращается.
  - 3.1.3.3 Эти три поперечные линии должны находиться на игровом поле постоянно.



### 3.2 Снаряжение

#### 3.2.1 Шары для бочче и паллина

3.2.1.1 Шары для бочче могут быть изготовлены из дерева или композиционного материала и быть единого размера. Официальный диаметр шара от 107 до 110 мм. Цвет может быть любым, четыре шара одной команды должны по цвету чётко отличаться от четырёх шаров команды соперников.

3.2.1.2 В бочче играют восемью шарами и одним шаром меньшего размера, называемым паллиной.

3.2.1.3 Каждая команда получает четыре шара, отличающиеся по цвету (см. Пункт 4.2 о процедуре выбора цвета шаров).

3.2.1.4 Шары одной команды можно также пометать ясно видимыми линиями, чтобы обозначить их принадлежность к тому или иному игроку.

3.2.1.3 Предельные размеры паллины – от 48 до 63 мм. Она должна отличаться по цвету от шаров обеих команд.

#### 3.2.2 Средства измерения

3.2.2.1 Измерения могут проводиться любым устройством достаточной точности измерения расстояний и допущенным судьями соревнования.

#### 3.2.3 Рампы

3.2.3.1 Рампами могут пользоваться атлеты, не имеющие физической возможности бросить или запустить шар руками/ рукой.

3.2.3.2 Рампы или другие вспомогательные устройства могут применяться только при наличии разрешения Комитета по проведению соревнований.

3.2.3.3 Атлеты, пользующиеся рампами, помещаются в отдельный дивизион и только для одиночных соревнований. Соревнования в дивизионах с рампами подчиняются всем остальным правилам проведения соревнований.

## **4. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ**

### **4.1 Дивизионирование**

- 4.1.1 До начала соревнований их руководитель должен убедиться, что дивизионирование проведено должным образом. Дивизионирование может проводиться на основе предыдущих результатов или, в случае больших турниров, путём проведения предварительных модифицированных игр. Ниже описана процедура таких игр, которые обеспечат распределение игроков по максимально равным дивизионам.
- 4.1.2 Каждый атлет должен сыграть по три модифицированных игры. Атлет играет поочерёдно с каждой стороны игрового поля выданными ему шарами, не пересекая линию броска.
- 4.1.3 Судья ставит паллину на центральную точку средней линии, а игрок играет своими восемью шарами. Судья измеряет расстояния между паллиной и тремя ближайшими к ней шарами и записывает их в сантиметрах.
- 4.1.4 После этого судья помещает паллину в середину площадки на расстояние 12,2 метра от бортика, и игрок снова играет восемь шаров. Судья снова измеряет расстояния от трёх ближайших шаров до паллины и записывает результат.
- 4.1.5 Затем судья помещает шары на в середину площадки на расстояние 15,24 метра от бортика, а игрок опять играет восемь шаров. Процедура измерения та же, что и в первых двух играх.
- 4.1.6 Если в процессе дивизионирования паллина смещается с точек 9,15 м, 12,22 м или 15,24 м, она снова устанавливается на эту же точку прежде, чем будет произведён бросок следующего шара и выполнены измерения.
- 4.1.7 Измерения выполняются от центра боковой поверхности шара до центра боковой поверхности паллины. Сумма всех девяти измерений и будет результатом атлета, учитываемым для дивизионирования.
- 4.1.8 В парных и командных соревнованиях суммы результатов атлетов являются результатом для дивизионирования команд.
- 4.1.9 Эти процедуры дивизионирования соответствуют Правилам максимальных усилий.

### **4.2 Розыгрыш права начала игры**

- 4.2.1 Судья подбрасыванием монеты разыгрывает, какая из команд получает паллину и выбирает цвет шаров.
- 4.2.2 Если судьи нет, розыгрыш проводят капитаны. Монета должна падать на игровое поле.

### **4.3 Правило трёх попыток**

- 4.3.1 Владеющая паллиной команда, имеет три попытки, чтобы бросить паллину в зону между центральной линией и линией 3,05 метра от противоположного бортика. Если паллина останавливается на одной из этих линий, бросок незасчитывается. Если все три броска неудачны, судья даёт одну попытку соперникам. Если и эта попытка окажется неудачной, судья ставит паллину в центр на линии 12,2 метра. В любом случае право первого броска шара остаётся за командой, выигравшей паллину при розыгрыше монетой.

