

## Κανονισμοί

### Τουρνουά Μπότσια

#### Πληροφορίες συμμετοχής – Δικαίωμα συμμετοχής

Δικαίωμα συμμετοχής στο Τουρνουά Μπότσια έχουν αγόρια και κορίτσια ΑμεΑ, όλων των βαθμίδων των ειδικών σχολείου

Κατά τη διαδικασία υποβολής της αίτησης συμμετοχής της ομάδας, είναι υποχρεωτική η δήλωση τουλάχιστον πέντε (5) συμμετοχών

**Παρακαλείσθε να διαβάσετε προσεκτικά τους παρακάτω κανονισμούς.**

#### Γενικά

Το Μπότσια είναι ένα άθλημα που μπορούν να συμμετέχουν ποικίλες αναπηρίες, ευχάριστο, ανταγωνιστικό και προσφέρει τη χαρά συμμετοχής σε όλους τους συμμετέχοντες.

#### Ορισμοί

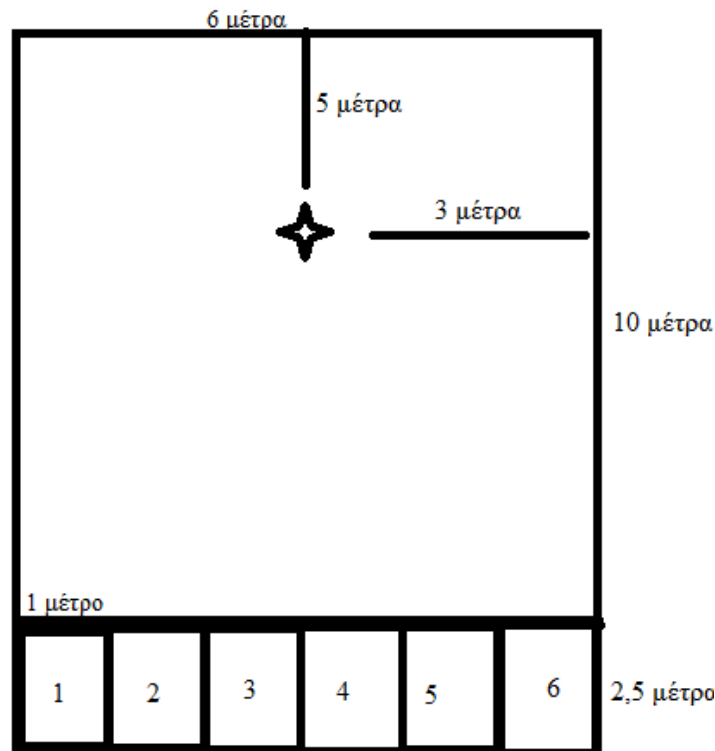
- **Μπάλα στόχος** είναι η άσπρη μπάλα η λεγόμενη **Jack**
- **Μπάλες** χρώματος μπλε ή κόκκινο (οι οποίες θα πληρούν τα καθορισμένα από τη Παγκόσμια Ομοσπονδία Μπότσια (BisFed) κριτήρια
- **Γήπεδο** είναι η περιοχή παιχνιδιού, η οποία οριοθετείται από τις εξωτερικές διαχωριστικές γραμμές. Σ' αυτή την περιοχή συμπεριλαμβάνονται και οι χώροι βολής των παικτών
- **Αγώνας** είναι ένα παιχνίδι ανάμεσα σε δύο πλευρές
- **Γύρος** είναι το τμήμα του παιχνιδιού, όπου η μπάλα στόχος και όλες οι μπάλες έχουν παιχθεί και από τις δύο ομάδες
- **Παράβαση** είναι κάθε ενέργεια που γίνεται από παίκτη, ομάδα, αντικαταστάτη, βοηθό ή προπονητή, η οποία είναι αντίθετη στους κανονισμούς του παιχνιδιού

#### Εξοπλισμός

- **Μπάλες Μπότσια:** Περιλαμβάνει 13 μπάλες, 6 κόκκινες, 6 μπλε και μία άσπρη μπάλα - στόχο (Jack). Η διοργανώτρια αρχή θα φροντίσει για την παρουσία και ενός δευτέρου σετ, σε περίπτωση απώλειας ή φθοράς
- **Χαρτοταινία και Μετροταινία:** Για την οριοθέτηση του γηπέδου και για την καταμέτρηση της απόστασης μπαλών κατά τη διάρκεια του αγώνα εάν χρειαστεί

