МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТ РОССИИ)

ПРИКАЗ

«27» декабря 2019 г. № 1133

Об утверждении правил вида спорта «боулспорт»

В соответствии с пунктом 9 Порядка разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 13 мая 2018 г. № 506 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 02 августа 2018 г., регистрационный № 51752), приказываю:

1. Утвердить прилагаемые правила вида спорта «боулспорт».

2. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта Российской Федерации С.В. Косилова.

Министр П.А. Колобков

МИНСПОРТ РОССИИ
Вн. № 1133
От 27.12.2019 л.

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от «___» _____2019. г. № ___

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «БОУЛСПОРТ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта «боулспорт» (далее – Правила) разработаны общероссийской спортивной федерацией, по виду спорта «боулспорт» (далее – Федерация) в соответствии с правилами Международной Федерации Шаров (бочче-воло) – Federation Internationale de Boules (FIB), Международной Федерации бочче (раффа) – Confederazione Boccistica Internazionale (CBI), уставом Международной Федерации петанка и провансальских шаров – Federation Internationale de Petanque et jeu Provencal (FIPJP).

Настоящие Правила являются обязательными для всех организаций, проводящих официальные спортивные соревнования, включённые в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий субъектов Российской Федерации, муниципальных образований и городских округов по виду спорта «боулспорт» (далее – соревнования) на территории Российской Федерации.

Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, трактуются в соответствии с Правилами международных федераций.

Официальные лица (представители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

1.1. Термины и их значение

Аут – позиция, при которой шар (паллино, кошонет) пересекает линию игровой площадки (касается борта).

Бараж – дополнительный тур для выхода спортсменов из группы в 1/4 финала соревнований.

Биберон (biberon) – позиция, при которой паллино (кошонет) соприкасается с шаром.

Бочче-воло – спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слово «бочче-воло».

Бочче-раффа – спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слово «бочче-раффа».

Боччедром – спортивное сооружение для игры в бочче.

Боулдром – спортивное сооружение для игры в петанк.

Бросок – попытка сдвинуть один или более шаров на дорожке, бросая шар по параболической траектории.

Воло (volo) – бросок в бочче, при котором шар должен точно попасть в заказанный шар, либо в зону броска перед ним.

Дорожка (мен в петанке) - часть партии, в течение которой все броски совершаются с одной стороны площадки. Завершается, когда обе команды бросили все свои шары или когда паллино ушел в аут. По итогам одна из команд получает очки. Число сыгранных дорожек в партии заранее неизвестно кроме спортивной дисциплины «бочче - воло - комбинация».

Дорожка – площадка для игры.

Дуплет – игра в паре в спортивных дисциплинах, содержащих в своем наименовании слово «петанк» (далее - петанк), играют тремя шарами.

Заказанный шар–шар, указанный игроком судье, для совершения броска.

Зона броска – дугообразная линия перед заказываемой мишенью и близлежащими шарами, попадающими в зону броска, отмечаемая линейкой (бакеттой).

Игрок – спортсмен, участник соревнований.

Каро – бросок, при котором шар, которым совершали бросок занимает место выбиваемого шара.

Ковер – синтетический модуль, используемый для точных дисциплин.

Круг – нарисованная на дорожке окружность диаметром примерно 50 см, обозначающая место, с которого будут совершаться броски в текущем мене. Используется в петанке.

Круг-шаблон – сделанное, как правило, из пластмассы плоское кольцо, с внутренним диаметром в 50см, обозначающее место для совершения броска в текущем мене.

Кошонет (cochonnet) – тоже, что паллино, используется в петанке и изготавливается из дерева (самшит) или пластика.

Линейка (baccheta (баккета) – измерительный прибор в бочче. Служит для измерения расстояния между шарами. В спортивных дисциплинах, содержащих в своем наименовании слова «бочче-раффа»(далее – бочче-раффа) длина линейки составляет 70см в спортивных дисциплинах, содержащих в своем наименовании слова «бочче-воло» (далее – бочче-воло) – 50см.

Лицензия – разрешение на участие спортсмена в национальных и международных соревнованиях. Выдается национальной Федерацией.

Очко – ситуация, когда один из шаров находится ближе к паллино (кошонету), чем шары противника.

Паллино (pallino) – маленький шарик в бочче (деревянный в бочче-воло, из специального синтетического материала в бочче-раффа), служащий целью игры; чем ближе шаров одной команды стоят к паллино, тем больше очков за одну дорожку (мен) она получает.

Петанк – спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слово «петанк».

Поле/дорожка/площадка – зона, на которой происходит игра.

Пойнт – бросок в петанке, цель которого поставить шар как можно ближе к кошонету.

Пойнтер – специализация игрока, выполняющего пойнт.

Предупреждение – это наказание и может быть вынесено только за нарушение правил.

Пунто – бросок в бочче, заключающийся в подкате шара к паллино.

Равноудаленные – означает, что два ближайших к паллино (кошонету) шара обоих соперников находятся на одинаковом от него расстоянии.

Раффа (raffa) – бросок в бочче-раффа, при котором игрок должен перекинуть определенную линию, а затем сбить заказанный шар прокатом.

Стойка – подставка для шаров, используется в спортивных дисциплинах «бочче - воло - прогрессив», «бочче - воло - эстафета», «бочче - воло - эстафета - смешанная», на которой можно разместить один или более шаров.

Сингл (тет) – одиночная игра, в петанке играют тремя шарами в бочче – четырьмя.

Тир – а) соревнование на выбивание шаров. Проходит путем выбивания игроками определенных комбинаций шаров, на различном расстоянии;

б) совершение броска в петанке, также именуется, как «шут».

Тирщик (шутер) – специализация игрока, совершающего тир (бросок).

Триплет – команда из трех человек в петанке, игроки играют двумя шарами.

Целое (единое целое) – положение шаров в бочче-раффа, при котором расстояние между шаром и паллино составляет 13 и менее сантиметров.

Шар – игровой снаряд, изготовленный из металла или из искусственного материала, диаметр, масса и жесткость которого описаны в Правилах.

1.2. Перечень спортивных дисциплин

Соревнования по боулспорту проводятся в следующих спортивных дисциплинах в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта:

1) бочче - раффа;
2) бочче - раффа - двойка;
3) бочче - раффа - командные соревнования;
4) бочче - воло;
5) бочче - воло - комбинация;
6) бочче - воло - прогрессив;
7) бочче - воло - точность;
8) бочче - воло - двойка;
9) бочче - воло - эстафета;
10) бочче - воло - эстафета - смешанная;
11) бочче - воло - командные соревнования;
12) петанк;
13) петанк - точность;
14) петанк - двойка;
15) петанк - двойка - смешанная;
16) петанк - тройка;
17) петанк - командные соревнования.

1.3. Характер проведения соревнований

Соревнования по боулспорту подразделяют на:

- личные, в которых результаты личных встреч засчитывают каждому участнику отдельно;

- командные, в которых результаты личных встреч участников команды засчитывают команде в целом;

- лично-командные, т.е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде в целом.

Каждый вид соревнований может состоять из личных встреч:

- одиночные: мужские, женские;

- парные: мужские, женские, смешанные;

- тройки: мужские, женские.

Вид соревнования определяется Положением о соревновании.

1.4. Системы проведения соревнований

Система проведения: комбинированная.

Первый этап:

- при 5-7 командах – соревнования проводятся по круговой системе;

- от 8 до 11 команд возможно проведение этапа по круговой системе;

- от 17 команд – допускается применение швейцарской системы.

В первом этапе может быть установлено ограничение по времени:

- для одиночных турниров – 40 минут с одной или двумя дополнительными дорожками (менами) или без дополнительных дорожек (менов);

- для турниров двоек – 50 минут с одним или двумя дополнительными дорожками (менами) или без дополнительных дорожек (менов);

- для турниров троек – 1 час с одним или двумя дополнительными дорожками (менами) или без дополнительных дорожек (менов).

Второй этап:

- если первый этап игрался по круговой системе, второй этап не проводится;

- при 8-12 командах – проводится по олимпийской системе среди 4 команд с лучшими результатами;

- при 13-23 командах – проводится по олимпийской системе среди 8 команд с лучшими результатами;

- при 24-40 командах – проводится по олимпийской системе среди 8 команд в кубке А и среди следующих 8 команд в кубке В;

- при 41 и более командах – стыковая игра среди 16 команд, далее плэй-офф по олимпийской системе среди победивших команд (кубок А) и

плэй-офф среди проигравших команд (кубок B), а также плэй-офф среди следующих 16 команд в кубке C.

В 1/8, 1/4 финала и стыковых играх второго этапа продолжительность игры увеличивается по сравнению с первым раундом на 5 или 10 минут и может дополняться одной или двумя дополнительными дорожками (менами). Полуфиналы и финалы играются без ограничения по времени.

В кубках B и C игры за третье место не проводятся.

1.5. Виды спортивных санкций

Виды наказаний за несоблюдение правил игры:

1.5.1. Предупреждение, официально выносимое судьей, предъявляющим желтую карточку виновному игроку.

При этом желтой карточкой за превышение времени наказываются все игроки команды-нарушителя. Если один из игроков уже имеет желтую карточку, он наказывается аннулированием уже сыгранного шара или изъятием шара, который он собирался бросить, в текущей дорожке (мене) или в следующей дорожке (мене), если у него не осталось шаров.

1.5.2. Аннулирование уже сыгранного шара или изъятие шара, который игрок собирался бросить, в текущей дорожке (мене) или в следующей дорожке (мене), если у него не осталось шаров, официально выносимое судьей, предъявляющим желтую карточку виновному игроку.

1.5.3. Удаление игрока до конца игры, официально выносимое судьей, предъявляющим красную карточку виновному игроку.

1.5.4. Дисквалификация команды.

1.5.4.1. Дисквалификация обеих команд в случае обнаружения сговора.

Предупреждение - это наказание, которое может быть вынесено только за нарушение Правил.

1.5.4.2. Любой игрок, играющий шарами, заполненными песком или свинцом, модифицированными шарами после фабричной обработки, немедленно дисквалифицируется с турнира вместе со всей командой.

1.5.4.3. Команды, дискутирующие во время игры, демонстрирующие отсутствие спортивного духа или неуважение к сопернику, публике, оргкомитету и судьям, снимаются с турнира. Это может привести к аннулированию достигнутых к тому времени результатов.

1.5.4.4. Игрок, виновный в неспортивном поведении или в демонстрации агрессии по отношению к официальным лицам, судье, другому игроку или зрителю, подлежит одному или нескольким из следующих наказаний в зависимости от тяжести проступка:

1.5.4.5. Исключение из турнира. Налагает Главный судья.

1.5.4.6. Прекращение действия лицензии. Налагает апелляционное жюри. Также апелляционное жюри может внести предложение в Федерацию об исключении игрока из ее членов.

Во всех случаях руководитель исполнительного органа Федерации принимает окончательное решение.

Все игроки должны иметь форму одежды в соответствии с п. 5.8. Запрещается курить, включая электронные сигареты, употреблять спиртные напитки.

Игрок, который после предупреждения судьи продолжает нарушать Правила, решением Главного судьи может быть исключен из турнира.

1.6. Медицинское и антидопинговое обеспечение

Каждый участник соревнований обязан регулярно проходить медицинское обследование не позднее, чем за полгода до дня проведения соревнований и иметь соответствующее письменное подтверждение о возможности участия в соревнованиях.

Медицинское обеспечение на соревнованиях осуществляется врачебным персоналом медицинских учреждений под руководством организатора соревнований. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01 марта 2016 года № 134н «О Порядке

организации оказания медицинской помощи лицам, занимающихся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

На всех участников – тренеров, руководителей и иных должностных лиц распространяется действие международных и российских норм и Правил по проведению допинг-контроля, в том числе приказа Министерства спорта Российской Федерации от 9 августа 2016 г. № 947 «Об утверждении Общероссийских антидопинговых правил». Участники могут быть подвергнуты антидопинговому контролю в течение всего спортивного сезона.

Обязательный допинговый контроль проводится с соблюдением требований международного стандарта для тестирования участников спортивного соревнования, определенного международной организацией, осуществляющей борьбу с допингом и признанной Международным Олимпийским комитетом.

Принимая во внимание, что Международный олимпийский комитет, международные и национальные спортивные федерации, Всемирное антидопинговое агентство (ВАДА) и национальные антидопинговые службы направляют свои усилия на распространение духа честной игры и ведут борьбу с применением допинга в спорте – федерация, тренеры и спортсмены обязуются:

- не допускать применения спортсменами на соревнованиях как внутри страны, так и за рубежом медикаментов в любых формах, пищевых добавок, специализированных препаратов спортивного питания без назначения врача сборной команды;

- содействовать выполнению на соревнованиях и тренировочных сборах как внутри страны, так и за рубежом регламента прохождения антидопингового контроля в соответствии с Кодексом ВАДА, всемирной антидопинговой Конвенцией ЮНЕСКО, антидопинговыми правилами международных и национальных спортивных федераций.

2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Возрастные группы спортсменов, допуск

№	Спортивная дисциплина	Возрастная группа	Возраст	По наименованию в FIB, CBI, FIPJP
1.	Петанк	Мальчики и девочки	11 - 13 лет	
2.		Юноши и девушки	14 - 17 лет	Under 18
3.		Юниоры и юниорки	17 - 22 лет	Under 23
4.		Мужчины и женщины	15 лет и старше	Men & Women
5.	Бочче-воло	Мальчики и девочки	11 - 14 лет	
6.		Юноши и девушки	15 - 17 лет	Under 18
7.		Юниоры и юниорки	18 - 22 лет	Under 23
8.		Мужчины и женщины	14 лет и старше	Men & Women
9.	Бочче-раффа	Юниоры и юниорки	11-17 лет	Under 18
10.		Мужчины и женщины	18 лет и старше	Men & Women

Для участия в спортивных соревнованиях по бочче-раффа спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований. Для участия в соревнованиях по петанку и бочче-воло спортсмен должен достичь установленного возраста на момент проведения соревнований.

Спортсмен может быть допущен к соревнованиям старшей возрастной группы, следующей непосредственно за той, к которой он относится, если уровень его спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы, указанной в Положении о соревнованиях.

В спортивных дисциплинах возрастной группы без ограничения возраста (мужчины, женщины) допускаются спортсмены, достигшие возраста 15 лет, если уровень их спортивной квалификации соответствует

уровню квалификации старшей возрастной группы, указанной в Положении о соревнованиях.

2.2. Права и обязанности спортсменов

Принимая участие в соревнованиях, спортсмен обязан:

2.2.1. безоговорочно выполнять требования мер безопасности, Правил и Положения, подчиняться распорядку дня и режима, установленных на соревнованиях;

2.2.2. своевременно появляться на старте или площадке по вызову судей;

2.2.3. по требованию судей называть свою фамилию и организацию, которую он представляет;

2.2.4. беспрекословно выполнять указания представителей судейской коллегии;

2.2.5. быть корректным в отношениях со спортсменами, судьями и обслуживающим персоналом;

в случае вынужденного выбывания из числа участников соревнований сообщить об этом судейскую коллегию через представителя команды;

2.2.6. выглядеть опрятно, в соответствии с требованиями дисциплины, в которой он выступает.

Принимая участие в соревнованиях, спортсмен имеет право:

2.2.7. обращаться к судьям за разъяснениями только через представителя команды или личного тренера;

2.2.8. на предоставление официальных тренировок накануне проведения соревнований.

2.3. Права и обязанности тренеров и представителей команд

Каждая команда, клуб или организация, участвующая в соревнованиях, должна иметь своего представителя, который является руководителем команды и отвечает за дисциплину и организованность. При отсутствии представителя команды его обязанности выполняет тренер команды.

Команда, клуб или организация, подавшая заявку на участие в соревнованиях, должна заявить своего представителя одновременно с составом участников.

Представитель команды обязан:

2.3.1. знать и выполнять настоящие Правила, Положение и Регламент соревнований;

2.3.2. своевременно подавать заявки на участие команды в соревнованиях в комиссию по допуску;

2.3.3. обеспечить своевременное прибытие команды к месту проведения соревнований;

2.3.4. обеспечить своевременный выход на старт или площадку спортсменов команды;

2.3.5. присутствовать на месте проведения соревнований до их завершения;

2.3.6. обеспечить соблюдение всеми членами команды настоящих Правил, Положения и Регламент соревнования, требований дисциплины, режима спортивной деятельности и отдыха;

2.3.7. регулярно информировать спортсменов и тренеров команды об изменениях в программе соревнований и всех распоряжениях судейской коллегии;

2.3.8. обеспечить своевременное прибытие команды на торжественные мероприятия – церемонии открытия и закрытия соревнований, награждения победителей;

2.3.9. не вмешиваться в работу судейской коллегии.

Представитель команды имеет право:

2.3.10. присутствовать на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями команд (с правом совещательного голоса: один голос от одного региона);

2.3.11. подавать заявления и протесты главному судье соревнований и предоставлять по этому поводу в судейской коллегии свои объяснения и толкования существующих проблем и несогласованностей.

Представитель команды и тренеры не должны присутствовать на площадке, где непосредственно проходит выступление спортсменов.

3. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ

Организаторы физкультурных мероприятий или спортивных мероприятий по боулспорту определяют условия их проведения, несут ответственность за организацию и проведение таких мероприятий, обеспечивают совместно с собственниками, пользователями объектов спорта меры общественного порядка и общественной безопасности в соответствии с Федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 №329-ФЗ и правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными Правительством Российской Федерации (далее – правила обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований).

Обеспечение мер общественного порядка и общественной безопасности при проведении официальных спортивных соревнований осуществляется за счет средств организаторов официальных спортивных соревнований и (или) собственников, пользователей объектов спорта в соответствии с положениями (регламентами) об официальных спортивных соревнованиях и (или) договорами, заключенными организаторами таких соревнований и собственниками, пользователями объектов спорта, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Права и обязанности организаторов официальных спортивных соревнований, собственников, пользователей объектов спорта по обеспечению общественного порядка и общественной безопасности при проведении официальных спортивных соревнований устанавливаются настоящим

Федеральным законом, а также правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований.

Организация, проводящая соревнование, обязана до начала мероприятия:

– создать организационный комитет (далее – Оргкомитет) по подготовке и проведению соревнования, состоящий из физических или юридических лиц, уполномоченных организатором;

– разработать, утвердить и разослать заинтересованным организациям Регламент;

– обеспечить подготовку к соревнованию, в соответствии с требованиями настоящих Правил;

– утвердить судейскую коллегию;

– создать комиссию по допуску спортсменов к участию в соревновании, в составе:

Оргкомитет обязан обеспечить:

– врачебно-медицинское обслуживание и санитарно-гигиенический контроль в местах проведения соревнования, размещения и питания участников;

– места размещения, питания, а также транспорт для участников соревнований;

– наличие коменданта соревнований;

– изготовление афиш, плакатов, оформление мест проведения соревнований, участие средств массовой информации в освещении соревнований, а также наличие наградной атрибутики.

Все вопросы о допуске участников к соревнованиям, в том числе связанные с принадлежностью к физкультурно-спортивной организации, а также их спортивной квалификацией, решает орган, утвердивший Регламент о соревновании.

4. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Место проведения спортивных соревнований – это территория, предназначенная для проведения спортивных соревнований по боулспорту, обустроенная для приема участников и зрителей.

Спортивные соревнования по боулспорту проводятся на базе стационарной или временно создаваемой площадки.

Стационарная площадка может быть оборудована на базе существующего спортивного объекта или иного объекта, в котором возможно проведение соревнований по боулспорту.

Временная площадка, как правило, оборудуется рядом с социальной инфраструктурой, позволяющей использовать имеющиеся навесы, отапливаемые помещения, туалеты и другие социальные объекты. По окончанию спортивных соревнований временная площадка, по решению организаторов, может быть демонтирована.

Допускается обустройство временной площадки на территориях, удаленных от инфраструктуры и в полевых условиях.

Место проведения спортивных соревнований включает:

- место непосредственного проведения соревнований;
- зону разминки;
- зону размещения спортсменов;
- зону размещения зрителей;
- зону размещения представителей средств массовой информации;
- пункт оказания медицинской помощи;
- офис спортивных соревнований.

5. ПРАВИЛА ИГРЫ

5.1. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН, СОДЕРЖАЩИХ В СВОЕМ НАИМЕНОВАНИИ «ПЕТАНК»

ОБЩИЕ ПРАВИЛА:

5.1.1– Состав команд

В петанк играют:

- 3 игрока играют против трех (триплеты).

- 2 игрока играют против двух (дуплеты);

- 1 игрок играет против одного (синглы).

В триплетах каждый из игроков использует по 2 шара.

В дуплетах и синглах каждый из игроков использует по 3 шара.

Другие варианты недопустимы.

5.1.2 – Характеристики разрешенных шаров

В петанк играют шарами, одобренными FIPJP и удовлетворяющими следующим критериям:

5.1.2.1. сделаны из металла;

5.1.2.2. имеют диаметр не менее 7,05 и не более 8,00 см;

5.1.2.3. имеют вес не менее 650 и не более 800 г.