#### **4.4 Последовательность игры**

4.4.1 Член команды, выигравшей право начать игру, бросает паллину. Он же бросает и первый шар. Затем свои шары бросает команда соперников. Последовательность бросков определяется правилом «ближайшего шара». Команда, чей шар находится ближе к паллине, считается командой «Ин», а та, шар которой дальше, командой «Аут». Команда «Ин» должна уступить очередь броска команде «Аут».

#### **4.5 Начальный момент**

4.5.1 Команда, выигравшая паллину, должна зафиксировать начальный момент игры. Пример: Команда А бросила паллину 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 остаётся только паллина. В этом случае Команда А обязана снова начать игру.

#### **4.6 Ввод шара в игру**

4.6.1 Команда может ввести шар в игру любым способом (катнуть, бросить, бросить с подскоком, с ударом о борт и т.п.), но не за пределы площадки и не пересекая линию броска. Игрок может пытаться ударить любой шар, чтобы заработать очко или лишить очка соперника. Шар можно брать хватом сверху или хватом снизу, но бросок должен выполняться снизу, т.е. в момент броска шар должен быть ниже талии.

#### **4.7 Модификации/Интерпретации**

4.7.1 Руководитель соревнований/Турнира может применить некоторые модификации/интерпретации существующих технических правил в зависимости от характера физических недостатков игроков. Такие интерпретации должны быть заявлены и одобрены до момента допуска атлета на соревнования и не создавать никаких преимуществ перед другими атлетами. Интерпретации, касающиеся ввода шара в игру должны учитывать действия конечно-сти в момент посылки шара.

#### **4.8 Количество шаров на игрока**

- 4.8.1 Команда из одного игрока – один игрок бросает четыре шара.
- 4.8.2 Команда из двух человек – каждый игрок бросает два шара.
- 4.8.3 Команда из четырёх человек – каждый игрок вбрасывает один шар.

#### **4.9 Действия тренера**

- 4.9.1 И тренеру, и зрителям запрещено общение с игроками или партнёрами с момента их выхода в игровую зону, определённую Директором турнира/соревнования.
- 4.9.2 Если судья турнира решит, что тренер, партнёр или зритель нарушает это правило, он может применить к нарушителю санкции: устное предупреждение, предупреждение о неспортивном поведении или удаление с игры.

#### **4.10 Подсчёт очков**

- 4.10.1 В большинстве турниров применяется следующая процедура подсчёта очков, хотя возможны и варианты.
- 4.10.2 Подсчёт очков в турнирах: По усмотрению руководства соревнованиями игры могут проводиться до определённого количества очков или определённое время.

- 4.10.3 В конце каждого фрейма (когда обе команды использовали все свои шары) очки определяются следующим образом: очки даются команде, чьи шары оказались ближе к паллине, чем ближайший к ней шар соперников, что может определяться визуально или путём измерений.
- 4.10.4 Игрок может потребовать проведения измерений. Расстояние измеряется от центра боковой поверхности шара до такой же точки паллины.
- 4.10.5 В конце фрейма судья объявляет набранные очки и цвет шаров победителей. Игроки находятся за пределами площадки со стороны паллины, судья должен посмотреть на игроков и убедиться, что они согласны с его решением.
- 4.10.6 Если игроки не согласны с решением судьи, они могут потребовать провести измерения.
- 4.10.7 Если игрок или команда согласны с решением судьи, судьи на площадке убирают шары для начала следующего фрейма.
- 4.10.8 Выигравшая фрейм команда получает право ввести в игру паллину в следующем фрейме.
- 4.10.9 Ответственность за правильность счёта на табло и в протоколе лежит на судье, поэтому капитан команды обязан постоянно контролировать правильность подсчёта и записи очков.
- 4.10.13 Ничейный результат в ходе фрейма
- 4.10.10.1 Если два измеряемых шара находятся на равном расстоянии от паллины, команда, бросившая последней, продолжает бросать, пока это равенство не будет нарушено. Пример: Команда А бросает шар к паллине и шар занимает позицию. Команда Б бросает свой шар, и судья определяет, что оба шара находятся на равном расстоянии от паллины. Команда Б продолжает пускать шары к паллине до тех пор, пока её шар не окажется ближе к паллине, чем шар А. Если теперь команда А выбьет шар Б и снова установит равенство расстояний, она продолжает бросать свои шары, пока вновь не нарушит равенство.
- 4.10.11 Ничья по итогам фрейма
- 4.10.11.1 В том случае, если два ближайших к паллине шара принадлежат соперничающим командам и находятся на равном от неё расстоянии, очки не присуждаются. Паллина возвращается той команде, которая последней вводила её в игру и игра возобновляется с того конца площадки, откуда игрался последний фрейм.
- 4.10.12 Присуждаемые очки
- 4.10.12.1 Команда из четырёх игроков = 16 очков
- 4.10.12.2 Команда из двух игроков = 12 очков
- 4.10.12.3 Команда из одного игрока = 12 очков
- 4.10.13 Каждый капитан обязан подписать протокол матча. Подпись означает, неоспоримость окончательного счёта. Если капитан не согласен с правильностью подсчёта очков и намерен опротестовать игру, он не должен подписывать протокол.