- **Πίνακας Αποτελεσμάτων:** Τοποθετείτε σε σημείο όπου όλοι αθλητές που παίρνουν μέρος στον αγώνα να μπορούν να το βλέπουν
- **Εξοπλισμός Χρονομέτρησης:** Ο εξοπλισμός χρονομέτρησης θα είναι ηλεκτρονικός (χρονόμετρο χειρός). Χρονόμετρο οφείλει να έχει ο διαιτητής και η γραμματεία
- **Δείκτης Κόκκινου/Μπλε χρώματος:** Ο δείκτης είναι μια χρωματιστή ρακέτα που χρησιμοποιείται από το διαιτητή για να δείξει ποιά ομάδα (κόκκινη ή μπλε) ρίχνει. Ο διαιτητής χρησιμοποιεί το δείκτη και τα δάχτυλά του για να δείξει το σκορ στο τέλος κάθε περιόδου και στο τέλος κάθε αγώνα

**Γήπεδο (ειδικά διαμορφωμένο για τις ανάγκες του Τουρνουά)**



- Η επιφάνεια του γηπέδου πρέπει να είναι επίπεδη, ομαλή, λεία, όπως ένα ξύλινο δάπεδο γυμναστηρίου ή ένα δάπεδο με πλακάκια
- Η επιφάνεια δεν πρέπει να είναι ολισθηρή
- Οι διαστάσεις του γηπέδου θα να είναι 12,5m X 6m για όλες τις τάξεις των ειδικών σχολείων
- Όλες οι γραμμές του γηπέδου πρέπει να έχουν πλάτος 2 - 4cm και πρέπει να διακρίνονται εύκολα
- Για τη σήμανση των γραμμών θα χρησιμοποιηθεί κολλητική ταινία

- Προτείνεται η χρησιμοποίηση ταινίας 4cm πλάτους για τις εξωτερικές γραμμές και ταινία 2cm πλάτους για τις εσωτερικές γραμμές, όπως η γραμμή που χωρίζει τους χώρους παιχνιδιού
- Η περιοχή «βολών» χωρίζεται σε έξι χώρους ρίψης
- Η περιοχή «V» ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ για κανένα ηλικιακό γκρουπ
- Το σημείο «X» ορίζει τη θέση επανατοποθέτησης της μπάλας - στόχου

### Αγωνιστικό πρόγραμμα

Το αγωνιστικό πρόγραμμα (ημερομηνίες αγώνων), οι συνδυασμοί διεξαγωγής των αγώνων (όμιλοι ή αγώνες αποκλεισμού) καθώς και οι κανονισμοί, θα ανακοινωθούν μετά το πέρας των δηλώσεων συμμετοχής. **Οι αγώνες θα πραγματοποιούνται Σαββατοκύριακα**

### Κατηγορίες παιχνιδιού

- Το ομαδικό παιχνίδι θα αποτελεί τη μοναδική κατηγορία. Οι μορφές αναπηρίας που θα διαμορφώσουν την ομάδα είναι νοητική υστέρηση, σύνδρομο, φάσμα του αυτισμού, κινητικό πρόβλημα
- Η κάθε ομάδα θα έχει 3 βασικούς παίκτες και μέχρι 5 αναπληρωματικούς - βοηθητικούς
- Στην ομαδική κατηγορία ένας αγώνας αποτελείται από έξι (6) γύρους, εκτός από την περίπτωση του tie-break. Κάθε παίκτης ξεκινάει ένα γύρο με το πέταγμα της μπάλας - στόχου, ξεκινώντας με αριθμητική σειρά από το χώρο βολής 1 ως το χώρο βολής 6. Κάθε παίκτης έχει 2 μπάλες. Η πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες μπάλες καταλαμβάνει τους χώρους βολής 1, 3 και 5, ενώ η πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες τους χώρους βολής 2, 4 και 6