Марка изготовителя и вес должны быть выгравированы на шарах и четко видны.

Спортсмены до 14 лет в турнирах своей возрастной группы могут использовать шары весом 600 г и диаметром 6,50 см при условии, что они изготовлены лицензированным производителем.

5.1.3. Не допускается никакая модификация шаров после фабричной обработки.

Однако разрешается нанесение на шары в соответствии со спецификацией производителя имени и фамилии (либо инициалов) игрока, а также различных логотипов, инициалов и акронимов.

5.1.4. – Наказания за нестандартные шары

Любой спортсмен, нарушивший пункт 5.1.3. Правил, немедленно дисквалифицируется вместе со всей командой. Претензии по поводу несоответствия шаров подаются судье на дорожке или судье матча.

Если шар не является подделкой, но имеет заводской брак либо изношен, не проходит официальную проверку или не соответствует

требованиям статьи 5.1.3., спортсмен должен его заменить. Он вправе также заменить весь комплект шаров.

Претензии, поданные игроками судье матча, касающиеся пунктов несоответствия шаров, допустимы только до начала игры. В интересах игроков – убедиться, что их шары и шары противников соответствуют указанным правилам.

Претензии, касающиеся пункта 5.1.3., могут быть поданы в любое время на протяжении всей игры, но только в перерыве между менами. Однако начиная с третьего мена, если претензия по поводу шаров противника оказывается необоснованной, к счету команды или игрока противника добавляются 3 очка.

Судья на дорожке или судья матча могут в любое время потребовать проверки шаров любого игрока (игроков).

5.1.5. – Разрешенные кошонеты

Кошонет должен быть сделан из дерева или синтетического материала, иметь маркировку лицензированного производителя и соответствовать требуемым стандартам.

Диаметр кошонета должен составлять 30 мм (погрешность: +/- 1 мм).

Вес кошонета должен находиться в диапазоне от 10 до 18 г.

Окрашенные кошонеты разрешены, но они, так же, как неокрашенные кошонеты, не должны притягиваться магнитом.

5.1.6.– Лицензии

Для регистрации на турнир каждый спортсмен должен предоставить свою лицензию или иной документ, удостоверяющий личность и подтверждающий членство в федерации.

5.1.7. – Площадка и дорожки

Играть в петанк можно на любой поверхности (исключения: трава, голый асфальт, песок). На соревнованиях дорожки имеют разметку, показывающую границы игры. Размер дорожки для петанка составляет от 12

до 15 метров в длину и от 3 до 4 метров в ширину (требование FIPJP к размеру дорожки для проведения соревнований – 15х4 метра).

Площадка для игры включает в себя произвольное число дорожек, обозначенных линиями (веревками), размеры которых не должны препятствовать нормальному течению игры. Линии (веревки), обозначающие дорожки, не являются линиями аута, за исключением торцевых концов дорожки. Линиями аута так же являются внешние границы площадки.

Линия (веревка), ограждающая территорию дорожки, должна проходить на расстоянии не менее 20 см от внешней границы площадки.

Некоторые турниры могут проводиться с ограничением времени. В этом случае они всегда проходят на размеченных дорожках, все границы которых являются линиями аута.

5.1.8. – Начало игры и характеристики круга

Команды должны кинуть жребий (бросить монету), чтобы решить, кто из них будет начинать игру, и бросать кошонет.

Команды, участвующие в игре, должны играть только на дорожке, определенной организатором не имеют права перемещаться на другую дорожку без разрешения судьи.

Любой игрок команды, выигравшей жеребьевку, выбирает стартовую позицию и очерчивает круг либо кладет круг-шаблон. Когда используется фабричный круг-шаблон, он должен быть жестким и иметь внутренний диаметр 50 см (погрешность: +/- 2 мм).

Игроки должны использовать круги-шаблоны, предоставленные организаторами. Организаторы обязаны представить круги-шаблоны играющим командам.

Во всех случаях положение круга-шаблона должно быть помечено до броска кошонета.

Круг должен быть начерчен (или положен) на расстоянии не менее 1 м от любых препятствий и как минимум 2 м от ближайшего игрового круга.

Команда, выигравшая жеребьевку или предыдущий мен, имеет одну попытку для броска кошонета. Если после броска кошонет не брошен на положенную дистанцию (6-10 метров от круга), то он вручается сопернику, который может поставить его в любое разрешенное место на дорожке.

Команда, которая собирается бросить кошонет, должна стереть все круги, расположенные рядом с используемым кругом.

Зона внутри круга может быть полностью очищена от гравия/гальки и т. п. в течение мена, но по окончании мена все должно быть приведено в исходное состояние.

Круг не является аутом.

Ноги игрока во время броска должны полностью находиться внутри круга, не должны касаться его краев, не должны выходить за пределы круга и отрываться от земли до тех пор, пока брошенный шар не коснется земли. Никакие части тела игрока не должны касаться земли за пределами круга. Любой игрок, нарушивший данное правило, наказывается в соответствии со статьей 5.1.38.

Игрок команды первым бросившим кошонет не обязан бросать первый шар. Бросок кошонета одним из членов команды не подразумевает, что именно он должен бросить первый шар.

Если игрок поднимет круг-шаблон до того, как все шары брошены, то круг возвращается на место, однако право на бросок оставшихся шаров имеет только соперник.

5.1.9. – Допустимая дистанция для броска кошонета

Брошенный кошонет считается в игре при соблюдении следующих условий:

Расстояние от кошонета до внутреннего края круга составляет:

- минимум 6 м и максимум 10 м для спортсменов от 14 лет;
- от 5 до 9 метров на турнирах мальчиков и девочек до 13 лет.

Круг располагается на расстоянии как минимум одного метра от торца дорожки и двух метров от другого круга, расположенного на соседней дорожке.

Кошонет находится на расстоянии как минимум одного метра от ближайшей линии аута. Для игр с ограничением времени это расстояние уменьшается до 50 см, за исключением торцевого конца дорожки.

В следующем мене кошонет должен быть брошен из круга, начерченного (положенного) вокруг места нахождения кошонета в момент окончания предыдущего мена, за исключением следующих случаев:

- круг будет находиться на расстоянии менее одного метра от границы дорожки;

- кошонет нельзя бросить на любую разрешенную дистанцию (минимум 6 метров).

В первом случае игрок должен начертить или разместить круг таким образом, чтобы он находился на требуемом расстоянии от препятствия.

Во втором случае игрок может отойти назад по линии игры предыдущего мена, но не далее, чем до точки, с которой кошонет может быть брошен на максимальную дистанцию. Это правило применяется только в случае, если кошонет нельзя бросить на максимальное расстояние в каком-нибудь другом направлении.

Если кошонет брошен с нарушением указанных выше правил, то соперник должен переместить кошонет на место на дорожке, разрешенное правилами. Соперник также может отодвинуть круг назад, как описано выше, если первоначальная позиция круга не позволяет бросить кошонет на максимальную дистанцию.

Команда, потерявшая право на кошонет после неудачного броска оставляет за собой право бросать шар первой.

Для забрасывания кошонета в новом мене дается 1 минута. Команда, получившая право переставить кошонет после неудачного броска соперника, должна сделать это немедленно.

5.1.10. – Требования к брошенному кошонету

Если брошенный кошонет остановлен судьей, соперником, зрителем или другим движущимся объектом, он считается вне игры и должен быть брошен снова.

Если брошенный кошонет остановлен игроком бросавшей команды, то соперник переставляет его на разрешенную позицию.

После броска кошонета и первого шара соперник имеет право проверить правильность позиции кошонета.

Прежде чем кошонет будет передан сопернику для переставления, обе команды должны согласиться, что кошонет не в игре, либо такое решение принимает судья на дорожке. Команда, нарушившая это правило, теряет право броска кошонета.

Если же соперник уже бросил свой шар, то кошонет считается в игре и дальнейшие возражения не принимаются.

5.1.11. – Выход кошонета из игры

Кошонет считается находящимся вне игры в следующих случаях:

5.1.11.1. Когда кошонет полностью выходит за линию аута (даже если потом возвращается обратно), то есть не имеет проекции на границу площадки. Кошонет, находящийся на линии аута, остается в игре. Если кошонет свободно плавает в воде (луже), он считается находящимся вне игры.

5.1.11.2. Когда кошонет перемещается на расстояние более 15 метров, либо менее 3 метров от игрового круга.

5.1.11.3. При игре на размеченной дорожке – когда кошонет пересекает более одной дорожки, соседствующей с игровой дорожкой, или когда он пересекает торцевую линию дорожки.

5.1.11.4. Когда кошонет не найден в течение 5 мин после броска.

5.1.11.5. Когда в играх с ограничением времени кошонет покидает дорожку.

5.1.12 – Устранение препятствий

Игрокам категорически запрещено втаптывать, перемещать или иным способом ликвидировать любые препятствия в пределах дорожки. При этом игрок, готовящийся к броску кошонета, может трижды опробовать место желаемого приземления одним своим шаром, дотронувшись до земли не более чем три раза. В дальнейшем игрок, собирающийся бросить шар, либо член его команды может затоптать след, оставленный одним из ранее брошенных шаров.

Несоблюдение этого правила, особенно выравнивание (очистка) поверхности перед выбиваемым шаром, наказывается в соответствии со статьей 5.1.38.

5.1.13. – Замена шаров или кошонета

Игрокам запрещено менять кошонет либо шары во время игры, за исключением следующих случаев:

5.1.13.1. Кошонет либо шар не может быть найден в течение 5 мин;

5.1.13.2. Кошонет либо шар разбит: в этом случае их позиции фиксируются по наибольшему осколку. Если еще остались несыгранные шары, разбитый кошонет или шар сразу же (после необходимых измерений) заменяют на другой такого же или близкого диаметра. В следующем мене игрок может поменять свой комплект шаров на новый.

КОШОНЕТ

5.1.14. – Кошонет скрытый и перемещенный

Если по ходу мена кошонет случайно оказывается закрытым листвой или другими объектами, то эти объекты удаляются.

Если кошонет переместился, например, под действием ветра или наклона площадки, или смещен судьей, игроком, зрителем, случайно вышедшим на площадку, шаром или кошонетом с другой дорожки, животным или любым другим подвижным объектом, то его возвращают на исходную позицию, если она была помечена.

Во избежание разногласий игроки должны помечать положение кошонета. Претензии в отношении непомеченного шара или кошонета не принимаются.

Если кошонет был перемещен игровым шаром, он остается в игре на новом месте.

5.1.15 – Перемещение кошонета на другую дорожку

Если во время мена кошонет перемещается на другую дорожку, он считается в игре, если не нарушаются условия статьи 5.1.11.

В этом случае игра продолжается на соседней дорожке. Необходимо дождаться окончания текущего мена у игроков, играющих на ней, прежде чем продолжить свою игру. Следующий мен команды играют на своей дорожке, а кошонет бросают с места, которое он занимал перед тем, как был выбит, соблюдая условия статьи 5.1.9.

5.1.16. – Правила, действующие при уходе кошонета в аут

Если во время игры кошонет выходит в аут, то существует три варианта:

5.1.16.1. Если у обеих команд остаются несыгранные шары, мен аннулируется и кошонет бросает команда, выигравшая предыдущий мен или выигравшая жеребьевку;

5.1.16.2. Если шары остались только у одной команды, то ей засчитывается столько очков, сколько шаров у нее осталось на руках;

5.1.16.3. Если ни у одной команды не осталось шаров, мен аннулируется и кошонет бросает команда, выигравшая предыдущий мен или выигравшая жеребьевку.

5.1.17. – Размещение кошонета после остановки

5.1.17.1. Если выбитый кошонет был остановлен или отклонен от своей траектории зрителем или судьей на дорожке, то он остается на новой позиции.

5.1.17.2. Если выбитый кошонет был остановлен или отклонен от своей траектории игроком, находящимся на дорожке, то соперник имеет право по своему выбору:

5.1.17.2.1. оставить кошонет на новой позиции;

5.1.17.2.2. вернуть его на первоначальную позицию;

5.1.17.2.3. расположить его в любой точке на продолжении прямой, идущей от первоначальной позиции до места, где он остановился, на расстоянии не 15 метров так, чтобы он был виден.

Пункты 5.1.17.2.2. и 5.1.17.2.3. действуют только в случае, если положение кошонета было предварительно помечено. В противном случае кошонет остается на том месте, где остановился.

Если кошонет был сбит и пересек границу дорожки, а затем вернулся на нее, он объявляется вне игры и применяются правила статьи 5.1.11.

ШАРЫ

5.1.18. – Бросок первого и последующих шаров

Первый шар в мене бросает игрок команды, которая выиграла жеребьевку (в случае первого мена в партии) или выиграла предыдущий мен. После этого право броска переходит к другой команде. Далее шары бросает та команда, чей шар находится дальше от кошонета, пока шар этой команды не станет ближе к кошонету, чем шар соперника (передача хода) Игрокам запрещено использовать какие-либо предметы или чертить линии на земле для обозначения движения либо точки приземления шара. Во время броска своего последнего шара игроку запрещается держать во второй руке какой-либо шар.

Шары бросаются только по одному.

Брошенный шар не может быть сыгран повторно. Однако шар должен быть брошен еще раз, если он был остановлен или случайно отклонен от курса (между игровым кругом и кошонетом) статья 5.1.10.

Запрещено смачивать шары или кошонет.

Перед броском игрок должен удалить все следы грязи с шара. За нарушение данного правила игрок наказывается в соответствии со статьей 5.1.38.

Если первый брошенный шар оказывается вне игры (уходит в аут), игру продолжает соперник - и так далее, пока на площадке нет шаров.

Если после тира или пойнта на дорожке не осталось шаров, то вступает в силу статья 5.1.32.

5.1.19. – Поведение игроков и зрителей во время игры

Во время, отведенное игроку для броска шара, зрители и другие игроки должны соблюдать абсолютную тишину.

Соперники не должны ходить, жестикулировать или каким-либо образом отвлекать игрока, который собирается бросить шар. Только члены команды игрока могут находиться между кругом и кошонетом.

Соперники должны располагаться за кошонетом или за игроком, в обоих случаях в стороне от направления броска и на расстоянии не менее 2 м (от кошонета или круга), если это позволяют сделать размеры дорожки.

Игроки, не соблюдающие эти правила, могут быть дисквалифицированы, если после предупреждения судьи продолжают нарушать данные правила.

5.1.20. – Тренировочные броски и шар, пересекший границу дорожки

Игрокам категорически запрещено делать пробные броски во время игры. Игроки, нарушившие данное правило, наказываются в соответствии со статьей 5.1.38.

Во время игры шар, пересекающий границу дорожки, считается находящимся в игре, за исключением случаев, описанных в статье 5.1.21.

5.1.21. – Шары вне игры

Любой шар считается вне игры с момента пересечения им линии аута. Шар, расположенный на линии аута, находится в игре. Шар выходит из игры только в случае полного пересечения линии, то есть когда он полностью

находится в ауте при вертикальном рассмотрении. То же правило касается и случаев, когда при игре на размеченной площадке шар пересекает более одной дорожки, соседствующей с игровой дорожкой, и когда он пересекает торцевую линию дорожки.

В играх с ограничением по времени на размеченной площадке шар выходит из игры, если он пересекает линию, очерчивающую дорожку.

Если шар возвращается на дорожку из-за наклона площадки или в результате столкновения с другим объектом, движущимся или неподвижным, он остается вне игры и немедленно удаляется с дорожки. Все объекты, смещенные этим шаром после его ухода в аут, возвращаются на свои позиции при условии, что они были помечены.

Любой шар, находящийся вне игры, должен быть немедленно удален с дорожки. По умолчанию шар считается в игре с момента, когда командой соперника брошен следующий шар.

5.1.22. – Остановленные шары

Любой брошенный шар, остановленный или отклоненный от своей траектории, остается на том месте, где он остановился.

Любой брошенный игроком шар, остановленный или случайно отклоненный от своей траектории игроком его же команды, считается вне игры.

Любой шар, брошенный в целях пойнта, остановленный или случайно отклоненный от своей траектории соперником, по решению игрока, бросившего шар, будет либо брошен заново, либо останется на месте.

Если выбитый шар был остановлен или случайно смещен игроком, то соперник имеет право:

5.1.22.1. оставить его на том месте, на котором он остановился;

5.1.22.2. расположить его в любой точке на продолжении прямой от первоначальной позиции до места, где он остановился, но в пределах площадки и только в случае, если позиция была помечена.

Любой игрок, намеренно остановивший шар, немедленно удаляется до конца игры вместе со своей командой и его команде засчитывается техническое поражение со счетом 0:13.

5.1.23. – Время на бросок

С момента броска кошонета у каждого игрока есть одна минута для того, чтобы бросить шар. Отсчет времени начинается с момента остановки кошонета или предыдущего шара, а если необходимо проделать измерения, то с момента окончания измерений.

Это правило распространяется и на бросок кошонета.

Все игроки, не соблюдающие эти правила, наказываются в соответствии со статьей 5.1.38.

5.1.24. – Смещенные шары

Если шар сдвинут, например, под действием ветра или наклона площадки, он возвращается на первоначальную позицию. Это же правило распространяется на любой шар, случайно сдвинутый игроком, судьей или любым другим движущимся объектом.

Во избежание разногласий игроки должны помечать положение шаров. Претензии относительно непомеченных шаров не рассматриваются. Судья на дорожке принимает решение, основываясь только на текущем положении шаров.

Если шар был смещен другим шаром из той же игры, он остается в игре на новой позиции.

5.1.25. – Игрок, бросивший чужой шар

Игрок, который играет не своим шаром, получает предупреждение. Такой шар остается в игре, но должен быть немедленно заменен, возможно, после проведения замеров.

В случае повторения этой ситуации в течение игры шар аннулируется, и все, что он сместил, возвращается на свое место.

5.1.26. – Шары, брошенные с нарушением правил

За исключением случаев, за которые предусмотрены наказания в соответствии со статьей 5.1.38, любой шар, брошенный с нарушением правил, считается вне игры, и все, что он сместил, возвращается (если было помечено) на прежнее место.

Однако соперник может толковать правила в свою пользу и рассматривать ошибочно разыгранный шар как действительный. В этом случае брошенный шар и все, что он сместил, остается на новой позиции.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ И ПРОВЕДЕНИЕ ИЗМЕРЕНИЙ

5.1.27. – Начисление очков

Игра продолжается до 13 очков. Очки начисляются команде, шар (шары) которой находятся ближе к кошонету, чем шары соперника.

5.1.28. – Временное удаление шаров

Для проведения измерений разрешается временно удалить шары и любые препятствия, расположенные между кошонетом и шарами, после маркировки их положения.

После проведения измерений все объекты, которые были удалены, возвращаются на свое место. Если объект располагается на площадке так, что его нельзя удалить, то измерения проводятся с помощью специальных инструментов.

5.1.29. – Проведение измерений

Измерения проводятся игроком, бросившим последний шар, или одним из членов его команды. После этого соперники имеют право провести свои измерения.

Измерения должны проводиться с помощью рулетки, которую должна иметь каждая команда. На какой бы позиции ни находился шар, в любое время на протяжении мена для вынесения решения о том, какой шар находится в лучшей позиции, может быть вызван судья, и его решение будет

окончательным. Во время проведения измерений судьей игроки должны находиться на расстоянии не менее 2 метров.

По решению организационного комитета, особенно в интересах телевизионного показа, может быть установлено, что измерения имеет право проводить только судья.

5.1.30. – Удаленные шары

Игрокам запрещается поднимать сыгранные шары с дорожки до завершения мена.

По завершении мена все шары, поднятые до достижения соглашения о числе набранных очков, считаются вне игры. По этому поводу никакие претензии не принимаются.

Если игрок поднял сыгранные шары с дорожки, то его партнеры, у которых остались шары, уже не могут бросить свои оставшиеся шары.

5.1.31. – Перемещение шаров или кошонета при проведении измерений

Спорный шар команды, игрок которой сдвинул кошонет или шар во время проведения измерений, считается находящимся дальше от кошонета, чем шар соперника.

Если во время измерений судья сдвигает или перемещает кошонет или шар, он должен вернуть их на начальные позиции и провести измерение.

5.1.32. – Равноудаленные шары

Если два ближайших к кошонету шара, принадлежащие разным командам, равноудалены от кошонета, то возможны три случая определения результата:

5.1.32.1. Когда у обеих команд больше нет шаров, мен аннулируется. Кошонет бросает команда, выигравшая предыдущий мен или выигравшая жеребьевку.

5.1.32.2. Когда у одной из команд остались несыгранные шары, она бросает их и получает столько очков, сколько ее шаров окажется ближе к кошонету по сравнению с ближайшим шаром противника.

5.1.32.3. Когда у обеих команд есть несыгранные шары, первой снова бросает команда, бросавшая последний шар. Затем очередь переходит к команде соперника и так далее поочередно, пока один из шаров не станет ближе к кошонету. Если шары останутся только у одной команды, то действуют правила, описанные в предыдущем абзаце.

5.1.33. – Удаление мусора для проведения измерений

Любой мусор, приклеившийся к шару или кошонету, должен быть удален до проведения измерений.