## **4.11 Роли игроков**

### **4.11.1 Капитан**

- 4.11.1.1 В любой команде должен быть назначен капитан и представлен судьям до начала игры. В ходе игры капитан не может быть заменён, но это возможно в ходе турнира. Руководство турнира должно быть оповещено о предстоящей смене капитана до начала следующей игры.

#### 4.11.2 Очередность игроков

4.11.2.1 Игроки команды могут сами определять очередность своего участия, но тот, кто бросал паллину, бросает и первый шар. Очередность может меняться от фрейма к фрейму, но ни один игрок не имеет права бросить больше шаров, чем ему положено.

#### 4.12 Команды Юнифайд спорта

4.12.1 Парная команда Юнифайд спорта состоит из одного атлета и одного партнёра.

4.12.2 Четвёрка Юнифайд спорта состоит из двух атлетов и двух партнёров.

4.12.3 Правилами не оговаривается, кто из двух (атлет или партнёр) бросает паллину и первый шар. Очередность игроков может меняться от фрейма к фрейму и от игры к игре.

#### 4.13 Замены

4.13.1 Официальное уведомление: Судьи должны быть оповещены о предстоящей замене до назначенного времени начала игры, иначе команда не будет допущена к соревнованию.

4.13.2 Замена игроков: В течение одной игры в команде может быть проведена только одна замена. В разных играх могут быть заменены любые игроки команды.

4.13.3 Ограничения: Если в течение турнира игрок вышел на замену в одной команде, он не может быть заявлен на замену ни в какой другой команде. Выходящий на замену игрок должен иметь показатели дивизионирования равные или меньшие чем тот игрок, которого он заменяет.

4.13.4 Замены в ходе игры: Во время игры замена допускается только по медицинским показателям или подтверждённым чрезвычайным обстоятельствам. Замены по чрезвычайным обстоятельствам допускаются только по окончании фрейма. Если это невозможно, фрейм считается законченным. Если замена сделана, вышедший на замену игрок должен продолжать игру до её окончания.

#### 4.14 Отмена игры

4.14.1 Команды, имеющие меньше предписанного числа игроков, к играм не допускаются.

4.14.2 По уважительной причине судья может дать команде тайм аут.

4.14.3 Продолжительность тайм аута может быть не более 10-и минут и определяется Директором турнира.

#### 4.15 Затыжка игры

4.15.1 Умышленная затыжка игры

4.15.1.1 Если судья решит, что игра умышленно затыгивается без серьёзной или уважительной причины, он должен дать предупреждение.

4.15.1.2 Если игра не будет немедленно возобновлена, виновная команда снимается с игры.

4.15.2 Затыжки из-за погодных условий, влияния высших сил, массовых беспорядков или других непредвиденных причин.

4.15.2.1 В таких случаях решение Директора турнира будет окончательным.

#### 4.16 Проверка положения шаров

4.16.1 Один игрок каждой команды прежде чем выполнить бросок может пройти с внешней стороны борта, чтобы проверить положение шаров.

#### **4.17 Другие обстоятельства**

##### 4.17.1 Повреждённый шар

4.17.1.1 Если во время фрейма шар или паллины окажутся повреждёнными, фрейм отменяется.

4.17.1.2 За замену шара или паллины отвечает Директор турнира.

##### 4.17.2 Уход за игровым полем

###### 4.17.2.1 До игры

4.17.2.1.1 Все игровые поля должны быть приведены в состояние, отвечающие требованиям Директора турнира.