### Διεξαγωγή αγώνα

1. Οι ομάδες οφείλουν να βρίσκονται στο χώρο 40' (έλεγχος του πακέτου κάθε ομάδας) πριν την ώρα έναρξης που ορίζει η Διοργανώτρια Αρχή. Σε περίπτωση που μία ομάδα δεν εμφανιστεί αποκλείεται από το τουρνουά
2. Προηγείται ο έλεγχος του αθλητικού εξοπλισμού αν οι μπάλες είναι σωστές σε αριθμό και αν είναι άρτιες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εάν υπάρξει φθορά ή απώλεια, οι μπάλες μπορούν να αλλάξουν
3. **Ρίψη κέρματος** για το ποια ομάδα θα επιλέξει μπάλες, η ομάδα με τις κόκκινες παίζει πρώτη και τοποθετείται στην περιοχή βολής 1, 3, 5 και η ομάδα με τις μπλε τοποθετείται στην περιοχή βολής 2, 4, 6 του γηπέδου
4. **Μπάλες για προετοιμασία.** Οι παίκτες τοποθετούνται στους προκαθορισμένους χώρους ρίψης. Κάθε παίκτης μπορεί να πετάξει μέχρι 7 μπάλες (συμπεριλαμβανομένης και της μπάλας στόχου) για προθέρμανση, μέσα στο χρόνο των 2 λεπτών. Αν ένας παίκτης δεν κατορθώσει να πετάξει αυτές τις μπάλες στον καθορισμένο χρόνο, ο διαιτητής μπορεί να τις αφαιρέσει από τον παίκτη και να ξεκινήσει τον αγώνα
5. Ο παίκτης που παίζει κάθε φορά, ορίζεται από την ίδια την ομάδα.

**6. Ξεκινώντας το παιχνίδι**, γίνεται ρίψη της μπάλας - στόχου (Jack) από την ομάδα με τις κόκκινες μπάλες όπου ξεκινάει πάντα πρώτη. Στη συνέχεια ρίχνεται και η πρώτη έγχρωμη μπάλα

**7. Φάουλ της μπάλας-στόχου (Jack)**

Φάουλ της μπάλας-στόχου υπάρχει εάν:

- αυτή ριχθεί και καταλήξει εκτός ορίων γηπέδου
- η παράβαση γίνεται από τον παίκτη που πέταξε την μπάλα - στόχο

*Αν υπάρχει φάουλ της μπάλας στόχου, τότε αυτή ρίχνεται από τον παίκτη που οφείλει να πετάξει την μπάλα-στόχο στον επόμενο γύρο. Αν υπάρχει φάουλ αυτής και στον τελευταίο γύρο, την μπάλα - στόχο θα την ρίξει ο παίκτης που την είχε πετάξει και στον πρώτο γύρο. Αυτή η διαδικασία θα συνεχιστεί μέχρι να μπει η μπάλα – στόχο μέσα στο γήπεδο*

**8. Οι γύροι στο ομαδικό παιχνίδι είναι 6**

**9. Ρίψη της πρώτη μπάλας εντός του γηπέδου**

- Ο παίκτης που ρίχνει την μπάλα - στόχο, είναι και αυτός που θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα.
- Αν η μπάλα ριχθεί έξω από το γήπεδο ή ακυρωθεί λόγω παράβασης, αυτή η Πλευρά θα συνεχίσει να πετάει μέχρι μία μπάλα να βρεθεί στην περιοχή του παιχνιδιού, είτε μέχρι να εξαντληθούν όλες οι μπάλες της. Το ποιος θα ρίχνει κάθε φορά ορίζεται από την ίδια την ομάδα

**10. Ρίψη της πρώτης μπάλας της αντίπαλης ομάδας**

- Η αντίπαλη Πλευρά έχει σειρά
- Αν η μπάλα βρεθεί εκτός ορίων ή αφαιρεθεί λόγω παράβασης, αυτή η πλευρά θα συνεχίσει να πετάει μέχρι μία μπάλα να βρεθεί στην περιοχή του παιχνιδιού, είτε μέχρι να εξαντληθούν όλες οι μπάλες της. Το ποιος θα ρίχνει κάθε φορά ορίζεται από την ίδια την ομάδα