5.1.34. – Претензии игроков

Для того чтобы претензия игрока была рассмотрена, ее необходимо предъявить судье. После окончания партии никакие претензии не принимаются.

ДИСЦИПЛИНА

5.1.35. – Штрафы за отсутствие команд или игроков

Во время проведения жеребьевки команд и объявления ее результатов игроки должны находиться у стола судейской коллегии. Через 15 мин после объявления команда, отсутствующая на дорожке, штрафуется на 1 очко, которое присуждается сопернику. В играх с ограничением времени этот срок сокращается до 5 мин. После этого штраф увеличивается на 1 очко за каждые 5 мин отсутствия.

Те же штрафы применяются и во время турнира, после каждой жеребьевки, а также в случае возобновления игры, прерванной по любым причинам.

Команда, не прибывшая на площадку в течение 1 часа (25 минут для игр с ограничением времени) с начала или возобновления игры, снимается с турнира.

Команда в неполном составе может начать игру, не дожидаясь отсутствующего игрока, но не может использовать его шары.

Без разрешения судьи игрок не имеет права отсутствовать на игре или покидать игровую площадку. В любом случае отсутствие игрока не прерывает течение игры и не отменяет обязанность команды сыграть шар за отведенную ей минуту. Если игрок не вернулся к моменту, когда он должен бросить шар, его команда лишается права на бросок (1 минута – 1 шар) на один бросок каждую минуту.

Если разрешение не было получено, игрок наказывается в соответствии со статьей 5.1.38.

При несчастном случае или медицинских проблемах, официально засвидетельствованных врачом, игрок может получить право отсутствовать до 15 мин. При выявлении злоупотребления данным правилом игрок и его команда немедленно снимаются с турнира.

5.1.36. – Опоздание игроков

Отсутствовавший игрок, прибывший после начала мена, не может принимать участия в начавшемся мене. Он может присоединиться к игре только со следующего мена.

Отсутствовавший игрок, прибывший более чем через 1 часа (25 минут для игр с ограничением времени) после начала игры, не допускается к участию в этой игре.

Если команда опоздавшего игрока одерживает победу, то он имеет право принять участие в последующих играх, если он был изначально зарегистрирован в составе команды.

Если игры проходят не по олимпийской системе, опоздавший игрок может принять участие в следующей игре, независимо от результата первой игры.

Мен считается начатым, когда кошонет брошен, независимо от успешности броска. Иной порядок может быть установлен для игр с ограничением времени.

5.1.37. – Замена игрока

Замена игрока в триплетах разрешается один раз за игру, до начала нового мена, при условии, что игрок, выходящий на замену, предварительно зарегистрирован в составе этой команды.

5.1.38. – Наказания

За несоблюдение правил игры игроки подвергаются следующим наказаниям:

5.1.38.1. Предупреждение, официально выносимое судьей, предъявляющим желтую карточку виновному игроку. При этом желтой карточкой за превышение времени наказываются все игроки команды-нарушителя. Если один из игроков уже имеет желтую карточку, он наказывается аннулированием уже сыгранного шара или изъятием шара, который он собирался бросить в текущем мене, если игрок использовал свои шары в текущем мене, то он лишается одного шара в следующем.

5.1.38.2. Аннулирование уже сыгранного шара или изъятие шара, который игрок собирался бросить, в текущем мене или в следующем мене, если он использовал все свои шары в текущем мене, официально выносимое судьей, предъявляющим оранжевую карточку виновному игроку.

5.1.38.3. Удаление игрока до конца игры, официально выносимое судьей, предъявляющим красную карточку виновному игроку.

5.1.38.4. Дисквалификация команды.

5.1.38.5. Дисквалификация обеих команд в случае обнаружения сговора.

Таким образом, не может считаться предупреждением обращение к игрокам перед началом турнира или матча с требованием соблюдать правила.

5.1.39. – Неблагоприятные погодные условия

В случае дождя начатый мен должен быть доигран, если не принято иное решение главным судьей, который вправе (самостоятельно или совместно с жюри) приостановить или отменить его в случае форс-мажора.

5.1.40. – Новый раунд турнира

Если после объявления начала нового раунда турнира некоторые игры не завершились, судья после консультаций с оргкомитетом может принять любые меры и решения, необходимые для нормального продолжения турнира.

5.1.41. – Отсутствие спортивного духа

Команды, дискутирующие во время игры, демонстрирующие отсутствие спортивного духа или неуважение к сопернику, публике, оргкомитету и судьям, снимаются с турнира. Это может привести к аннулированию достигнутых к тому времени результатов, а также к наложению наказаний, предусмотренных статьей 5.1.38.

5.1.42. – Неспортивное поведение

Игрок, виновный в неспортивном поведении или в демонстрации агрессии по отношению к официальным лицам, судье, другому игроку или зрителю, подлежит одному или нескольким из следующих наказаний в зависимости от тяжести проступка:

5.1.42.1. Исключение из турнира.

5.1.42.2. Прекращение действия лицензии или членства в федерации.

5.1.42.3. Удержание или возврат расходов и призовых.

Наказание, наложенное на игрока, может быть наложено и на его команду.

Первое наказание налагает Главный судья. Второе наказание - жюри.

Третье наказание налагается оргкомитетом, который в течение 48 ч высылает сообщение об оставшихся расходах и призовых в исполнительный орган федерации, выносящий решение о способах их использования.

Во всех случаях руководитель исполнительного органа федерации принимает окончательное решение.

Запрещается курить во время игры, включая электронные сигареты.

Любой игрок, который не следует данным правилам, будет исключен из турнира, если он продолжит их нарушать после предупреждения судьи.

5.1.43. – Обязанности судей

Обязанностью судьи является строгий контроль над соблюдением правил игры и регламента турнира.

Судья имеет право дисквалифицировать любого игрока или команду, отказывающуюся выполнять его требования.

5.1.44. – Состав и обязанности жюри

Все случаи, не описанные в правилах, рассматриваются главным судьей, который может направить их в жюри. Формирование жюри происходит до начала соревнований. Жюри состоит из главного судьи, старшего судьи и представителя команды (от 1 до 3). В его состав входит от 3 до 5 человек. Секретарь жюри не входит в комиссию и не имеет права голоса. При заинтересованности кого-то из членов жюри, его голос также не учитывается. Решения жюри не подлежат обжалованию. Если у членов жюри мнения разошлись, то решающий голос принадлежит его председателю.

5.1.45. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ПЕТАНК – ТОЧНОСТЬ»

5.1.45.1. Игровая зона – игровой зоной считается расстояние от центра целевого круга (диаметр 1 метр), в который помещается цель, и 4 кругов диаметром 50 см на расстоянии 6, 7, 8 и 9 метров от края целевого круга.

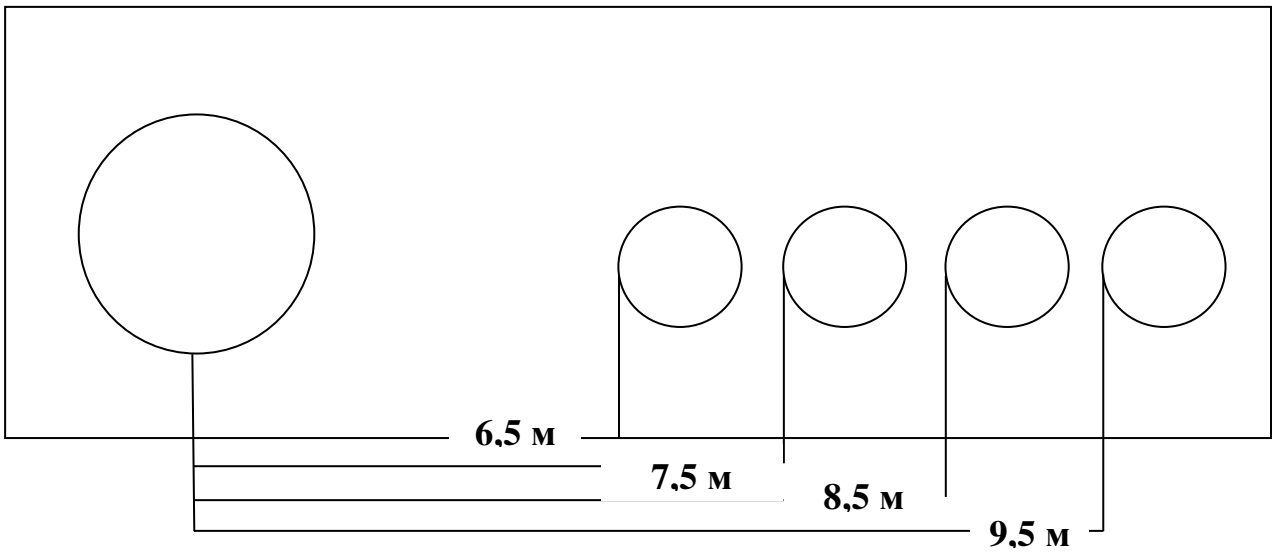


Рис.1. Схема игровой зоны для петанка-точности

5.1.45.2. Используемые материалы:

5.1.45.2.1. Шары-мишени (рис. 2, 3, 4, 5). Все шары одинаковые: диаметр 74 мм, масса 700 г, светлого цвета.

5.1.45.2.2. Кошонет-мишень (рис. 6) и кошонет-препятствие (рис. 3) должен быть деревянным: диаметр 30 мм, вес около 10г, одноцветный.

5.1.45.2.3. Шары-препятствия (рис. 4, 5) имеют те же технические характеристики, что и шары-мишени, но имеют более темный цвет. Они идентичны для каждой комбинации шаров.

Для проведения Чемпионата России по данной дисциплине необходимо подготовить минимум 4 игровые зоны, как указано выше.

5.1.45.3. Позиции шаров-мишеней и препятствий

Шары мишени помещаются в целевой круг на фиксированные метки, как показано на рисунках 2, 3, 4, 5 и 6.

Когда в целевом круге находятся 2 шара (рис. 3, 5), они размещаются на расстоянии 10 см друг от друга, измеряя расстояние от края шара-мишени до ближайшего края шара-препятствия.

Когда в целевом круге находятся 3 шара (рис. 4), то расстояние между шарами сокращается до 3 см.

Шары-мишени всегда размещаются в центре целевого круга или на расстоянии 6,5; 7,5; 8,5 и 9,5 м от края круга, в котором размещается игрок.

Кошонет-мишень должен располагаться в 20 см от края целевого круга или на расстоянии 6,2; 7,2; 8,2 и 9,2 м от края круга, в котором размещается игрок.

5.1.45.4. Результативность и ценность броска

Для того чтобы бросок был признан действительным, необходимо, чтобы шар, которым совершается бросок, приземлился в зоне целевого круга. Если шар менее своей середины касается границы целевого круга, то бросок считается недействительным. При отрыве ног или заступе за границу круга (из которого совершается бросок) бросок считается недействительным.

5.1.45.4.1. Засчитывается 1 очко:

5.1.45.4.1.1.В случае если касание шара-цели состоялось по правилам, но из круга он не вышел.

5.1.45.4.1.2.Для упражнений 2 и 4 – когда брошенный шар сначала правильно ударил шар-цель, но после этого при откате коснулся препятствия, вне зависимости от последующего положения объектов.

5.1.45.4.1.3.Для упражнения 3 – когда один из шаров-препятствий задет после шара-цели.

5.1.45.4.2. Засчитывается 3 очка:

5.1.45.4.2.1.В случае, если шар-цель, поражённый по правилам, полностью вышел за пределы круга, при этом препятствия – шары либо кошонет – остаются нетронутыми.

5.1.45.4.2.2.В случае, если кошонет-цель (упражнение 5) поражён по правилам, но за пределы круга не вышел.

5.1.45.4.3. Засчитывается 5 очков:

5.1.45.4.3.1.В случае если брошенный шар остаётся внутри круга, в то время как поражённый по правилам шар покидает круг, при этом препятствия – шары либо кошонет – остаются нетронутыми.

5.1.45.4.3.2.В случае если поражённый по правилам кошонет-цель покидает границы круга (упражнение 5).

Максимальное количество баллов за серию бросков – 100 очков (см. рисунки 2-6).

5.1.45.5. Прохождение туров соревнований

Соревнования по данной дисциплине начинаются с двух отборочных туров, для выявления восьми игроков, которые будут играть в заключительном туре соревнований.

Каждый игрок должен выполнить серию из 20 бросков, состоящую из 4 бросков с 4 расстояний.

В конце первого раунда 4 лучших результата отбираются в четвертьфинал, занимая места с 1 по 4. Следующие 16 спортсменов отбираются во втором раунде. Однако если игроки имеют ту же сумму очков, что и 16-й, они также имеют право на отбор во втором туре.

Для второго раунда квалификации применяется порядок игры обратный первому раунду, игроки, которые в первом туре добились наименьших результатов. Контрольная таблица определяет игроков.

Для выяснения результата отбора, результат первого и второго раунда суммируется.

В конце второго квалификационного раунда 4 лучших результата отбирается в четвертьфинал, и делят 5-8 места

В случае ничьей для четырех квалификационных мест в каждом раунде победителем будет игрок, который набрал максимальное количество очков (5) на комбинации, если данный критерий не выявит победителя, то им станет игрок, набравший 3 очка.

В случае абсолютного равенства результатов, организуется тур, в котором каждый игрок бросает по одному шару в каждую комбинацию, из круга, расположенного в 7 метрах от начала целевого круга. Если равенство не ликвидировано, процедура повторяется, пока один из игроков набирает больше очков, чем другие в данной комбинации. Эта процедура соблюдается и в случае финала.

Заключительная фаза турнира проходит в прямом противостоянии игроков в соответствии со следующей схемой, которая соблюдается до финала:

- 1 против 8;
- 4 против 5;
- 3 против 6;
- 2 против 7.

В каждой игре игрок получает победу, набрав большее количество очков, чем соперник.

В четвертьфинале, полуфинале и финале 2 игрока совершают броски поочередно на одной и той же дорожке в одну и ту же комбинацию.

5.1.45.6. Общие правила

Игроки совершают броски друг за другом с рисунка 1 в 6 метрах, до 5 в 9 метрах. У игроков есть максимум 20 минут, чтобы сделать все броски.

Только судья на дорожке имеет право ставить комбинации. Это запрещено тренерам или другим игрокам.

Тренеру разрешено стоять рядом с игроком, но на расстоянии до 4 комбинации.

5.1.45.6.1. Судейские обязанности:

5.1.45.6.1.1. Судья на дорожке, который проверяет положение ног игрока, следит за заступами за пределы круга и отрыв ног от поверхности дорожки во время броска (до фиксации результата). У него должны быть 2 флага: белый, чтобы объявить о том, что бросок является действительным, и красный, чтобы объявить, что бросок не засчитан.

5.1.45.6.1.2. Судья-счетчик, который используя таблички с цифрами 0, 1, 3 и 5, объявляет результаты, которые записываются в таблицу баллов, после того, как убедится, что бросок был совершен верно.

5.1.45.7. Непредвиденные ситуации

Если во время турнира происходят непредвиденные ситуации (отключение электричества, неправильное поведение публики во время броска), не связанные напрямую с игроком, этот тур отменяется. Он возобновляется при первой возможности, с теми же игроками, начиная с 1 комбинации (рис.2).

При первом вызове игрока на место проведения игры, у него есть 5 минут, чтобы выйти на дорожку. В случае отсутствия игрока, его могут вызвать во второй раз, однако в этом случае данный игрок будет начинать турнир со штрафом в 5 очков. Если игрок не приходит после истечения 5 минут после второго вызова, он снимается с соревнований.

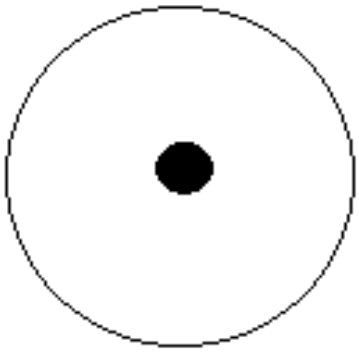


Рис. 2.

Результат попытки	**Очки**
Шар-мишень покинул целевой круг, шар, которым совершался бросок остался в целевом круге	**5**
Успешная попытка, шар-мишень вышел из круга	**3**
Шар, которым совершали бросок, попал в шар-мишень и переместил ее	**1**
Промах	**0**

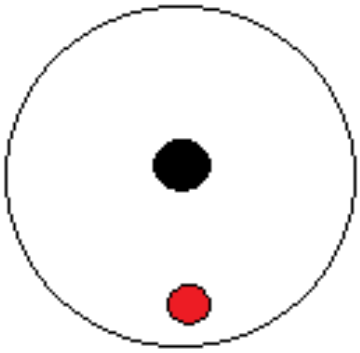


Рис. 3.

Результат попытки	**Очки**
Шар-мишень покинул целевой круг, шар, которым совершался бросок остался в целевом круге	**5**
Успешная попытка, шар-мишень вышел из круга	**3**
Шар, которым совершали бросок, попал в шар-мишень и переместил ее	**1**
Промах	**0**

Между шаром и кошонетом расстояние 10 см.

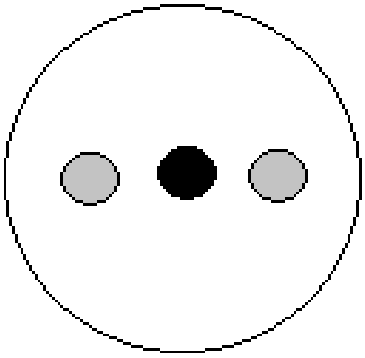


Рис. 4.

Результат попытки	**Очки**
Шар-мишень покинул целевой круг, шар, которым совершался бросок остался в целевом круге	**5**
Успешная попытка, шар-мишень вышел из круга	**3**
Шар, которым совершали бросок, попал в шар-мишень и переместил ее	**1**
Промах	**0**

Расстояние между шаром-мишенью и шарами-препятствиями 3 см.

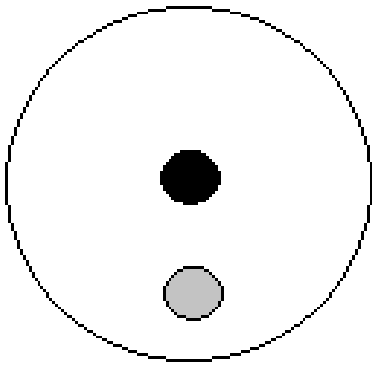


Рис. 5.

Результат попытки	**Очки**
Шар-мишень покинул целевой круг, шар, которым совершался бросок остался в целевом круге	**5**
Успешная попытка, шар-мишень вышел из круга	**3**
Шар, которым совершали бросок, попал в шар-мишень и переместил ее	**1**
Промах	**0**

Расстояние между шаром-мишенью и шаром-препятствием – 10см.

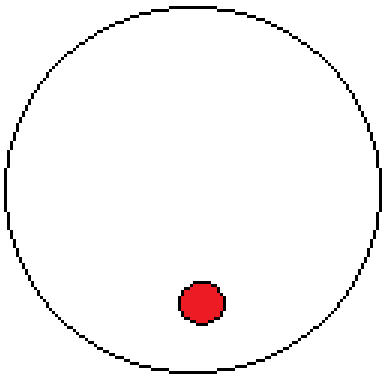


Рис. 6.

Результат попытки	**Очки**
Кошонет вышел из круга	**5**
Успешная попытка, кошонет перемещен внутри целевого круга (кошонет считается задетым, если он был сдвинут с начальной позиции	**3**
Промах	**0**

5.2. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН, СОДЕРЖАЩИХ В СВОЕМ НАИМЕНОВАНИИ «БОЧЧЕ-РАФФА»

5.2.1. - Игровая площадка

5.2.1.1. Игра бочче-раффа проводится на ровной (горизонтальной) площадке, разделенной на стандартные дорожки, ограниченные по периметру неподвижными боковыми деревянными бортами или другими неметаллическими ограждениями высотой 25 см. (допустимое отклонение+2 см.).

5.2.1.2. Длина дорожки должна составлять 26,50м, а ширина от 4,00 до 4,50 м. После выдачи надлежащего разрешения могут быть допущены дорожки, длина которых варьируется от 24,5 до 28 м. и с шириной 3,8 м.

5.2.1.3. Торцевые ограждения должны представлять собой качающиеся борта, по возможности из технической резины, вращающиеся вокруг оси крепления, расположенной в верхней части, не касаясь боковых бортов и земли.

5.2.1.4. Для покрытия площадки могут быть использованы обычный грунт или синтетические материалы, соответствующие техническим требованиям этой игры. Ни при каких условиях эти материалы не должны представлять собой опасность для здоровья игроков или судей;

5.2.1.5. Люди, приборы, объекты или любые другие предметы (столбы, светильники, металлическая проволока, ветки, потолки, стены, защитные сетки и т.п.), находящиеся на досках ограждения или вне их, в том числе подпорные стенки, поддерживающие последние, рассматриваются как посторонние предметы, столкновение шаров с которыми приводит к его аннулированию.