###### 4.17.2.2 Уход за полем в течение игры

4.17.2.3 Во время игры поле не должно подвергаться обработке. Препятствия или посторонние объекты можно удалять и во время игры.

##### 4.17.3 Необычное состояние поля

4.17.3.1 Если, по мнению Директора турнира, состояние поля делает невозможным проведение игры, игра может быть остановлена и перенесена в другое место или на другое время.

##### 4.17.4 Перемещение шара или паллины

4.17.4.1 Ни один игрок не имеет права бросать свой шар, пока паллина или другой шар на поле не остановился окончательно.

##### 4.17.5 Механические средства помощи

4.17.5.1 Если в силу медицинских или физических ограничений атлету необходимо пользоваться механическими средствами помощи для определения места паллины на поле, разрешение даётся руководителем соревнования или турнира.

4.17.5.2 В помощь атлетам со слабым зрением могут применяться такие, приспособления, как колокольчик или конус яркого цвета. Если используется конус, он ставится как можно ближе к паллине и убирается сразу же после её пуска; колокольчик держится непосредственно над паллиной.

#### **4.18 Поведение игроков**

##### 4.18.1 Во время игры

4.18.1.1 Игрок должен по возможности отойти от площадки во время выполнения броска другим игроком.

##### 4.18.2 Неспортивное поведение

4.18.2.1 Игрок всегда должен соблюдать правила спортивного поведения.

4.18.2.2 Любое действие, которое можно истолковать как неспортивное поведение, такое как грубые оскорбительные изречения, жесты, действия или высказывания, демонстрирующие дурные намерения могут привести к дисквалификации.

#### **4.19 Одежда игроков**

##### 4.19.1 Правильная одежда

4.19.1.1 Игроки должны быть одеты таким образом, чтобы демонстрировать своё достоинство и достоинство игры в бочче.

##### 4.19.2 Обувь

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

4.19.2.2 Всем игрокам рекомендуется быть в обуви с закрытыми пальцами ног.

## **5. НАКАЗАНИЯ И ПРОТЕСТЫ**

### **5.1 Определённость**

- 5.1.1 Сразу же после того, как судья определил нарушение правил, он должен сообщить капитанам обеих команд существо нарушения и о том, какое наказание он вынес.
- 5.1.2 Команда, против которой было совершено нарушение правил, может отклонить любое наложенное судьёй нарушение и согласиться с расположением шаров на площадке и продолжить игру. Решение судьи является окончательным, за исключением ситуаций, описанных ниже.

### **5.2 Ситуации, не описанные правилами**

- 5.2.1 Во всех случаях, не описанных настоящими правилами, решение Директора турнира является бесспорным и окончательным.

### **5.3 Протесты**

- 3.3.1 Любые протесты на решения судей или Директора турнира могут приноситься только аккредитованным Специальной Олимпиадой тренером по бочче в течение 15 минут после окончания игры. В противном случае решение судьи или Директора турнира будет считаться принятым.
- 5.3.2 В случаях, не описанных ниже, протесты будут рассматриваться, исходя из их содержания.

### **5.4 Протесты на снятие с игры или неявку**

- 5.4.1 Если команда снимается с соревнований за неявку или в результате нижеописанных нарушений, протесты не принимаются.

### **5.5 Виды нарушений (фолов)**

- 5.5.1 Нарушение линии броска
  - 5.5.1.1 При любом способе посылки шара посылка шара никакая часть тела игрока, включая ногу или любое используемое им приспособление (коляска, костыли, трость и т.п.) не может касаться любого места линии броска, прежде чем шар брошен и коснулся любой части игрового поля за линией броска.
  - 5.5.1.2 Если такое произойдёт, судья обязан объявить фол.
  - 5.5.1.3 Для команды (игрока) совершившего такой фол, наказанием будет объявление данного шара «вне игры».
  - 5.5.1.4 Если это возможно и безопасно, судья должен попытаться остановить брошенный с нарушением шар прежде, чем он достигнет паллины или других шаров, находящихся «в позиции». Если же шар достиг паллины или шаров «в позиции», судья должен убрать с поля неправильный шар, объявить его «вне игры», восстановить как можно точнее прежнее положение паллины и шаров и дать команду продолжить игру.
- 5.5.2 Движение шара или паллины
  - 5.5.2.1 Главный судья не должен давать разрешать очередной бросок, пока паллина или последний брошенный шар не остановятся полностью.
  - 5.5.2.2 Если во время игры атлет пустит свой шар, прежде чем паллина или ранее брошенный шар полностью остановятся, судья должен попытаться остановить брошенный с нарушением шар прежде, чем он достигнет паллины или других шаров, находящихся «в позиции». Если же шар достиг пал-

лины или шаров «в позиции», судья должен убрать с поля неправильный шар, объявить его «вне игры», восстановить как можно точнее прежнее положение паллины и шаров и дать команду продолжить игру.