**11. Ρίψη των μπαλών που απέμειναν**

Η Πλευρά που πρόκειται να ρίξει μετά, είναι αυτή που η μπάλα της δεν είναι η κοντινότερη της μπάλας - στόχου, εκτός και αν έχουν ρίξει όλες τις μπάλες τους. Σ' αυτή την περίπτωση θα ρίξει η άλλη Πλευρά. Η διαδικασία αυτή θα συνεχιστεί μέχρι και οι δυο πλευρές να ρίξουν όλες τους τις μπάλες. Η πλευρά που πρόκειται να ρίξει μετά, είναι αυτή που η μπάλα της δεν είναι η κοντινότερη

**Όταν ριχθούν και όλες οι μπάλες** και από τις δύο ομάδες τελειώνει ο γύρος και πρέπει να ξεκινήσει ο επόμενος, αφού πρώτα ανακοινωθεί το σκορ

**12. Προετοιμασία για τον επόμενο γύρο**

Όλες οι μπάλες συγκεντρώνονται για την έναρξη του επόμενου γύρου. Οι επίσημοι (γραμματεία, διαιτητές, προπονητές) μπορούν να βοηθήσουν στην προσπάθεια αυτή. Ο διαιτητής δίνει την μπάλα στόχο σε παίκτη της άλλης ομάδας από αυτήν που ξεκίνησε (μπλε)

**13. Ρίψη μπάλας**

Ούτε η μπάλα - στόχος, ούτε κάποια έγχρωμη μπάλα δεν πρέπει να ριχθεί αν ο διαιτητής δε δώσει το σήμα έναρξης, ή αν δε δείξει ποια έγχρωμη μπάλα πρέπει να ριχθεί

**14. Κατά τη διάρκεια των ρίψεων** οι παίκτες δεν επιτρέπεται να ακουμπήσουν το γήπεδο ή τις γραμμές του. Θα πρέπει να βρίσκονται στην περιοχή ρίψης και μόνο

**15. Μπάλες εκτός γηπέδου (κατά τη διάρκεια που είναι σε εξέλιξη ο αγώνας)**

Οποιαδήποτε μπάλα, συμπεριλαμβανομένης και της μπάλας - στόχου, θεωρείται εκτός γηπέδου, αν ακουμπήσει ή υπερβεί τις εξωτερικές γραμμές του γηπέδου. Στην περίπτωση αυτή οι μπάλες μένουν στο σημείο που σταμάτησαν και η μπάλα στόχος τοποθετείτε στο ενδεδειγμένο σημείο «X» εντός γηπέδου από τον διαιτητή (αυτό θα συμβεί στην περίπτωση που η μπάλα βγει εκτός καθώς μπορεί να χτυπήθηκε από κάποια κόκκινη ή μπλε)

#### 16. Μπάλες σε ίση απόσταση από την μπάλα - στόχο

Αν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικού χρώματος βρίσκονται σε ίση απόσταση από την μπάλα - στόχο και δεν υπάρχει άλλη μπάλα κοντύτερα, τότε η ομάδα που έριξε τελευταία θα πρέπει να ρίξει πάλι. (Αυτό κατά τη διάρκεια που παίζεται το παιχνίδι).

Μετά οι πλευρές που θα ρίχνουν θα εναλλάσσονται μέχρις ότου είτε να διαταραχθεί η ίση απόσταση είτε η μία πλευρά να πετάξει όλες τις μπάλες, Το παιχνίδι μετά θα συνεχιστεί κανονικά

#### 17. Αν μία μπάλα ριχθεί κατά λάθος ο διαιτητής μπορεί να την επιστρέψει στον παίκτη

#### 18. Αντικατάσταση

Η κάθε ομάδα προτείνεται να κάνει τουλάχιστον μία αλλαγή σε κάθε γύρο.

#### 19. Τοποθέτηση των αναπληρωματικών & προπονητών

Οι Προπονητές και οι αναπληρωματικοί θα πάρουν θέση στην περιοχή που έχει οριστεί. Ο καθορισμός της περιοχής αυτής καθορίζεται από την διοργανώτρια αρχή και εξαρτάται από το συνολικό χώρο, που βρίσκεται το γήπεδο

#### 20. Βαθμολογία

Το σκορ θα δοθεί από τον διαιτητή όταν όλες οι μπάλες θα έχουν ριχθεί και από τις δύο ομάδες