5.2.2. – Маркировка

Игровая площадке должна быть размечена поперечными линиями, обозначенными цветным материалом (мел, мраморная крошка, краска и т.п.), который не должен влиять на состояние поверхности площадки. На боковых

ограждениях площадки наносят вертикальные линии, соответствующие разметке и являющиеся их продолжением.

Эти линии должны отмеряться от торцов дорожки, как показано на рисунке 7.

Рис. 7. Площадка для бочче-раффа

5.2.2.1. – линия A и A' совпадают с торцами дорожки и показывают самую отдаленную стартовую позицию, которой могут воспользоваться игроки;

5.2.2.2. – линия B и B' указывает границу, с которой производится вбрасывание паллино, а также броски шаров способами «пунто» и «раффа».

5.2.2.3. – линия B и B’ указывает максимально возможную зону для вбрасывания паллино.

5.2.2.4. – линия C и C1 определяет максимальное расстояние, с которого игрок может осуществлять бросок шара способом «воло».

5.2.2.5. – линия D и D1 определяет максимальную границу, которой может достигнуть игрок, осуществивший бросок шара способом «пунто», а также минимальное расстояние, которое должен пролететь шар, брошенный способом «раффа», прежде чем он коснется площадки.

5.2.2.6. – средняя линия E указывает минимальное расстояние, на которое должно быть вброшен «паллино» и определяет максимальную

границу, которую не должен пересекать игрок, бросивший шар способом «раффа» или «воло».

5.2.2.7. – в случае частичного или полного стирания линий на площадке, измерения осуществляются рулеткой, начиная от центра линий на бортах.

5.2.2.8. – перед началом игры судья должен обеспечить правильность разметки дорожек, наличие измерительного инструмента и паллино.

5.2.3. – Игра

Игра в бочче-раффа состоит из:

- бросков пунто;

- бросков раффа и воло, которые разрешены при условии, если игрок вначале объявил объект (бочче (шар) или паллино), в который он хочет попасть;

- бросков шаров в течение всего раунда, пока не будут набраны одно или более очков.

5.2.4. – Команда

5.2.4.1. – Состав команд:

1. Одиночки: один на один, у каждого игрока по 4 шара;

2. Двойки: два на два, у каждого игрока по 2 шара;

3. Тройки: три на три, у каждого игрока по 2 шара.

Каждая из вышеупомянутых команд может иметь официального технического офицера (ТО).

5.2.4.2. – **Права и обязанности команд:**

5.2.4.2.1. – в соревнованиях двоек и троек игра может начаться только в том случае, если команды находятся в полном составе; все неполные команды исключаются из соревнований;

5.2.4.2.2. – раунды должны проходить с разрешенным для каждого игрока количеством шаров (см. статью 5.2.4.1.);

5.2.4.2.3. – в соревнованиях двоек и троек перед началом игры команды должны выбрать капитана, который будет говорить с судьей на дорожке и уведомлять последнего о решениях своей команды;

5.2.4.2.4. – каждый игрок должен осуществить бросок в течение **30 секунд**;

5.2.4.2.5. – ТО команды может взять один одноминутный тайм-аут за игру в течение первых 30 минут партии.

Подавать запрос на тайм-аут можно только в момент хода одного из игроков команды данного ТО.

За нарушение этой нормы в первый раз делается замечание, за последующие нарушения команда лишается шара. Капитан команды решает, какой игрок будет лишен своего шара.

Санкции действуют в течение одной игры.

Для упрощения контроля со стороны судей, для запроса тайм-аута, командам выдается по одной зеленой карточке.

5.2.4.2.6. - в одиночных и парных играх замена не допускается.

5.2.4.3. – Права и обязанности игроков:

5.2.4.3.1. – Игроки должны выполнять обязанности, изложенные в правилах и соблюдать их.

В частности, игроки обязаны уважать как судей, так и противоборствующих игроков. Они должны действовать в соответствии с принципами честной игры − до, во время и после игры.

5.2.4.3.2. – Игроки, которые не бросают шар, должны находится в пределах первой зоны игры A - B или A’- B’;

5.2.4.3.3. – Игроки могут выйти за пределы линии B - B ’(длиной четыре метра):

5.2.4.3.3.1. – без предварительного разрешения судьи с целью сглаживания грунта непосредственно перед броском своего шара (разрешается делать это, держа шар в руке);

5.2.4.3.3.2. – после своего броска;

5.2.4.3.3.3. – с разрешения судьи на дорожке, чтобы рассмотреть расположение шаров на площадке;

Игроки, переступившие черту линии B - B' вне вышеупомянутых случаев, получат предупреждение, а в случае повторения он/она будут лишены еще не сыгранного шара.

Игрок команды, чья очередь бросать шар или который получает преимущество по правилу преимущества, может попросить судью до 2-х раз за игру посмотреть с близкого расстояния на расположение сыгранных шаров, судья может отклонить такие запросы в случае очевидного препятствия игре.

Прежде чем продолжить игру, игрок должен вернуться в зону A - B (A'-B'). Если в смешанной паре партнер сыграет свой шар до упомянутого возвращения, сыгранный шар считается недействительным, но только если не применяется правило преимущества. Для запроса просмотра, командам на игру выдаются две желтые карточки.

Время наблюдения за положением шаров составляет 45 секунд.

В этом случае срок выполнения броска составляет 1 минуту 15 секунд.

5.2.4.3.4. Игрок, покидающий поле после решения, принятого судьей, или по причине спора с другим игроком или зрителем, исключается из игры и его/её команде засчитывается поражение.

5.2.5. – Игра и ведение счета

5.2.5.1. – Игры для всех команд начинаются одновременно с одной стороны площадки.

5.2.5.2. Все групповые матчи имеют продолжительность 45 минут или 12 очков. Если после оговоренного времени у обеих команд одинаковое количество очков, если регламентом соревнований ничья не предусмотрена, играется еще одна дорожка. Если команда достигает счёта в 12 очков до окончания запланированного времени, игра заканчивается. В матчах прямого выбывания продолжительность игры может быть увеличена до 60 минут.

5.2.5.3. Группы формируются по 4 команды. В 1-м раунде 1-й играет против 2-го и 3-й против 4-го. Во 2-м раунде встречаются две победившие и две проигравшие команды 1-го раунда.

Команда (игрок), имеющая две победы, сразу выходит в следующий этап. Команда (игрок), имеющая два поражения получает 4-е место. В Барраже (3-й раунд) две команды, имеющие одинаковое количество побед, разыгрывают 2-е место. Та же система в 1/16 финала. С 1/4 финала начинается прямое выбывание.

5.2.5.4. За каждый шар, который находится ближе к паллино, чем шары команды противника, присваивается одно очко.

5.2.6. – Шары и паллино

5.2.6.1. Шары и паллино должны быть изготовлены из однородного синтетического материала и иметь сферическую форму, исключая добавления какого-либо постороннего вещества, которое может нарушить их баланс.

5.2.6.2. Паллино - 4 сантиметра в диаметре (+/– 1мм), весом 90 грамм (+/– 7г);

5.2.6.3. Шары – на мировых, континентальных, межконтинентальных чемпионатах, в кубках мира и в международных встречах шары должны иметь одинаковый диаметр, вес и цвет для каждой команды.

Диаметр от 105 до 108 мм, вес от 890 до 930 грамм.

Команды могут принести свои шары для тренировок и для официальных игр с учетом характеристик, упомянутых выше.

До начала соревнований судья матча или судья на дорожке обязаны проверить шары игроков на соответствие указанных параметров.

Шары могут быть предоставлены организаторами.

5.2.6.4. Шары команды должны быть одного цвета, отличающегося от цвета шаров команды противника;

5.2.6.5. Перед началом игры судья на дорожке или судья матча проверяет шары и паллино на соответствие стандартам.

Перед началом каждой игры все шары должны быть размещены на соответствующих подставках для шаров. Команда, нарушившая это правило, получает предупреждение. При последующем нарушении аннулируется еще не сыгранный шар.

5.2.6.6. После начала игры ни паллино, ни шар не могут быть заменены. Нарушение этого правила повлечет за собой проигрыш команды.

В случае если один из шаров (или паллино) раскалывается во время игры, судья отмечает положение самой большой его части, остающейся в игровой зоне, и затем заменяет на стандартный шар (или паллино); если же самая большая его часть находится вне игровой площадки, тогда этот шар (или паллино) считается аннулированным.

5.2.6.7. Замена шаров разрешается при прерывании игры из-за неблагоприятных природных условий, а также в случае продолжения матча в другом спортивном сооружении или на другой дорожке боччедрома.

5.2.6.8. В исключительных случаях и с разрешения судьи разрешается смочить шар чистой водой.

5.2.6.9. Когда игрок использует в игре на один шар больше, чем имеет право, применяется правило преимущества, а именно, шар:

5.2.6.9.1. – считается действительным;

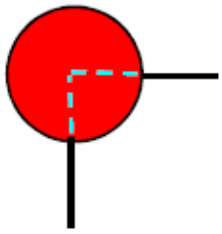
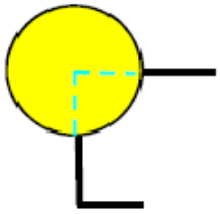
5.2.6.9.2. – возвращается его владельцу;

5.2.6.9.3. – считается недействительным.

5.2.7. – Маркировка позиции шара

Место, где останавливается каждый шар, должно быть отмечено судьей с использованием разной маркировки для каждой команды (См. табл.2).

Таблица 2. Маркировка шаров

Команда № 1	Направление игры	Команда № 2
		

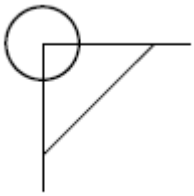


Рис. 8. Маркировка паллино

5.2.8. – Правило преимущества

Правило преимущества подразумевает, что все неправильные броски: пунто, раффа или воло, по усмотрению команды соперника могут считаться действительными.

5.2.9. – Начало игры и вбрасывание паллино

5.2.9.1. Игра начинается с размещения паллино в центре линии D (точка P). Такое центральное положение должно быть отмечено на площадке постоянной маркировкой.

5.2.9.2. Право броска первого шара определяется жеребьевкой между командами.

5.2.9.3. Если шар считается недействительным (ушел в аут), команда, которая бросила его в начале игры или в начале раунда, бросает следующий шар, пока бросок не станет успешным.

5.2.9.4. Если раунд объявляется недействительным, он должен начинаться заново с той же стороны дорожки;

Право бросить первый шар принадлежит той же команде, которая приобрела это право в предыдущем раунде.

5.2.9.5. В любом раунде, следующем за первым, паллино вбрасывается той командой, которая набрала очки в предыдущем раунде.

После неправильного заброса паллино, право на это действие переходит команде соперника, которая получает право на бросок паллино только один раз; если и он оказывается неверным, то судья ставит паллино на точку Р. Первый шар бросается той командой, которая ранее имела право бросать паллино.

Необходимо дождаться согласия судьи, чтобы бросить паллино.

5.2.9.6. Бросок паллино действителен, если в ходе игры он выходит за линию Е(Е1) (середину площадки), но возвращается в игровую зону случайно или столкнувшись с шаром, находящимся до линии Е(Е1).

5.2.9.6.1. Бросок паллино считается недействительным, если:

5.2.9.6.1.1. – он не пересек линию Е (середина площадки) или его проекция приходится на эту линию;

5.2.9.6.1.2. – в своей проекции он либо находится, либо выходит за пределы фронтальной линии В-В’;

5.2.9.6.1.3. – • касается бокового ограждения или останавливается на расстоянии меньше или равном 13 см от борта.

5.2.9.6.2. 9.8. Паллино аннулируется в результате правильно выполненного броска, в следующих случаях:

5.2.9.6.2.1. – он не пересекает линию Е или его проекция находится на этой линии;

5.2.9.6.2.2. – выходит за пределы площадки;

5.2.9.6.2.3. – выходит за пределы площадки, а потом вновь туда возвращается вследствие соударения с посторонними предметами;

5.2.9.6.2.4. – пересекает линию Е, но задевает судью на дорожке или игрока, даже если после этого соударения он остается в пределах разрешенной зоны;

5.2.9.6.2.5. – он застревает под боковым ограждением, тогда как паллино должен всегда оставаться свободным вокруг своего диаметра;

По указанным выше причинам, дорожка должна быть переиграна с той же стороны, с которой и начиналась.

5.2.9.7. Если на площадке остается только паллино, то команда, по чьей вине шары вышли за пределы площадки, должна бросать следующий шар.

5.2.9.8. Паллино, перемещающийся самостоятельно или из-за вмешательства извне:

5.2.9.8.1. – помещается обратно в исходное положение, если оно было предварительно отмечено;

5.2.9.8.2. – если позиция ранее не была отмечена, паллино помещается в позицию, которая не будет ставить под угрозу распределение очков для любой команды, иначе эта дорожка аннулируется.

5.2.10. – Виды бросков: пунто-раффа-воло

5.2.10.1. Шар можно сыграть, используя бросок пунто, раффа или воло.

Броски раффа и воло действительны, если игрок перед броском объявляет судье на дорожке тип броска, который он/она намеревается сделать, и в какой шар он/она должен попасть.

Игрок должен объявить об изменении исходного решения, если он/она меняет своё мнение о типе броска и шаре, в который он/она хочет попасть, иначе бросок считается недействительным, за исключением правила преимущества (п.5.2.8.).

5.2.10.2. Шар считается сыгранным, когда:

5.2.10.2.1. – он был сыгран броском пунто, остановился и его позиция отмечена;

5.2.10.2.2. – он был сыгран броском раффа, либо воло и попал в объявленный предмет (шар или паллино).

5.2.10.3. Если во время броска игрок ставит ногу на боковые ограждения площадки, бросок считается недействительным, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.10.4. Во время броска игрок не имеет права наступать на или заступать за линию броска, в противном случае шар или паллино считаются недействительными, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

Игрок может пересечь линию броска только после броска или если он/она сочтет необходимым разровнять площадку перед броском.

5.2.10.5. Игрок, имеющий несыгранные шары и выполняющий бросок, не может выйти за пределы:

5.2.10.5.1. – линии E (E’) после броска способом раффа или воло;

5.2.10.5.2. – линии D (D’) после броска способом пунто.

В случае пересечения этих линий один из оставшихся игровых шаров будет аннулирован.

5.2.10.6. Шары, которые ударяются о боковые ограждения перед тем как остановиться, считаются недействительными, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.10.7. После того как шар брошен, игроки не могут намеренно его остановить или иным образом пытаться отклонить от траектории. Наказанием послужит присуждение команде соперника максимального количества очков.

Максимальное количество очков - это сумма всех правильно брошенных шаров плюс те, которые еще предстоит бросить.

5.2.10.8. Любой посторонний предмет, шар или паллино, попавшие на дорожку с соседней площадки, непреднамеренно искажающий траекторию паллино или одного из шаров прежде чем тот вступил в игру или, провоцируя незачет броска, влечет аннулирование броска без потери шара и его повторное исполнение.

5.2.11. – Общие правила для шаров и паллино

5.2.11.1. Шары и паллино, смещенные торцевыми или боковыми ограждениями не задетые другими движущимися шарами или паллино, должны быть возвращены на прежнее место; однако, если в ходе их смещения на них воздействуют или они воздействуют на другие

действующие и движущиеся предметы, они сохранят ту позицию, в которой остановились.

5.2.11.2. Броски шаров и паллино, которые ударяются о верх бокового ограждения и возвращаются на дорожку, считаются действительными до тех пор, пока они не сталкиваются с каким-либо внешним препятствием.

5.2.11.3. Шары и паллино, которые выходят за пределы дорожки во время игры и сталкиваются с внешним препятствием, считаются недействительными, даже если они возвращаются на дорожку.

Если какой-либо такой шар возвращается на дорожку и вызывает смещение других остановившихся и правильно отмеченных шаров, последние должны быть возвращены в исходное положение.

Если вместо этого шар возвращается на дорожку и попадает в другой движущийся предмет, последний должен быть оставлен в месте, где он остановился, в то время как шар, вызвавший удар, считается недействительным.

5.2.11.4. Любой посторонний предмет, который непреднамеренно вмешивается в траекторию движения паллино или шара, прежде чем тот завершит своё движение, делает их недействительными, а бросок повторяется снова.

5.2.12. – Тренировочные броски

Перед началом игры каждой команде (игроку) разрешены тренировочные броски всех своих шаров в обоих направлениях игровой площадки.

5.2.12.1. Тренировочные броски могут быть выполнены:

5.2.12.1.1. – когда обе команды присутствуют на дорожке;

5.2.12.1.2. – когда игра была отменена из-за неблагоприятных погодных условий и возобновлена на другой дорожке того же боччедрома или на другом боччедроме.

Команда, которая победила по неявке, отказу или дисквалификации противника, не допускается к пробным броскам.

Проба дорожки перед началом каждой партии происходит в следующей очередности:

5.2.12.2. В играх первого тура:

5.2.12.2.1. – команда А, совершает разминку туда-обратно в течении 3 минут;

5.2.12.2.2. – команда Б, совершает разминку туда-обратно в течении 3 минут

5.2.12.2.3. – команды А и Б разминаются вместе туда и обратно.

5.2.12.3. В последующих играх обе команды разминаются вместе туда-обратно.

5.2.13. – Броски пунто

5.2.13.1. Бросок пунто – это бросок, заключающийся в подкате шара к паллино.

При выполнении броска пунто, игрок не должен наступать толчковой ногой за линию B (B’) до момента выпуска шара из руки. В случае указанного нарушения, бросок аннулируется с потерей этого шара, за исключением использования противником правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.13.2. Шар, который преодолел линию D – D’, является верным для совершения всех действий.

5.2.13.3. Бросок пунто не может быть выполнен без одобрения судьи на дорожке, в противном случае, этот шар считается недействительным, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.13.4.Если все шары команды окажутся аннулированными, то противник получает количество очков, равное сумме уже брошенных действительных шаров плюс те шары, которые еще не были сыграны.

5.2.13.5. Если судья допустил ошибку при назначении одного или нескольких очков, все шары, которые были сыгранны после ошибочного назначения судьи, должны быть брошены повторно.

5.2.13.6. В случае если судья непреднамеренно убрал с дорожки шар, который коснулся борта, без предоставления сначала правила преимущества (п. 5.2.8), тогда этот шар становится недействительным.

5.2.13.7. 13.7. Если два шара, принадлежащих разным командам окажутся на равном расстоянии от паллино, то команда, которая бросила шар последней и вызвала это равенство, должна продолжать свои броски пока не изменит позицию в свою пользу, даже если ей придется использовать все свои шары.

Если в конце дорожки указанное равенство сохранилось, то эта дорожка объявляется недействительной и ни одна из команд не получает очки. Она должна быть переиграна с той же стороны площадки.

Шар, смещенный без постороннего воздействия, должен быть возвращен на свое место, если он был отмечен. Когда смещается шар, не отмеченный прежде, он должен быть возвращен судьей на приблизительно то же место, которое занимал до смещения, при условии, что этот шар не влияет на результат игры или на подсчет очков.

5.2.14. – Перемещение шаров при броске пунто

Смещение (перемещение) шаров или паллино от первоначального положения и расстояние между шарами измеряется специальным измерительным инструментом, используемым в течение всей игры. Для измерения больших или трудноизмеримых расстояний судья может воспользоваться складным метром или рулеткой, а так же попросить помощи ассистента.

Измерение может начаться только после того, как положение каждого из измеряемых шаров должным образом отмечено на площадке.

5.2.14.1. – Прямое соударение - брошенный шар, который ударяет и смещает другой шар или паллино более чем на 70 см, является недействительным. Перемещенный предмет должен быть возвращен в исходное положение, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8) (рис. 9):

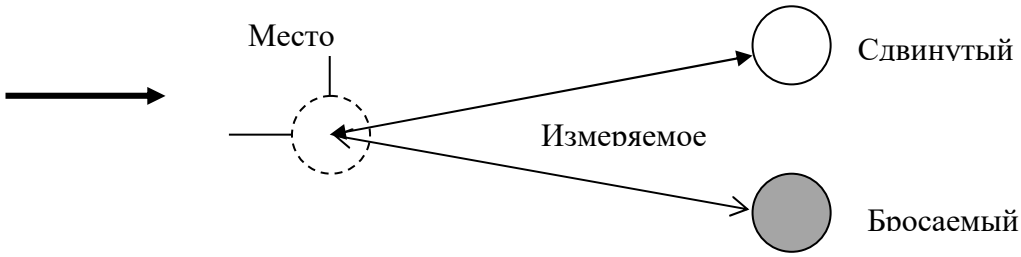


Рис. 9. Смещение шаров после прямого попадания

5.2.14.2. – Удар по цепочке – брошенный шар, который, воздействуя на другой шар, наносит удар по еще одному шару или паллино, и тот или другой смещается более чем на 70 см, является недействительным, поэтому смещенный предмет должен быть возвращен в исходное положение, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8) (рис. 10).