- 5.5.3 Игрок команды из двух или четырёх игроков бросает больше шаров, чем ему положено.
  - 5.5.3.1 Когда игрок бросает лишний шар, он объявляется шаром «вне игры».
  - 5.5.3.2 Судья при таких нарушениях должен действовать так, как это описано в предыдущем пункте (5.5.2.2). Такие ситуации могут возникнуть, когда игрок парной команды бросает третий шар, или игрок команды из четырёх игроков бросает второй шар.
  - 5.5.3.3 Парная команда: второй игрок парной команды будет вынужден бросить только один шар.
  - 5.5.3.4 Команда из четырёх игроков: остальные игроки должны решить, кто из них будет бросать оставшиеся шары.
- 5.5.4 Неправомерное перемещение шаров своей команды
  - 5.5.4.1 Если игрок перемещает один или несколько шаров своей команды, шар/шары удаляются с площадки и объявляются «вне игры». Игра продолжается.
- 5.5.5 Неправомерное перемещение чужих шаров
  - 5.5.5.1 Если после того, как сыграны все восемь шаров, игрок смещает один или несколько шаров соперника, последний получает по одному очку за каждый сдвинутый шар.
  - 5.5.5.2 Если игрок смещает шар/шары соперника, когда ещё остались несыгранные шары, судья должен как можно более точно восстановить позицию, и игра продолжается.
- 5.5.6 Неправомерное перемещение паллины игроком
  - 5.5.6.1 Если паллина сдвинута с места игроком, команде соперника будет дано столько очков, сколько находились «в позиции», плюс количество ещё не сыгранных шаров.
  - 5.5.6.2 Если совершившая фол команда не имеет шаров «в позиции» и несыгранных шаров, судья объявляет фрейм недействительным и игра начинается снова на то же стороне.

## **5.6 Неумышленное или преждевременное перемещение шаров или паллины судьёй.**

- 5.6.1 Во время игры (когда остались несыгранные шары)
  - 5.6.1.1 Если судья во время измерения или по другой причине сдвинет шар «в позиции» или паллину, фрейм отменяется и играется заново с той же стороны.
- 5.6.2 Когда сыграны все шары

## **5.7 Препятствование движению шара**

- 5.7.1 Игроком своей команды
  - 5.7.1.1 Если игрок вмешивается в движение шара своей команды, судья фиксирует фол и объявляет шар «вне игры».
  - 5.7.1.2 Если это возможно и безопасно, судья должен попытаться остановить брошенный с нарушением шар прежде, чем он достигнет паллины или других шаров, находящихся «в позиции». Если же шар достиг паллины или шаров «в позиции», судья должен убрать с поля неправильный шар, объявить его «вне игры», восстановить как можно точнее прежнее положение паллины и шаров и дать команду продолжить игру.

### 5.7.2 Игроком команды соперника

5.7.2.1 Если в движение шара вмешивается игрок команды соперника, другая команда может предпринять одно из следующих действий:

5.7.2.1.1 Повторить бросок шара

5.7.2.1.2 Объявить фрейм недействительным.

5.7.2.1.3 Отказаться от наказания виновных, согласиться с положением шара, подвергнувшегося внешнему воздействию и продолжить игру.

5.7.3 Если положение шаров не изменилось

5.7.3.1 Если зритель, животное или какой-либо объект вмешивается в движение шара, а шар не коснётся ни одного шара на площадке, тот же игрок должен повторить свой бросок.

5.7.4 Если нарушено расположение шаров

5.7.4.1 Если зритель, животное или какой-либо объект вмешивается в движение шара, а он коснётся другого шара «в позиции», фрейм объявляется недействительным.