- Η ομάδα της οποίας η μπάλα βρίσκεται κοντύτερα στο στόχο θα βαθμολογηθεί με ένα βαθμό για κάθε μπάλα κοντά στο στόχο
- Εάν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικού χρώματος βρίσκονται σε ίση απόσταση από την μπάλα - στόχο και δεν υπάρχει άλλη μπάλα πιο κοντά, τότε κάθε πλευρά θα βαθμολογηθεί με ένα πόντο για κάθε μπάλα
- Ο διαιτητής σημειώνει το σκορ στο φύλλο αγώνα και στον πίνακα βαθμολόγησης
- Μετά την ολοκλήρωση των γύρων, οι βαθμοί του κάθε γύρου προστίθενται και η πλευρά με την υψηλότερη βαθμολογία ανακηρύσσεται νικήτρια.
- Ο διαιτητής μπορεί να καλέσει μπροστά τους αρχηγούς ή τους προπονητές εάν υπάρχει αμφιβολία για τη μέτρηση απόστασης που έχουν οι μπάλες από αυτή του στόχου ή η απόφαση μπορεί να είναι αποκλειστικά του διαιτητή
- Εάν το σκορ είναι ίσο, τότε παίζεται ένα «**tie-break**», ένας επιπλέον γύρος. Οι βαθμοί που κερδίζονται στο tie-break δε θα καταγραφούν στο παιχνίδι. Αυτοί καθορίζουν μόνο το νικητή

#### 21. Το tie-break είναι ένας επιπλέον γύρος, η μπάλα στόχος τοποθετείται στην καθορισμένη θέση, γίνεται στρίψιμο για το ποια ομάδα θα παίζει πρώτη. Στη συνέχεια παίζεται όπως ένας κανονικός γύρος, εάν δεν υπάρξει νικητής το tie-break συνεχίζεται μέχρι να υπάρξει νικητής

#### 22. Η κάθε ομάδα δικαιούται ένα time-out των 3' λεπτών. Time out μπορεί να καλέσει και ο διαιτητής εάν κριθεί απαραίτητο, το οποίο διαρκεί και αυτό 3' λεπτά

#### 23. Ο συνολικός Χρόνος για την κάθε ομάδα 15' λεπτά

### Ευθύνες Αρχηγού Προπονητή Συνοδού.

Ο αρχηγός θα πρέπει να υποδειχθεί καθαρά στο διαιτητή. Ο αρχηγός ενεργεί ως εκτελεστικό όργανο της ομάδας και έχει τις ακόλουθες ευθύνες:

- Βεβαιώνει ότι όλα τα μέλη της ομάδας παρευρίσκονται την ώρα της έναρξης του παιχνιδιού
- Αντιπροσωπεύει την ομάδα στο γύρισμα του νομίσματος και αποφασίζει αν θα παίξει με τις κόκκινες ή τις μπλε μπάλες
- Αποφασίζει ποιο μέλος της ομάδας είναι να πετάξει μπάλα κατά τη διάρκεια του αγώνα
- Αποφασίζει ποιο μέλος της ομάδας θα παίξει τις μπάλες ποινής
- Ζητάει time-out
- Αναγνωρίζει την απόφαση του διαιτητή όσον αφορά τη βαθμολόγηση
- Συνεργάζεται με τον διαιτητή σε περίπτωση διακοπής του γύρου
- Υπογράφει το φύλλο με το αποτέλεσμα του αγώνα

### Επιπλέον αρμοδιότητες

Υπεύθυνος για τη συνοδεία του παιδιού που έχει αναλάβει (παροχή εξοπλισμού-καθοδήγηση, χρήση τουαλέτας, κρίσεις και οποιαδήποτε ανάγκη προκύψει για το παιδί).

### Ευθύνες Διαιτητή

- Επικοινωνία με τη γραμματεία
- Υπεύθυνος του εξοπλισμού του
- Υπεύθυνος για το γήπεδο και έλεγχο γηπέδου
- Ενημέρωση σχετικά με το χρόνο κάθε ομάδας
- Διεξαγωγή κλήρωσης για την επιλογή χρώματος της κάθε ομάδας
- Υπεύθυνος για την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα και την τήρηση των κανόνων

### Ευθύνες Γραμματείας

- Θα αποτελείται από δύο άτομα
- Θα καταγράφει το σκορ
- Θα παρακολουθεί το χρόνο των αγώνων
- Θα επικοινωνεί με τους συνοδούς των ομάδων