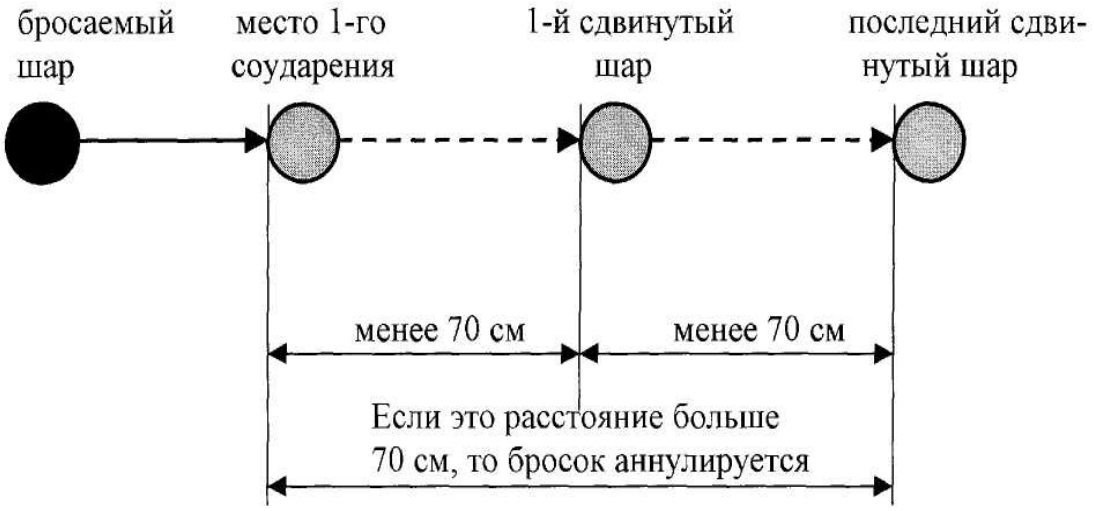


Рис. 10. Смещение шаров после удара по цепочке

5.2.14.3. Если бросаемый шар после первого соударения проходит путь больше 70 см, а все остальные шары смещаются на расстояние меньшее 70 см (рис. 11), то бросок засчитывается, но все сдвинутые шары ставят на место за исключением случая использования правила преимущества (п. 5.2.8).

Если бросаемый шар или сдвинутые при соударениях шары задевают бортовые или фронтальные ограждения площадки, то для оценки смещений

измеряют суммарное расстояние, т.е. от места соударения до борта плюс от борта до места остановки шара (11а).

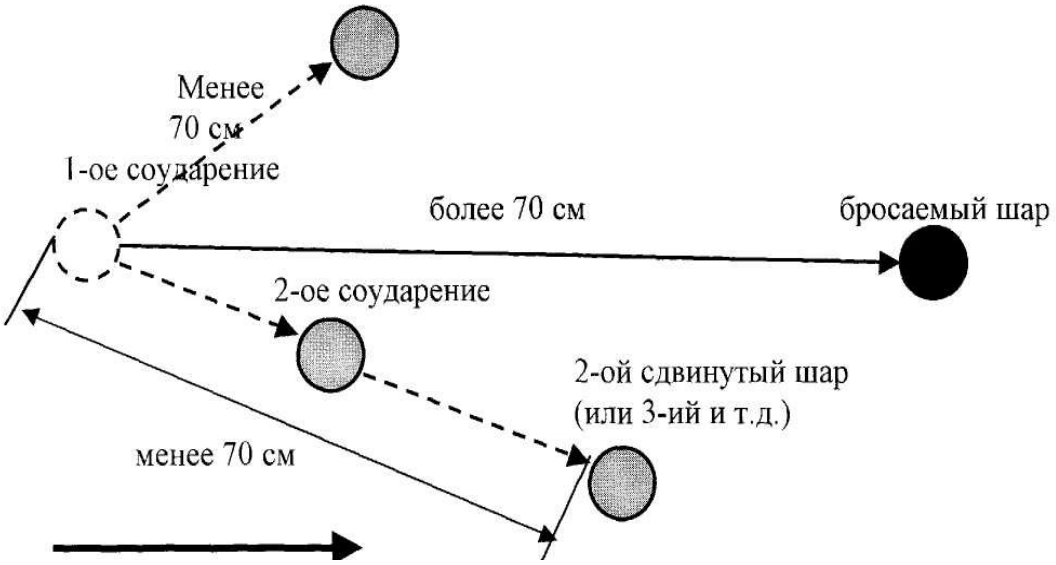


Рис. 11. Смещение шаров с нарушением правил.

Во всех перемещениях измеренные расстояния должны быть реальными расстояниями между отметкой и предметом (рис.11), между маркировкой и боковым ограждением и между боковым ограждением и предметом.

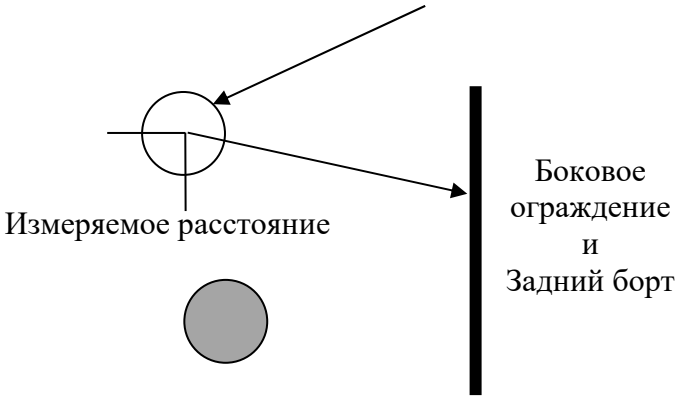


Рис. 11 а. Измерение расстояния смещений при соударении с ограждением

5.2.15. – Броски раффа

5.2.15.1. 15.1. Бросок способом раффа заключается в ударе определенного шара (своего или противника) или паллино, заранее объявленного судье на дорожке, с использованием проката по земле или без него.

5.2.15.2. Для того, чтобы бросок был засчитан, игрок, стоя за линией B (B’) должен объявить судье на дорожке цель, которую будет выбивать.

- паллино;
- шар, ближайший к паллино;
- любой другой шар, находящийся в игре.

Перед броском игрок обязан дождаться разрешения судьи на совершение броска, в противном случае, шар считается недействительным, а все перемещенные им предметы возвращаются в исходное положение, кроме использования правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.15.3. Игрок, выполняющий свой бросок, может пересечь линию B (B’) только после того, как он бросил шар, даже если он еще не коснулся площадки. В случае если игрок переступил за линию до начала броска, брошенный шар аннулируется, за исключением случая использования противником правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.15.4. Шары и паллино, находящиеся на расстоянии 13 см и менее от заявленного шара или паллино, образуют с ним единое целое (мишень). Поразив броском один из предметов мишени, бросок считается выполненным верно.

Прежде чем разрешить бросок, судья должен показать, какие предметы находятся на расстоянии 13 см и менее от объявленного предмета, и указать область цели.

5.2.15.5. Шар, брошенный способом раффа с линии B (B’) должен приземлиться за линией D (D’). Шар, который попадает **на** эту линию или опускается на площадку **до** нее, должен быть аннулирован за исключением случая использования противником правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.15.6. Если брошенный шар не попадёт в заявленную цель или бросок будет совершенно неправильно, шар считается недействительным, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.15.7. Бросок раффа разрешается в отношении паллино и шаров, которые составляют единое целое, с любой разрешенной игровой позиции; а также в отношении шаров, которые находятся за линией D (D’).

5.2.16. – Броски воло

5.2.16.1. Бросок воло – это бросок, направленный на попадание, либо непосредственное, либо после приземления на ограниченном участке игровой площадки (40 см), непосредственно в шар (противника, свой, паллино) после объявления его целью судье на дорожке.

5.2.16.2. Чтобы бросок воло был засчитан, игрок, находясь в пределах линии B (B1), должен объявить цель:

- паллино;
- шар, ближайший к паллино;
- любой другой шар, находящийся в игре.

Игрок должен дождаться, пока судья отметит 40 сантиметровый участок перед объявленной целью с центром, перпендикулярным к ней, и разрешит совершить бросок, в противном случае, бросок считается недействительным, и любой шар, перемещенный при этом броске, должен быть возвращен в исходное положение, за исключением правила преимущества (п. 5.2.8).

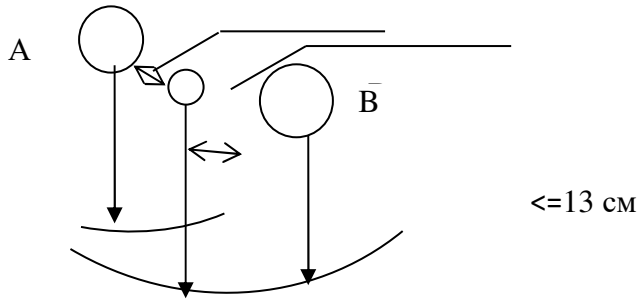
5.2.16.3. При броске воло игрок может заступить за линию C (C’) только после выпуска шара из руки, даже если шар еще не коснулся земли, в противном случае шар аннулируется, все смещенные при этом шары возвращаются на место, за исключением случая использования правила преимущества (п. 5.2.8).

5.2.16.4. Бросок воло можно совершить применительно ко всем шарам, находящимся на расстоянии 13 см и менее от объявленного шара (цели), при

условии, что расстояние между объявленным шаром и местом приземления шара не превышает 40 см.

Шар, заявленный спортсменом, должен сдвинуться со своей позиции, в противном случае все, что было сдвинуто при броске, возвращается в исходное положение, если не использовано правило преимущества (п. 5.2.8).

Когда шар попадает в 40-сантиметровую зону заказанного шара, но выбивает лишь часть мишени, находящейся на расстоянии 40 см и более от места падения, бросаемый шар аннулируется, а все смещенные шары возвращаются на исходное место, если не использовано правило



преимущества (рис. 12).

Рис. 12. Бросок воло

5.2.16.5. Шары, которые находятся в пределах зоны D (D’) , можно выбивать только броском воло, так как бросок раффа в этой зоне запрещен, кроме п.5.2.15.7 (рис. 13).

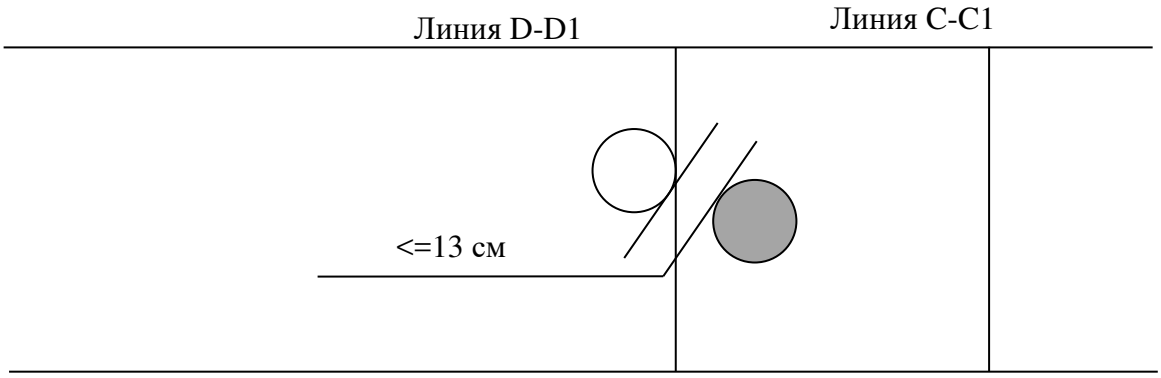


Рис. 13. Бросок воло

5.2.17. - Прерывание соревнований и матчей

5.2.17.1. Матчи могут быть прерваны из-за плохой погоды или любого другого стихийного бедствия и должны быть возобновлены с тем же счетом, который был в момент прекращения игры.

Очки, набранные в последнем неполном раунде, недействительны;

5.2.17.2. Решение о прерывании или продолжении игры принимается исключительно главным судьей.

Если одна из команд покидает игровую зону без разрешения судьи, она автоматически проигрывает этот матч.

5.3. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН, СОДЕРЖАЩИХ В СВОЕМ НАИМЕНОВАНИИ «БОЧЧЕ-ВОЛО»

5.3.1. Материалы и поле для игры

5.3.1.1. Шары

Шары в соревнованиях должны соответствовать стандартам международной федерации (рис. 14).

Рис. 14. Шары для бочче-воло

Спортсменам до 14 лет и женщинам разрешено использовать шары меньшего диаметра и веса:

- минимальный диаметр: 88 мм.
- минимальный вес: 800 гр.

5.3.1.2. Характеристики паллино

Паллино должен быть изготовлен из дерева, диаметром 35-37 мм и массой 25 гр. (+/-2 гр.), не раскрашено, не покрыто другими материалами.

Исключение: в дисциплине точность паллино-цель должен быть белого цвета, паллино-помеха – красного.

5.3.1.3. Характеристики измерителя

Измеритель может быть складной или разборный, снабженный различными аксессуарами, удовлетворяющий размерам (рис. 15).

Рис. 15. Линейка (баккета)

5.3.1.4. Характеристики площадки/игрового поля

Игра происходит на прямоугольной поверхности, называемой полем, дорожкой или игровой площадкой и должно соответствовать следующим техническим характеристикам:

– для спортсменов от 14 лет - 27,50 м

– для спортсменов до 14 лет - 26,50 м

(погрешность + - 5 см)

– Ширина площадки от 2,5 м до 4 м.

Крайняя линия должна быть отмечена у борта высотой не менее 20 см.

Для проведения официальных соревнований ширина площадки должна составлять не менее 3 м.

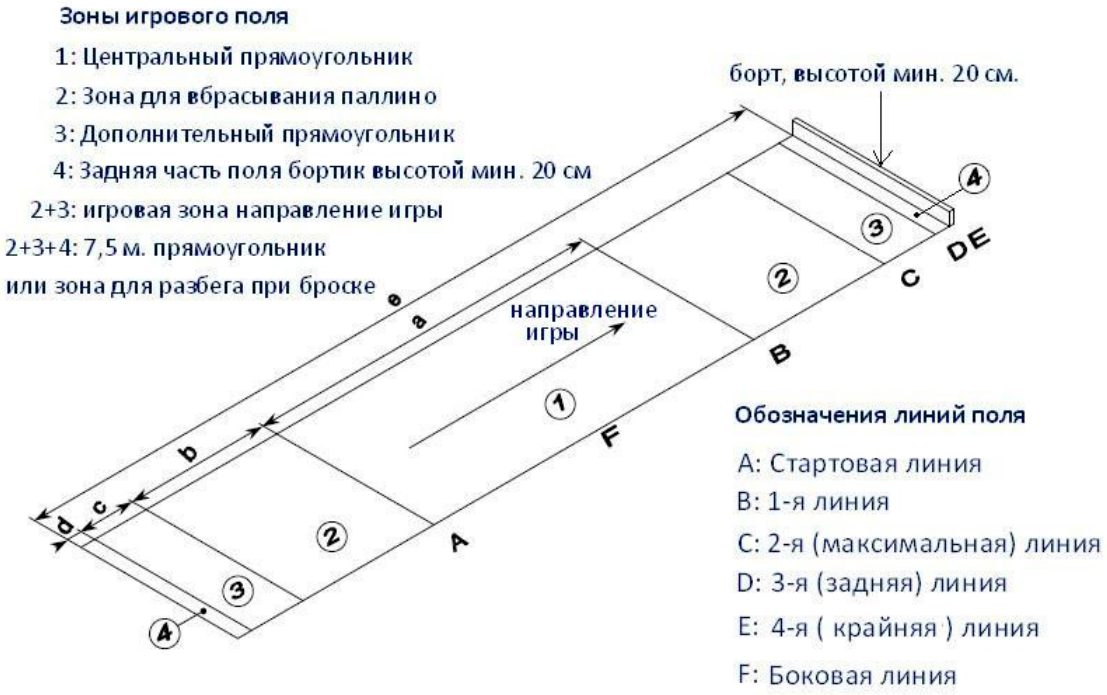


Рис. 16 Площадка для бочче-воло

Таблица 3. Длины зон площадки

№п/п	Категория\зоны	1	2	3	4	Σ
1	Юноши и мужчины	12,5 м	5 м	2 м	0,5 м	27,5 м
2	Девушки, юниорки и женщины	12,5 м	3,5 м	1,5 м	2,5м	27,5 м
3	Мальчики и девочки	11,5 м	4 м	1,5 м	2 м	26,5 м

5.3.2. Игра

5.3.2.1. Принцип игры

Цель игры состоит в том, чтобы путем подката или навесного броска разместить свои шары ближе к паллино, чем шар противника. Противник, в свою очередь, также пытается разместить свои шары ближе к паллино, или удалить шары противника, которые не позволяют ему это сделать.

5.3.2.2. Ход игры

В начале игры команда, которая по результатам жребия выиграла право первого броска, бросает паллино в игровую зону, а затем и свой первый шар. Впоследствии команда, шар которой находится дальше от паллино, играет до

тех пор, пока не улучшит ситуацию или не закончатся шары. При этом можно использовать все дозволенные виды бросков: подкаты и броски.

Когда у команды (игрока) закончатся все шары, играть начинает другая команда.

Команда, получившая право броска, старается заработать максимальное количество очков, используя все дозволенные виды бросков: подкаты или броски, а также выбивание паллино.

В случае если паллино выбыл из игры (в результате правильно выполненного заказанного броска или неправильного, но принятого противником) и у обеих команд остались шары, то раунд возобновляется в прежнем направлении. Таким образом, путем выбивания паллино с площадки, происходит обнуление раунда. Новый раунд начинает та же команда, что и предыдущий.

Во всех других случаях игра продолжается в противоположном направлении.

5.3.2.3. Получение очков

Когда команды выполнили все свои броски, команда, шары которой расположены ближе к паллино, выигрывает раунд и получает одно очко за каждый шар, расположенный ближе к паллино, чем ближайший шар соперника. Команда может засчитать очки, подтвержденные противником, не играя оставшиеся шары.

В случае, если паллино был выбит с площадки (правильно выполненным заказанным броском или неправильным, но принятым противником), и у одной команды остались шары, она получает одно очко за каждый неиспользованный шар.

В следующем раунде, паллино бросает команда, которая заработала очки. Если ни одна команда не набрала очков, паллино будет бросать та команда, которая бросала его в предыдущей дорожке .

5.3.2.4. Продолжительность игры

Перед началом игры количество очков, за которые команде (игроку) присуждается победа, в игре оговаривается в положении и регламенте соревнований. При этом число очков не может быть меньше 7 и больше 13.

Продолжительность матча составляет от 1-го до 3-х часов.

5.3.2.5. Победившая команда

Если в конце партии остается время и указанный счет не достигнут, то играется еще одна дорожка. Победа присуждается той команде, которая:

5.3.2.5.1. Первой достигает указанного счета в пределах максимально разрешенного времени, если такое время было оговорено.

5.3.2.5.2. По окончании указанного времени имеет больше очков.

Если равный счет возникает в конце указанного времени, и если по регламенту соревнований ничья не возможна, в этом случае назначается дополнительная дорожка. В дополнительной дорожке паллино не может быть аннулирован или выведен из игры. Действует пункт 5.3.2.5.3.

5.3.2.5.3. Выигрывает дополнительный раунд (паллино не может быть аннулирован или выведен из игры).

Когда паллино выходит из игры, вследствие бросков (заказанный или не заказанный паллино) или подкатов, он должен быть возвращен в исходное положение, независимо от обстоятельств.

Особый случай: если шар занял место паллино (частично или полностью), он будет размещен по следующему принципу:

5.3.2.5.4. Паллино возвращается на свое место

5.3.2.5.5. Шар, который занял место паллино и при этом уже был в игре, располагается в контакте с паллино по линии, соединяющей первоначальные отметки шара и паллино;

5.3.2.5.6. Сыгранный шар, который занял место паллино, размещается в контакте с паллино со стороны, откуда он был сыгран.

5.3.2.5.7. Если шар, находящийся в игре, загораживает положенное место сыгранному шару, то шар располагается в контакте с паллино, согласно пункту 5.3.2.5.5. и 5.3.2.5.6, не смещая другие шары.

5.3.2.5.8. Если шаров, мешающих возвращению паллино на место, более одного, то действует пункт 5.3.2.5.7.

5.3.3. Права и обязанности игроков

5.3.3.1. Состав команд

В бочче-воло играют:

- Одиночки (1 против 1), 4 шара для каждого игрока;
- Двойки (2 против 2), 2 или 3 шара для каждого игрока;
- Тройки (3 против 3), 2 шара для каждого игрока;
- Четверки (4 против 4), 2 шара для каждого игрока.

Формат команд должен оставаться неизменным в течение всего соревнования. В каждой команде выбирается капитан.

5.3.3.2. Снаряжение для игры

Игроки должны появиться на площадке с шарами, паллино, измерителем, соответствующими правилам.

5.3.3.3. Маркировка линий

Игроки должны появиться на площадке с шарами, паллино, измерителем, соответствующими правилам.

Линии игровой площадки должны быть проведены так, чтобы их всегда было хорошо видно.

Видимость линий должна сохраняться командой, которая собирается играть.

Игроки не должны умышленно полностью или частично стирать линии на площадке (за исключением, когда это необходимо для удаления линии для того, чтобы правильно маркировать линию при выбивании).