5.7.5 Иные нарушения хода игры

5.7.5.1 Любое действие, ведущее к изменению положения паллины или ближайшего к ней шара каждой из команд, приводит к отмене фрейма.

5.7.5.2 Если два ближайших к паллине шара разных команд окажутся сдвинутыми с их позиций, капитаны команд или судья должны как можно точнее вернуть их на занимаемые ими ранее места. Такое нарушение хода игры может быть совершено шаром, вылетевшим с соседней площадки, посторонним объектом, зрителем или животным, оказавшимся на площадке и изменившим положение шаров.

## 5.8 Бросок шара не своего цвета

5.8.1 Замена возможна

5.8.1.1 Если игрок бросает шар не своего цвета, его не могут остановить ни судья, ни другие игрок. Такой шар судья может заменить шаром правильного цвета только после его полной остановки.

5.8.2 Замена невозможна

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

## 5.9 Нарушение очерёдности в игре

5.9.1 В начале игры

5.9.1.1 Если команда в нарушение очерёдности бросает паллину и первый шар, судья должен вернуть паллину и первый шар назад.

5.9.1.2 Судья затем просит игрока/команду другого цвета бросить паллину и первый шар и игра возобновляется с того же конца площадки.

5.9.2 Последующие броски правильных шаров в неверной последовательности.

5.9.2.1 Если игрок бросает свой шар, когда его команда является «Ин», а у другой команды ещё остались шары, брошенный шар должен быть по возможности остановлен судьёй прежде, чем он достигнет шаров «в позиции», объявлен шаром «вне игры» и удалён с площадки.

5.9.2.2 Если судья не может остановить шар прежде, чем он достигнет шаров «в позиции», он должен вернуть паллину и ближайшие к ней шары на места, занимаемые ими до броска вне очереди.

## **6. СУДЬИ**

### **6.1 Отводы**

#### 6.1.1 Отводы судьям

6.1.1.1 Каждая команда до игры имеет право по любой причине заявить отвод судье.

6.1.1.2 Такой отвод будет рассмотрен Директором турнира.

#### 6.1.2 Помощник

6.1.2.1 Ни один член команды или зарегистрированный запасной не имеет права быть помощником судьи, если играет его команда.

### **6.2 Замена судей**

#### 6.2.1 Во время игры

6.2.1.1 Замена судьи во время игры допустима только с согласия Директора турнира и обоих капитанов.

#### 6.2.2 Дополнительные судьи

6.2.2.1 С согласия Директора турнира на любую игру в ходе матча может быть назначен дополнительный судья.

#### 6.2.3 Запрос команды

6.2.3.1 В ходе игры судья может быть заменён, если любая из команд предоставит Директору турнира уважительные причины.

### **6.3 Форма одежды судей**

6.3.1 Одежда судей должна ясно отличаться от одежды игроков.

## **7. ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ**

**7.1 Шар в игре: любой вброшенный на площадку шар.**

**7.2 Шар вне игры: любой шар, который был дисквалифицирован или отменён. Шар может быть дисквалифицирован в следующих случаях:**

7.2.1 наказание за фол;

7.2.2 вылет за пределы игрового поля;

7.2.3 контакт с человеком или объектом за пределами поля;

7.2.4 удар по верхнему краю ограждающих бортиков;

7.2.5 попадание в покрытие над полем, его стены или подпорки;

7.2.6 пересечение/касание линии броска;

7.2.7 неправомерное движение своего шара;

7.2.8 вмешательство в движение шара своей команды;

7.2.9 бросок до остановки паллины или ранее брошенного шара.

**7.3 Шар для бочче: Большой игровой шар.**

**7.4 Паллина: Малый шар (иногда называемый кью, би-би и т.д.).**

**7.5 Удар: Шар, запущенный с такой силой, что он ударится о заднюю стенку площадки, если не попадёт в другой шар.**

**7.6 Бросок с отскоком: Шар, брошенный так, чтобы он ударился о боковую или заднюю стенку.**

**7.7 Прицельный бросок: Бросок с целью поставить шар как можно ближе к паллине.**

**7.8 Фрейм: Часть игры, в ходе которой играют шары с одной стороны игрового поля и участникам присуждаются заработанные ими очки.**

**7.9 «В позиции»: В данных правилах – расположение шаров, которое судья считает правильным для измерения их взаимного положения и присуждения очков.**

**7.10 Фол: Нарушение правил, за которое полагается наказание.**