При вбросе паллино запрещается заступать за границу второй линии.

Если возникают сомнения в связи с линиями, (стерты, плохо различимы или линии стали причиной спора), решение судьи будет всегда против команды, которая играла последней, поскольку она ответственна за перерисовку линий.

5.3.3.4. Использование измерителя

Все линии, отметки, и зоны бросков должны быть сделаны с помощью измерителя. Измеритель также используется для определения очков и оценки расстояния.

Если до выполнения броска ни одна команда не проверила попадают ли шары в радиус 50 см, то выбивание засчитывается.

5.3.4. Маркировка объектов

5.3.4.1. Шары

Каждая команда должна отмечать свои шары двумя линиями с углом 90 градусов без каких-либо видимых ориентиров. Чтобы найти точное местоположение объекта, необходимо продлить линии до пересечения (рис. 17).

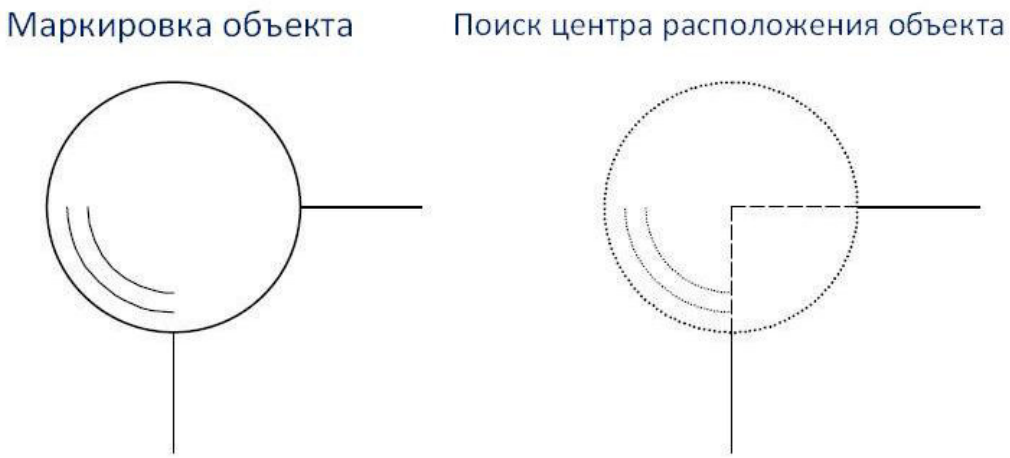


Рис. 17. Маркировка шаров

Если разметка не соответствует правилам, то при возникновении сомнений в результате удаления или перемещения шара решение судьи будет принято против команды, ответственной за маркировку шаров.

5.3.4.2. Паллино

Паллино отмечается командой, которая вбросила его или разместила его на поле, а в случае, если оно было смещено в результате подката и броска, то командой, лидирующей в счете.

5.3.5. Возвращение шаров, сдвинутых в процессе игры

5.3.5.1. Возвращение на место шаров сдвинутых неверным подкатом или броском осуществляется соперником, но объекты, не маркированные или плохо отмеченные, ни в коем случае не устанавливаются командой, ответственной за их маркировку.

5.3.5.2. Если в случае неверного подката или броска один или более объектов сдвинулись и остались в поле, и были убраны соперником, то бросок его команде не засчитывается. Так же он не может быть возвращен на место, если кто-то из игроков стер маркировку.

5.3.5.3. Если шары сдвинуты умышленно, но в лучшую сторону, без нанесения ущерба команде соперника, игрок получает замечание.

Если шары сдвинуты умышленно, но в худшую сторону, с нанесением ущерба команде соперника, игрок удаляется.

В обоих случаях судья на дорожке принимает все меры, чтобы команда соперника получила преимущество.

5.3.6. Правила измерения

Команда, которая считает, что она получила очко, должна измерить расстояние между шаром и паллино.

Противники имеют право перепроверить измерения соперников. Один или несколько шаров могут быть убраны со своих позиций для того, чтобы выполнить измерения.

Если команды не согласны с измерением, спор решает судья на дорожке или судья матча.

5.3.6.1. Объекты, перемещенные в процессе измерения

Если команда, которая измеряет, смещает один из объектов, который был уже измерен, то очко присуждается соперникам.

Однако, если команда, которая измеряет, смещает объект и при этом команда соперника все еще имеет очко, то оно сохраняется.

Объекты, которые были смещены, возвращаются на их первоначальные позиции.

Измерения можно производить в любой момент, до того как решение примет судья. Согласие с ошибочными измерениями не исключает новых измерений.

Если измеряемые шары сдвинуты до принятия решения, какой шар ближе, то судья, в случае сомнения, признает равенство и игра продолжается согласно пункту 5.3.6.2.

5.3.6.2. Шары, находящиеся на равном расстоянии от паллино

В случае если шары команд находятся на равноудаленном расстоянии от паллино, команда, которая создала данную ситуацию, совершает следующий бросок.

Если позиция не изменяется, а шары у этой команды закончились, играет другая команда, пока не исчезнет равноудаленность.

Если по истечение времени игры ситуация не изменяется, раунд считается недействительным. Ни одна из команд не получает очков и необходимо начать игру повторно в противоположном направлении (рис.18).

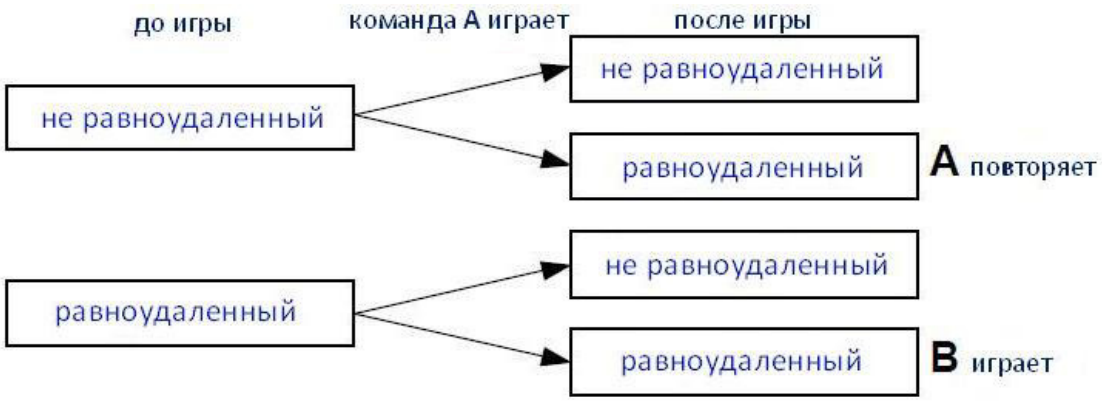


Рис. 18. Равноудаленные шары

5.3.7. Игрок сыграл не своим шаром

При первой ошибке соперник производит замену, соблюдая удаленность от паллино. В случае повтора бросок считается ошибочным и соперник может воспользоваться правилом преимущества.

5.3.8. Замена шаров

Во время игры шары менять нельзя. Заменить шар можно только если он разбился и судья на дорожке или судья матча признал его непригодным.

Если игрок сыграл лишний шар, то шар и последствия его действий аннулируются.

5.3.9. Позиции игроков

Когда игрок входит в прямоугольник 7,50 метра в противоположной стороне от паллино, он не может выйти оттуда, не выполнив броска.

В случае нарушения, его шар будет немедленно аннулирован.

Во время подката игрок не имеет права наступать на какую-либо из линий прямоугольника зоны броска (7,50 м).

Но он может наступать на стартовую линию во время броска воло.

Заступ в этом случае не засчитывается.

Все игроки, кроме игрока, совершающего игровое действие , должны находиться за пределами первой линии.

В момент броска все игроки должны стоять вдоль боковой линии, если это возможно вне площадки, но всегда в одну линию (рис. 19).

Партнеры по команде вбрасывающего игрока, стоят в линию на той же стороне площадки и не должны указывать объекты или пересекать линии, когда игрок уже начал совершать бросок (рис. 20).

Рис. 19. Расположение игроков во время игры

Рис. 20. Расположение игроков во время броска

5.3.10. Судьи и штрафы

5.3.10.1. Решения судей

Решение судьи на дорожке или судьи матча является окончательным. Пересмотр судьей ранее принятого решения не допускается.

Судья на дорожке или судья матча указывает на ошибку с помощью свистка или каким-либо другим способом, а противоположная команда применяет правило преимущества.

5.3.10.2. Применение санкций

Судья на дорожке или судья матча указывает на ошибку с помощью свистка или каким-либо другим способом.

Он должен объявить о соответствующем наказании и удостовериться, что ему немедленно подчинились.

Судья, установив степень нарушения - в соответствии со списком в этой статье, будет сигнализировать о своем намерении применять меры наказания в отношении виновного игрока с помощью:

- Белой карточки, что означает предупреждение;

- Желтой карточки – выговор;

- Красной карточки – немедленная дисквалификация.

Две желтые карточки, в течение одного соревнования, автоматически переходят в красную.

5.3.11. Подкат и бросок

5.3.11.1. Объекты, вышедшие из игры

Объект выходит из игры, если его центральная ось пересекает внешнюю кромку боковой или 3-й (задней) линии.

Паллино также признается находящимся вне игры, если его центральная ось проходит через внешнюю границу первой линии.

Проверять, вышел ли объект из игры, можно с использованием угольника.

Паллино выходит из игры, даже если он прикатился обратно на первую линию, пересекает ее своим центром или касается препятствия, выступающего за игровую зону.

Движущийся объект, который касается объекта, находящегося вне игры, выходит из игры.

Объект выходит из игры также в случае касания какого-либо иного объекта на соседней площадке.

Все изменения в позиции, произошедшие из-за вышедшего из игры объекта, отменяются.

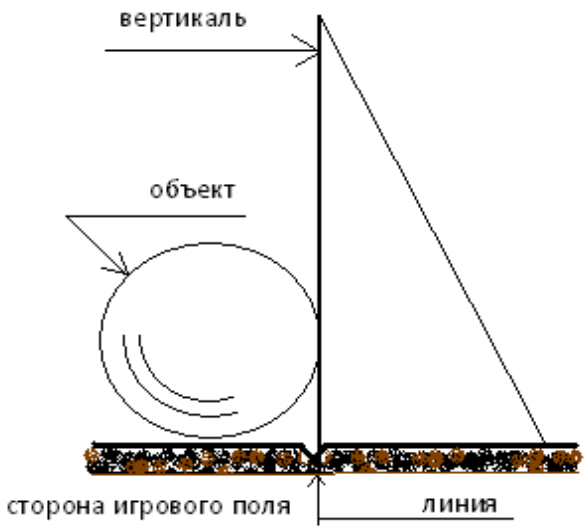


Рис. 21. Шар, находящийся в игре

5.3.11.2. Вбрасывание паллино в игровую зону

Паллино должен быть вброшен в течение 20 секунд до начала раунда.

Вбрасывание действительно, если паллино останавливается в противоположной игровой зоне.

Если первое вбрасывание не получилось, и при этом судья на дорожке не зафиксировал какое-либо нарушение, команда имеет право на второе вбрасывание,

После двух неудачных попыток вброса паллино, противоположная команда может разместить паллино в действующем прямоугольнике игровой зоны, как он хочет, но на расстоянии не менее 50 сантиметров от линий зоны.

5.3.11.3. Правило преимущества

Все ситуации в игре, возникающие вследствие неправильно выполненных действий противника, остаются на усмотрении противоположной команды.

Противоположная команда может:

5.3.11.3.1. Принять новую позицию объектов в игре и решить:

Оставить на площадке сыгранный с ошибкой шар соперника или удалить его из игры.

5.3.11.3.2. Требовать полного восстановления предыдущей позиции вместе с обязательным аннулированием сыгранного с ошибкой шара.

Исключение: не заказанное смещенное паллино всегда должно быть возвращено в исходное положение.

5.3.11.4. Разрешенное время на бросок

Каждый шар должен быть сыгран в рамках максимально допустимого времени 45 секунд, начиная с момента, когда:

5.3.11.4.1. Паллино правильно размещен в игровом поле;

5.3.11.4.2. Было решено, какая из команд будет играть;

5.3.11.4.3. Судья принял свое решение;

5.3.11.4.4. Необходимые перемещения на поле были сделаны.

В случае нарушения отведенного лимита времени на бросок, судья на дорожке немедленно отменит бросок.

5.3.11.5. Бросок

Игрок, который хочет произвести бросок, должен четко определиться и указать объект, на который он нацелен.

Этот объект никогда не может быть шаром его собственной команды.

Действительным является шар, который заказал сам игрок.

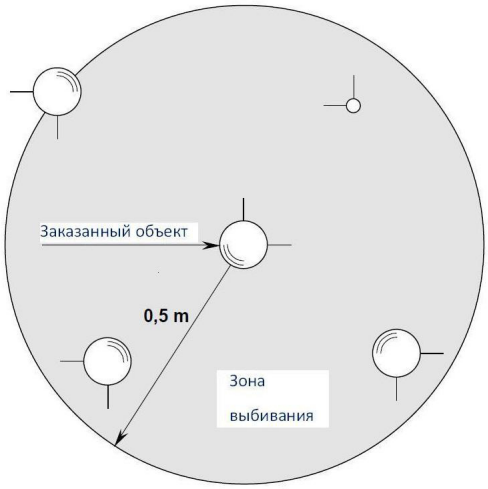


Рис. 22. Заказанный объект

Если игрок не заказал шар или не уточнил объект, считается, что заказан ближайший к паллино шар соперника.

Линию зоны броска перед заказанным объектом рисует игрок противоположной команды.

Эта дугообразная линия составляет 50 см и должна быть от 20 до 30 сантиметров в ширину (рис. 23).

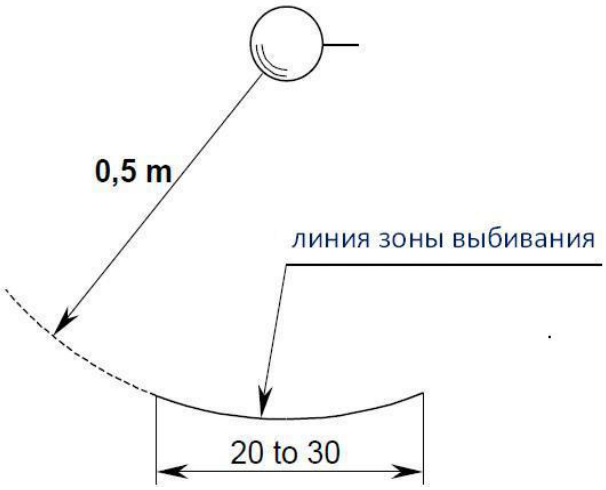


Рис. 23. Зона выбивания шара

Если назначенный объект окружен другими объектами, линию необходимо продлить в нужном направлении.

Линия броска должна быть также нарисована перед объектами, попадающими в радиус 50 см от заказанного объекта (рис. 24).

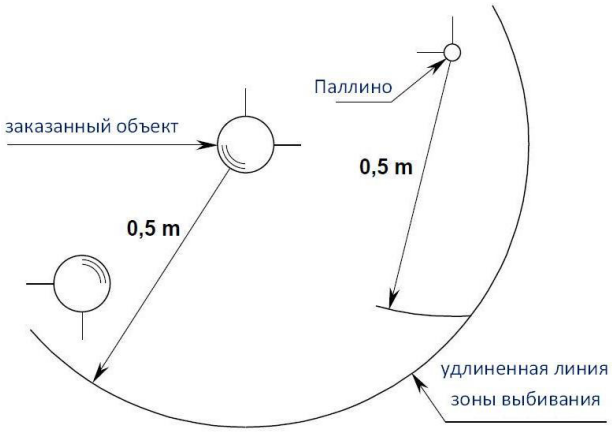


Рис. 24. Зона выбивания для нескольких объектов

Если рисованию линии мешают, какие-либо шары, их можно временно убрать.

Каждая отметка, которая не оспаривается до броска, действительна для проверки точки броска.

Бросок считается правильным, когда одновременно соблюдаются три следующих условия:

Точка приземления не более 0,5 метра от заказанного объекта;

Точка приземления не более 0,5 метра от объекта, ударенного первым;

Ударенный первым объект находится не более 0,5 метра от заказанного объекта.

Это расстояние должно измеряться от максимального диаметра заказанного объекта.

Следовательно, если все три вышеперечисленные условия были выполнены, бросок считается правильным.

Бросок считается также правильным, когда шар, не сделав контакта с землей, выбивает объект находящийся не более чем в 0,5 метре от заказанного объекта (рис. 25).

Рис. 25. Правильный бросок

Внешний край линии зоны броска должен оставаться в целости, он не должен быть задет брошенным шаром в точке его соприкосновения с линией (рис. 26).

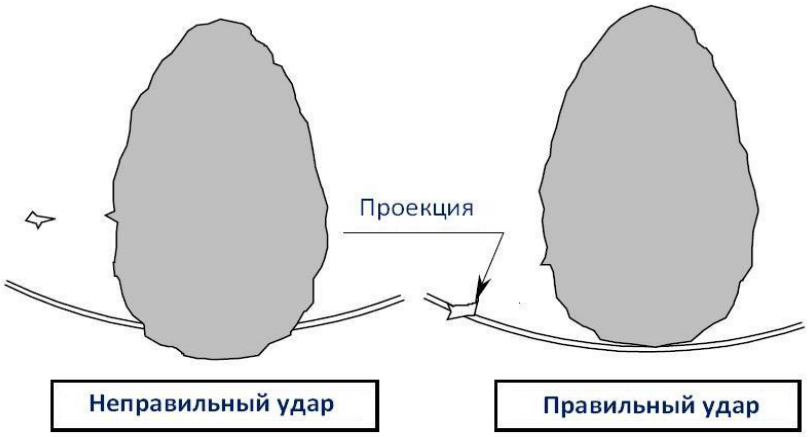


Рис. 26. Бросок с попаданием в линию.

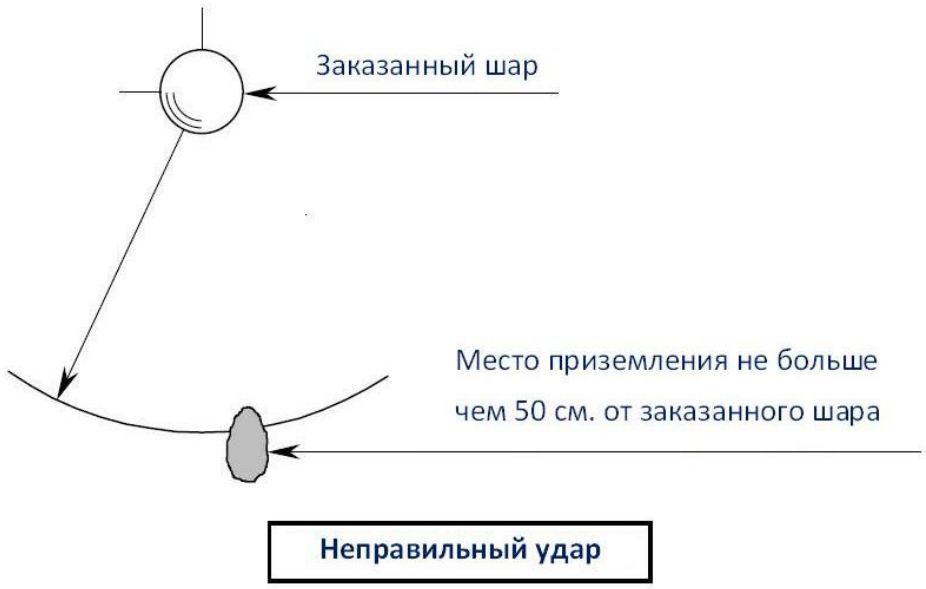


Рис. 27. Неверный бросок

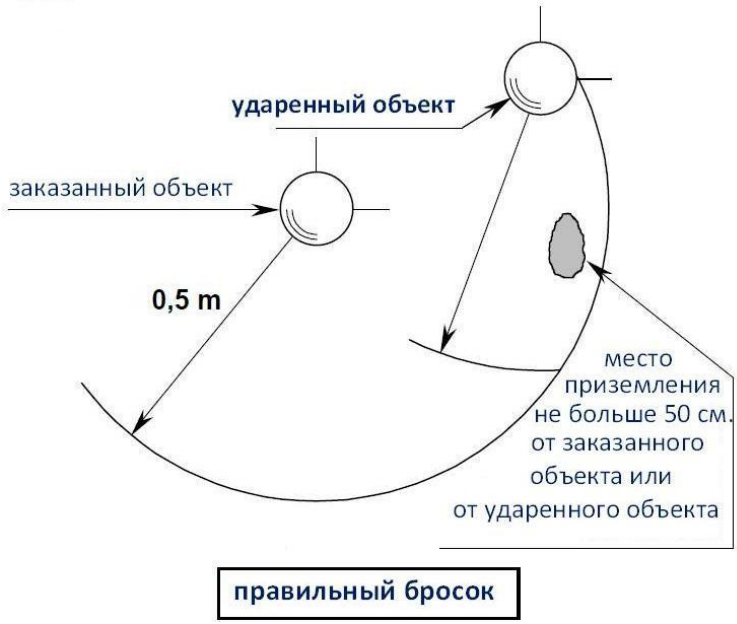


Рис. 28. Бросок при попадании в несколько объектов (правильный)

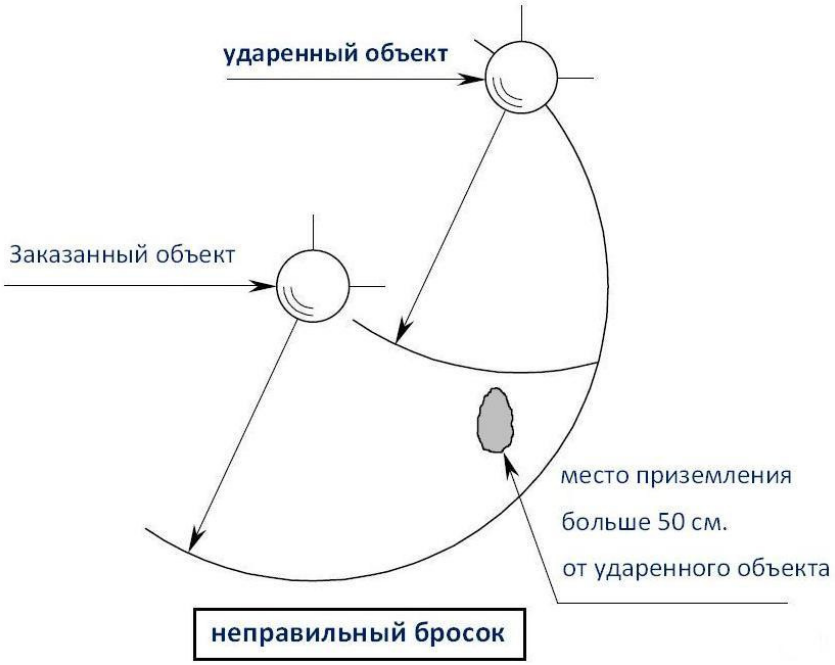


Рис. 29. Бросок при попадании в несколько объектов (неправильный)

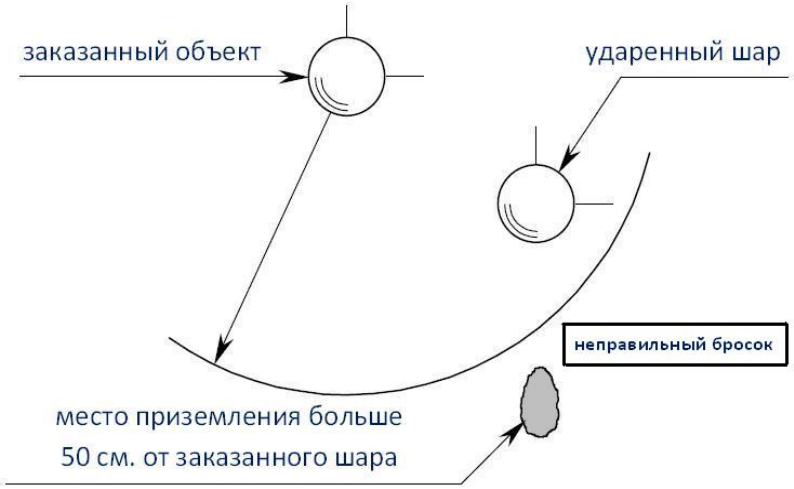


Рис. 30. Бросок при непопадании в зону

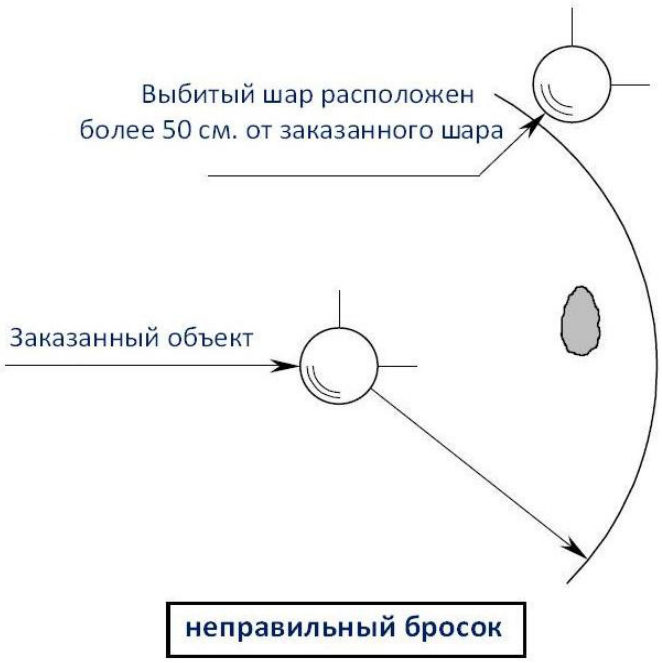


Рис. 31. Бросок при попадании в незаказанный объект

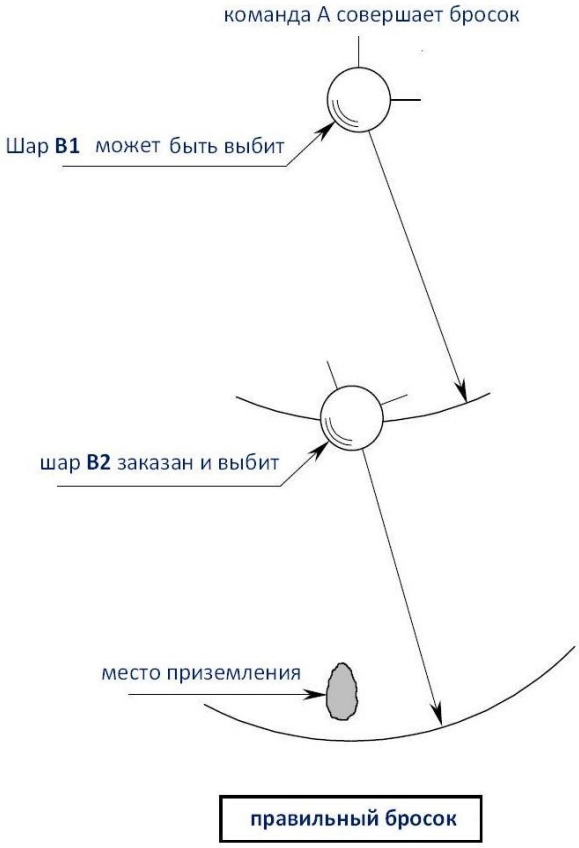


Рис. 32. Бросок с попаданием в несколько объектов

5.3.11.6. Игра вдоль боковых линий

Если брошенный шар вышел из игры до или во время столкновения с каким-либо объектом, бросок считается недействительным и все смещенные объекты должны быть возвращены противоположной командой на прежние позиции.

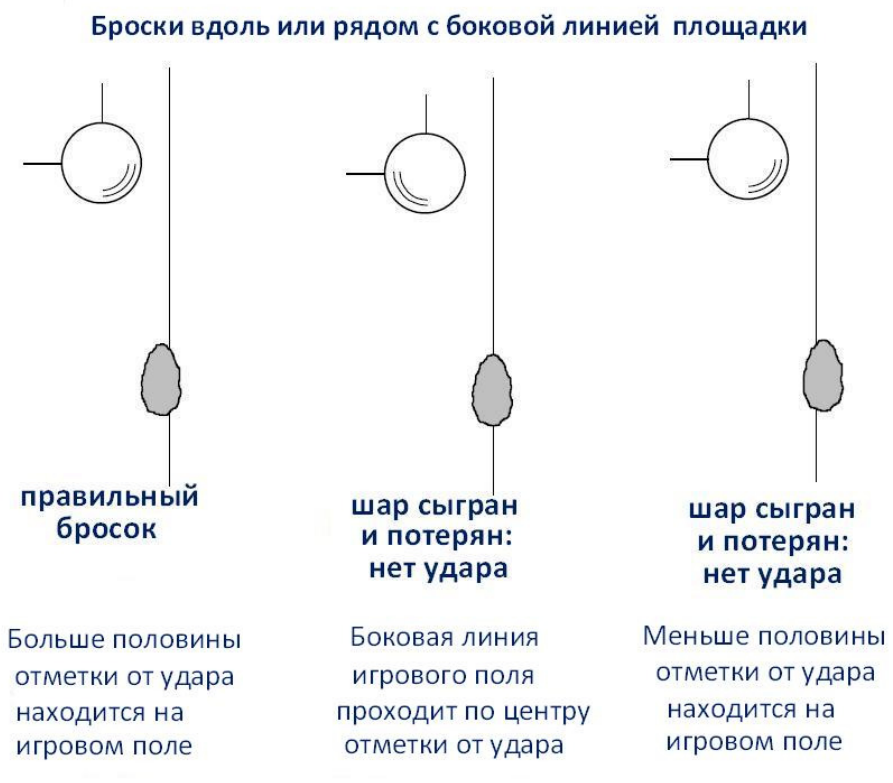


Рис. 33. Бросок при попадании в линию аута

5.3.11.7. Выбивание паллино

5.3.11.7.1. Выбивание заказанного паллино

Если во время раунда обе команды имеют еще один или более шаров, паллино может быть выбит один раз каждой командой.

В случае правильно выполненного броска, после которого паллино вышел за пределы игрового поля, раунд аннулируется. Очки не присуждаются ни одной из команд.

Возобновление игры необходимо начать в том же направлении, что и предыдущий раунд.

Это положение не применяется, если шары остались только у одной команды.

5.3.11.7.2. Выбивание не заказанного паллино

Во всех случаях: был ли это правильный или неправильный бросок, утвержденный или не утвержденный, паллино, который был перемещен или вышел из игры, должен быть возвращен в исходную позицию.

В случае если паллино возвращается в исходное положение и шар частично или полностью занимает эту позицию, вступает в силу процедура размещения паллино, описанная в пунктах 5.3.2. 5.6. – 5.3.2.5.8.

Брошенный шар, который не коснулся или не сместил на площадке ни один объект – аннулируется.

5.3.12. Подкат

Подкат выполнен правильно:

5.3.12.1. Если объект не вышел из игровой зоны;

5.3.12.2. Если он расположен не ближе, чем 2 метра от первой линии;

5.3.12.3. Не перемещает в любом направлении, прямо или косвенно, любой объект более чем на 0,50 метра.

Эти три условия должны быть выполнены одновременно.

5.3.12.4. Измерение расстояний

Расстояния измеряются по прямой линии, начиная в точке, где пересекаются две маркировочные линии смещенного объекта и до внешнего края этого объекта (рис. 34).

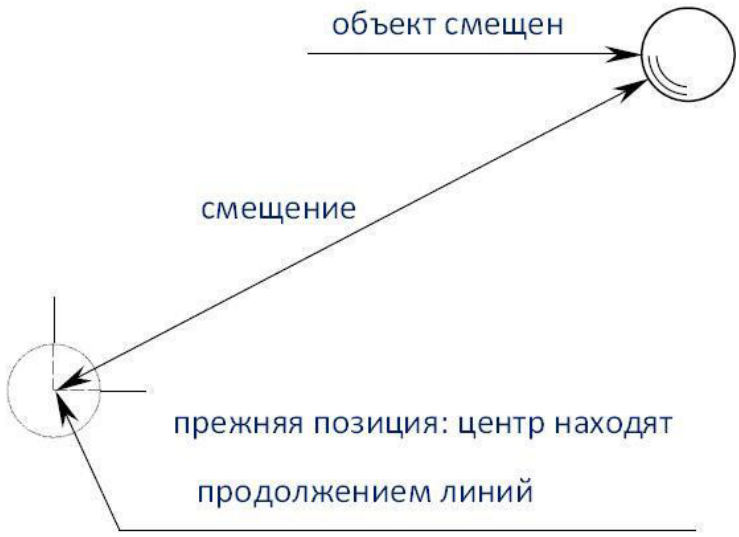


Рис. 34. Смещенные объекты

Измерение позволяет контролировать смещение объекта, если оно составляет более 50 см (рис. 35).

Рис. 35. Измерение смещенных объектов

Дистанция, пройденная несколькими смещенными объектами, не суммируется (рис. 36).

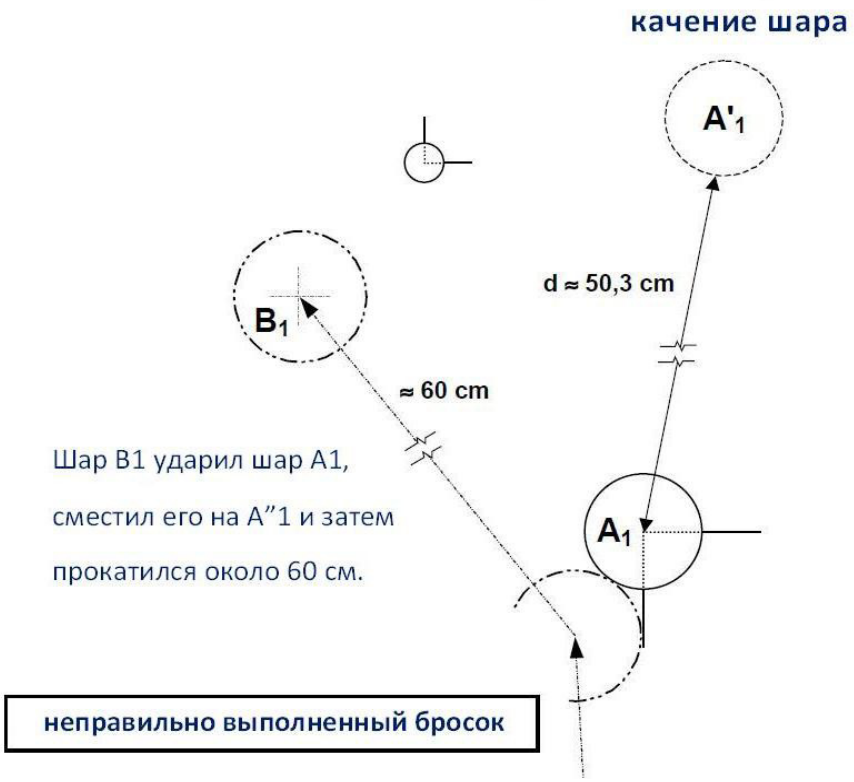


Рис. 36. Смещение объектов с нарушением правил

5.3.12.5. Движение объекта за пределами поля

Дистанция, пройденная объектом за пределами площадки, не считается.

Измерение пройденной объектом дистанции ограничивается внешним краем линии площадки в точке, где шар пересек эту линию или вышел из игры не пересекая ее.

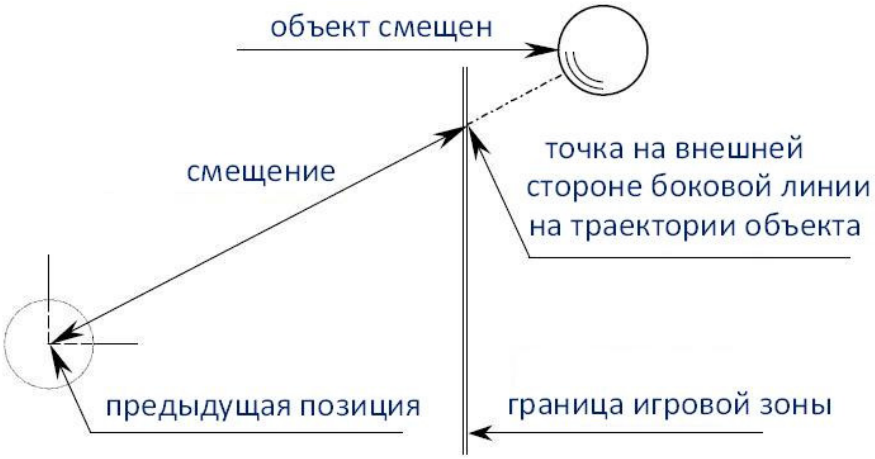


Рис. 37. Смещение шаров с выходом за линию аута

5.3.13. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ БОЧЧЕ-ВОЛО-ТОЧНОСТЬ

5.3.13.1. Юноши и мужчины

5.3.13.1.1. Для проведения этой дисциплины используется стандартная площадка для бочче-воло (См. таблицу 3).

5.3.13.1.2. Игрок должен поразить 11 целей (См. рис. 38).

5.3.13.1.3. Используемые материалы:

5.3.13.1.3.1.Игрок использует 4 шара.

5.3.13.1.3.2.Шар-мишень (позиции 1,3,5,6,7,8,9,10) выполнен из синтетического материала белого цвета. Его диаметр составляет 100 мм и масса 800 гр.(+/-10 гр.), с погрешностью +/- 1 мм.

5.3.13.1.3.3.Паллино-мишень (позиции 2,4,11) – шар белого цвета и диаметром 36 мм и массой 25 гр. (+/-2 гр.).

5.3.13.1.3.4.Шар-помеха (позиции 3,4,5,6,8,9,10) выполнен из синтетического материала красного/амарантового цвета. Его диаметр составляет 95 мм (+/- 1 мм) и масса – 660 г. (+/- 10 гр.).

5.3.13.1.3.5.Паллино-помеха (позиция 7) – шар красного цвета, диаметром 36 мм и массой 25 гр. (+/-2 гр.).

5.3.13.1.3.6.Ковер. Выполнен из синтетического материала согласно схеме. Его цвет должен обеспечивать хорошую видимость объекта выбивания и помехи. Должен соответствовать следующим техническим характеристикам:

5.3.13.1.3.6.1. Длина: 6 м +/- 0,05 м

5.3.13.1.3.6.2. Ширина: 0,75 м +/- 0,05 м

5.3.13.1.3.6.3. Толщина: 6 мм +/- 0,5 мм

5.3.13.1.3.6.4. Масса минимум 4,5 кг/м^2

5.3.13.1.3.6.5. Отверстия для установки шаров и паллино: диаметром 20 мм.

Каждая позиция имеет «окно» на ковре для фиксации правильности выполнения броска: шириной 40 см – принимая во внимание 50 см зоны броска.

В качестве подложки под ковры используются сходные по форме и техническим параметрам ковры, желательно прозрачные.

5.3.13.1.4. Подсчет очков

За каждый правильный бросок начисляется количество баллов, соответствующее схеме.

Бросок засчитывается, если мишень покинула первоначальное отверстие на ковре. Место приземления шара должно находиться в пределах зоны обозначенной ковром.

Бросок не засчитывается, если мишень сдвинулась в результате смещения ковра. К тому же шар/паллино-помеха не должны сместиться со своей отметки (позиция 7 и 8) или выйти из отверстий (позиции 3, 4, 5, 6, 9, 10). Отскок шара от бортиков ограничительного отверстия, не должен засчитывается.

После каждого правильного броска очки отображаются на табло.

5.3.13.1.5. Ход игры (правила игры)

Каждый игрок должен выполнить серию из 11 бросков с 1 по 11 позицию. Игроки бросают один за другим по одному шару на каждую позицию. На каждый бросок дается 30 секунд с момента свистка судьи.

Если спортсмен выбил 11 мишеней – 37 очков из 37 – он продолжает попытку с 1 позиции до первого промаха.

В случае ошибки в очередности бросков, ошибочные броски/бросок аннулируются, и игра продолжается в нормальной последовательности.

Если равный счет (между одним или более игроками) не предусмотрен правилами соревнования:

5.3.13.1.5.1. Игра переигрывается полностью и очередность бросков определяется жеребьевкой.

5.3.13.1.5.2. В случае повторения равенства игра должна продолжаться в той же последовательности, до тех пока равенство не будет устранено.

5.3.13.1.5.3. Если во время попытки происходит непредвиденная ситуация (отсутствие электричества, гроза и т.п.), которая мешает игроку или команде, попытка прерывается:

5.3.13.1.5.3.1. – если длительность заминки не превышает 30 мин., то попытка продолжается в надлежащей последовательности.

5.3.13.1.5.3.2. – если длительность заминки превышает 30 мин., то попытка аннулируется. Попытка повторяется, как только будет возможно, с теми же игроками, начиная с 1-й цели.

5.3.13.2. Мальчики, девочки, девушки, юниорки и женщины

5.3.13.2.1. Покрытие соответствует тому, что указано в пункте 5.3.13.1.1.

5.3.13.2.2. Используется 11 целей рис. 39.

5.3.13.2.3. Каждый игрок должен выполнить серию из 11 бросков с 1 по 11 цели. (см. пункт 5.3.13.1.5).

5.3.13.2.4. Правила игры полностью соответствуют статье 5.3.13.1.

Точность. Юноши и мужчины

Одному игроку 1 шар на 1 цель.
Максимально 37 очков.

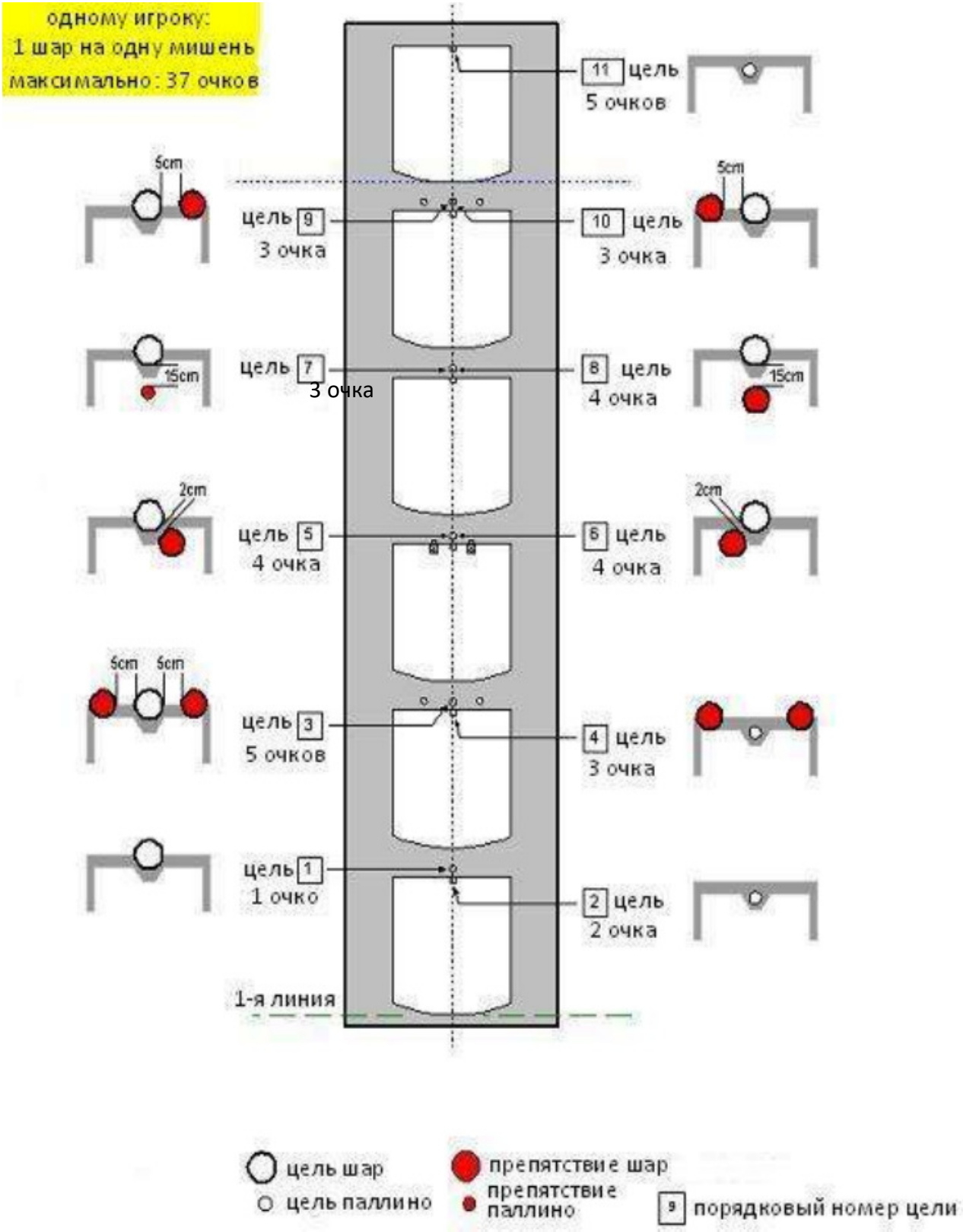


Рис. 38. Схема целей для бочче-воло-точности (юноши и мужчины)

Точность. Мальчики, девочки, девушки, юниорки и женщины

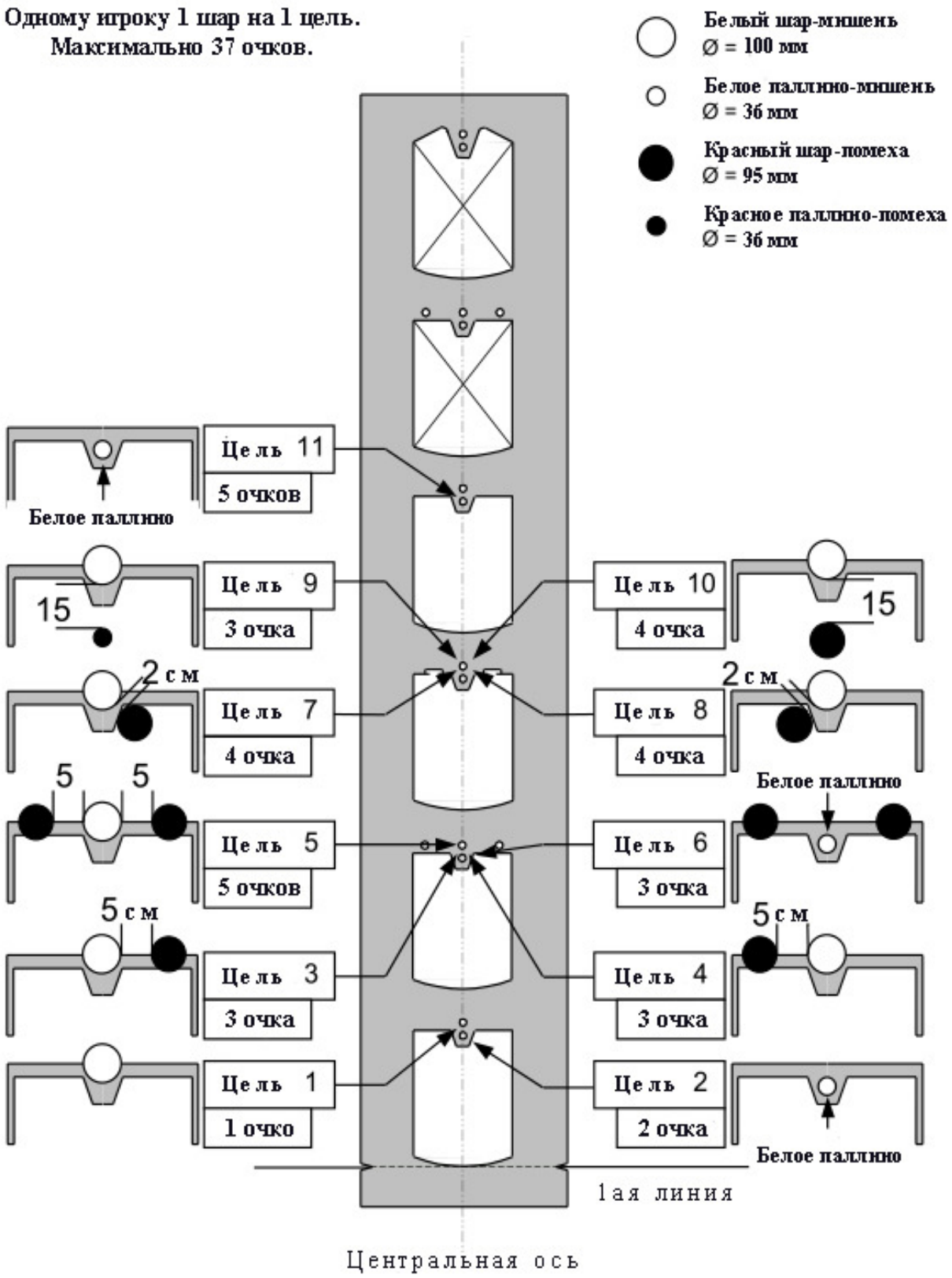


Рис. 39. Схема целей для бочче-воло-точности (мальчики, девочки, девушки, юниорки и женщины)

5.3.14. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «БОЧЧЕ – ВОЛО – ПРОГРЕССИВ»

5.3.14.1. Юноши и мужчины

5.3.14.1.1. Для проведения этой дисциплины используется стандартная площадка для бочче-воло (См. таблицу 3).

5.3.14.1.2. Мишени располагаются на расстоянии 80 см друг от друга. Центр первой мишени находится в 55 см от 1-ой линии. Используется 6 последовательно идущих друг за другом мишеней.

5.3.14.1.3. Используемые материалы:

5.3.14.1.3.1.Игрок использует минимум 3 шара.

5.3.14.1.3.2.Шар-мишень выполнен из синтетического материала белого цвета. Его диаметр составляет 100 мм и масса 800 гр.(+/-10 гр.), с погрешностью +/- 1 мм. Необходимо 2 шара на один ковер.

5.3.14.1.3.3.Стойка – подставка для шара с возможностью изменять высоту от 60 см до 100 см и с основанием, гарантирующим устойчивость. Устанавливаются таким образом, чтобы проекция шара находилась за линией 2.

5.3.14.1.3.4.Необходимо 4 ковра для соперничества между двумя спортсменами. Ковер выполнен из синтетического материала. Его цвет должен обеспечивать хорошую видимость мишени. Должен соответствовать следующим техническим характеристикам:

5.3.14.1.3.4.1. Длина: 5,2 м +- 0,05 м

5.3.14.1.3.4.2. Ширина: 0,75 м +- 0,05 м

5.3.14.1.3.4.3. Толщина: 6 мм +- 0,5 мм

5.3.14.1.3.4.4. Масса минимум 4,5 кг/м^2

5.3.14.1.3.4.5. Отверстия для установки шаров и паллино: диаметром 20 мм.

Каждая позиция имеет «окно» на ковре для фиксации правильности выполнения броска: шириной 40 см – принимая во внимание 50 см, зону броска.

5.3.14.1.3.5.Необходимо предусмотреть боковые борта, расположенные параллельно ковру, на расстоянии 1 м от боковой линии дорожки, так чтобы не мешать спортсменам. Они могут состоять из одной или более частей, достаточно тяжелых для устойчивости. Длина -7,5см ширина – 20см минимум.

5.3.14.1.3.6.В качестве подложки под ковры используются сходные по форме и техническим параметрам ковры, желательно прозрачные.

5.3.14.1.4. Принцип игры заключается в постоянном выбивании мишеней максимальное количество раз за отведенное время. Мишень устанавливается на позиции последовательно по возрастанию и потом по убыванию (1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3…).

Для юношей мишень устанавливается на позиции последовательно по возрастанию и потом по убыванию (1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3…).

Спортсмен бежит, не останавливаясь, и бросает шар поочередно в одну и в другую сторону.

Позиция мишени изменяется только после правильно выполненного броска (правильно выбитой цели). С каждой стороны дорожки должно быть по два помощника: Один собирает шары игрока и кладет на стойку, другой собирает шары-мишени и ставит на соответствующую позицию. Помогать могут члены команды или люди, предоставленные организаторами и согласованные выбивающей командой.

Другие спортсмены и сопровождающие должны находиться за пределами поля, в отведенной для них зоне.

По просьбе спортсмена ковры могут переложить под левую руку.

Бросок засчитывается, когда шар-мишень выкатывается из отверстия в ковре. Место падения шара должно быть в пределах зоны перед мишенью, вырезанной в ковре. Игрок обязан брать шар со стойки. В противном случае шар может быть взят с руки ассистента, но бросок аннулируется. После трех нарушений игрок дисквалифицируется. Если арбитр зафиксировал, что шар-мишень поставлен не верно, бросок аннулируется.

5.3.14.1.5. Продолжительность игры, подсчет очков.

Спортсмен ожидает сигнал о начале забега с шаром в руке, находясь за 2-ой линией. Забег начинается и заканчивается после свистка арбитра (или другого сигнала).

Забег длится 5 или 8 минут.

Каждый правильно выбитый шар-мишень за отведенное время приносит 1 очко. Выбитый после сигнала шар-мишень не засчитывается.

В случае равенства очков, не предусмотренных регламентом соревнований, спортсмены выполняют дополнительный забег по длительности равный половине основного времени. При этом, после основного забега спортсмены имеют право отдохнуть полчаса перед дополнительным забегом.

При последующем повторении равенства очков, после уже 10 минутного отдыха, осуществляется забег на 1 минуту, который, в случае необходимости, повторяется с 5 минутным интервалом до устранения равенства.

В дополнительных забегах разминка не предусмотрена.

5.3.14.1.6. Если непредвиденные случаи (дождь, отсутствие электричества и т.п.) не позволяют продолжить попытку, то ее результат аннулируется и попытка повторяется при первой возможности и с теми же участниками.

5.3.14.2. Мальчики, девочки, девушки, юниорки и женщины

5.3.14.2.1. Для проведения этой дисциплины используется стандартная площадка для бочче-воло (См. таблицу 3).

5.3.14.2.2. Мишени располагаются последовательно друг за другом. Используются 3 позиции мишеней на расстоянии 80 см друг от друга. Центр первой мишени находится в 55 см от 1-ой линии.

5.3.14.2.3. Правила игры полностью соответствуют статье 5.3.13.1, с учетом того, что мишень устанавливается с 1 по 3 позиции (1, 2, 3, 2, 1, 2…)

5.3.15. ПРАВИЛА ИГРЫ СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «БОЧЧЕ– ВОЛО –ЭСТАФЕТА»

В этой дисциплине участвуют две команды по 2 спортсмена, которые бросают поочередно (по 4 шара каждый из участников). Дисциплина проводится в мужских, женских и смешанных парах.

Покрытие, используемые материалы, принцип и продолжительность игры, соответствуют спортивной дисциплине бочче-воло-прогрессив (статья 5.3.14).

Особенность дисциплины:

5.3.15.1. Мишени в течение всего забега располагаются на фиксированной позиции: первая и третья мишени – на 1 позиции ковра; вторая и четвертая мишени – на 3 позиции ковра.

5.3.15.2. Необходимо предусмотреть 4 стойки для двух игроков.

5.3.15.3. В начале забега оба игрока находятся с одной стороны площадки.

5.3.15.4. Передача эстафеты осуществляется следующим образом:

5.3.15.4.1. Игрок, который принимает эстафету, находится за 2-ой линией с шаром в руке;

5.3.15.4.2. Он покидает эту зону только после того, как напарник коснется его рукой.

5.3.15.4.3. В случае неправильной передачи эстафеты первый брошенный шар аннулируется.

5.3.16. ПРАВИЛА СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «БОЧЧЕ– ВОЛО – КОМБИНАЦИЯ»

5.3.16.1. Для проведения этой дисциплины используется стандартная площадка для бочче-воло (См. таблицу 3).

5.3.16.2. Эта игра проводится один на один (у каждого по 4 шара) или пара на пару (у каждого по 3 шара) и длится 8 или 4 дорожки.

5.3.16.3. Каждую дорожку один игрок или команда только катит или только выбивает. После жеребьевки победитель выбирает катить или

выбивать (меняясь на следующей дорожке и так далее) и закатывает паллино (две дорожки подряд).

5.3.16.4. Ход игры

5.3.16.4.1. Забрасывание паллино и рисование круга

Паллино забрасывается одним игроком (или командой) 2 дорожки подряд; находится на своем месте в течение одной дорожки. Если паллино был смещён при подкате, то он возвращается на место, если при смещении паллино игрок прикатил биберон, то он засчитывается.

Для выбивания паллино должен быть удалён с поля на время броска и после выбивания установлен на место. Если паллино дважды заброшен неверно, то его устанавливает оппонент по своему желанию в игровой зоне.

Круг рисуется специальный циркулем игроком (командой) не забрасывающей паллино и имеет в диаметре 1,4 м.

Игрок (команда), который катил на четвёртой дорожке, также катит на пятой дорожке (если играют только четыре дорожки, на второй и третьей дорожках). Игрок, который выполняет подкат, должен вкатить как можно больше шаров в круг диаметром 1,4 м, отмеченный на площадке и хорошо видимый обоим игрокам и зрителям.

Как только игрок, выполняющий подкат, вкатил шар в круг, противник должен выбить этот шар. Игрок, который катит, продолжает выполнять подкаты только после того, как шар будет выбит из круга.

5.3.16.4.2. Подкат

Шар засчитывается, если он остановился внутри круга, т.е. если не выходит за границы очерченного круга (1,4 м).

Шар признанный недействительным удаляется с площадки.

Очки: каждый верно вкаченный шар приносит 1 очко. Биберон оценивается в 2 очка. Биберон – это тот шар, который после подката остановился не дальше, чем 0,5 см от паллино и в пределах круга.

Если шар сдвинул паллино больше чем на 50 см и остался в круге, то начисляется 1 очко даже в случае биберона.

5.3.16.4.3. Броски

Бросок игрока засчитывается, если правильно выбитый шар (пункт 5.3.11.5) противника выкатился за пределы игрового круга (пункт 5.3.16.4.1). Шар, выбитый, но оставшийся внутри круга, возвращается на своё место.

После правильного броска шары удаляются с площадки.

Очки: каждый правильный бросок приносит 1 очко. Если выбивающий шар остался внутри круга, то засчитывается 2 очка.

5.3.16.4.4. Специальные случаи – остались шары:

5.3.16.4.4.1. Подкат: игрок продолжает катить шары и получать очки, как описано выше.

5.3.16.4.4.2. Бросок: если в кругу больше не осталось шаров противника, то игрок может:

5.3.16.4.4.2.1. – выбивать шар противника, установленный на месте паллино.

5.3.16.4.4.2.2. выбивать паллино (заказать паллино для выбивания можно только дважды за каждую дорожку) и получить 2 очка за правильный бросок. Бросок засчитывается, если удар выполнен правильно (пункт 5.3.11.5) и паллино выкатилось за пределы игрового круга (пункт 5.3.16.4.1). Паллино, оставшийся в пределах круга, возвращается на место.

5.3.16.5. Рекомендации

Необходимо после каждого заработанного очка отображать это на табло. Также следует отображать номер играемой дорожки.

5.3.16.6. Ошибки

В случае ошибки в последовательности подката или броска:

5.3.16.6.1. Если ошибка была замечена в ходе дорожки, то результат дорожки аннулируется и играется заново.

5.3.16.6.2. Если ошибка была замечена в конце дорожки, то результат дорожки остается. Судья на дорожке устанавливает, если возможно, равенство по количеству бросков, подкатов и направлений игры с возвращением к верной последовательности.

5.3.16.6.3. Если ошибка замечена в конце партии, то результат засчитывается.

5.3.16.7. Ничья

В случае ничьей, не предусмотренной регламентом турнира, играют ещё две дополнительные дорожки и один шар на игрока (если пара) или два шара на игрока (одиночка). Игрок, которому выпало начинать, может выбрать либо подкат, либо бросок и забрасывает паллино. На второй дорожке паллино забрасывает команда противника. Ничья может повториться.

5.4. Заявка

Допуск участников на соревнование осуществляется согласно Положению о соревновании. Финальная заявка должна соответствовать установленной форме. Для рассмотрения принимаются только оригиналы заявок в печатном виде. В заявке запрещается делать записи или исправления от руки.

Основанием для допуска спортсмена к спортивным соревнованиям по медицинским показаниям является заявка с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена с подписью врача по лечебной физкультуре или врача по спортивной медицине и заверенной личной печатью, при наличии подписи с расшифровкой ФИО врача в конце заявки, заверенной печатью допустившей спортсмена медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности, перечень работ и услуг, который включает лечебную физкультуру и спортивную медицину (возможна медицинская справка о допуске к соревнованиям, подписанная врачом по лечебной физкультуре или врачом по спортивной медицине и заверенная печатью медицинской организации, отвечающей вышеуказанным требованиям).

На соревнования, имеющие статус чемпионата и первенства России, кубка России, всероссийские Спартакиады и другие официальные всероссийские соревнования заявки должны быть заверены:

а) руководителем органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации (далее Субъект) в области физической культуры и спорта;

б) руководителем региональной спортивной федерации (РСФ);

в) врачом и медицинским учреждением;

г) старшим тренером или официальным представителем команды.

На соревнования, имеющие статус межрегиональные, заявки должны быть заверены:

а) врачом и медицинским учреждением;

б) руководителем РСФ.

На соревнования со статусом ниже, чем межрегиональные, заявки должны быть заверены:

а) врачом и медицинским учреждением.

б) руководителем спортивной организации, командирующей спортсменов на соревнование.

За несоблюдение любого из вышеперечисленных пунктов команда к соревнованию не допускается.

За 10 дней до начала первого дня соревнований чемпионатов и первенств России в адрес Федерации должны быть направлены предварительные заявки. Федерация должна подготовить список допущенных к соревнованиям спортсменов, а также резервный список участников.

5.5. Комиссия по допуску участников к соревнованиям

В состав комиссии по допуску участников к соревнованиям (далее – Комиссия) входят:

- Председатель – главный судья;
- Главный секретарь;

- Врач.

Задача Комиссии: проверка соответствия заявки на участие в соревнованиях требованиям, содержащимся в Положении; проверка соответствия сведений, содержащихся в заявке, документам спортсменов; принятие решения о допуске спортсменов к соревнованиям.

В Комиссию представителем команды или лично спортсменом подаются документы:

паспорт гражданина Российской Федерации, для лиц моложе 14 лет – свидетельство о рождении;

оригинал полиса (или копия электронной версии полиса, при условии получения страховки при содействии Федерации) страхования жизни и здоровья от несчастных случаев;

медицинская справка об отсутствии противопоказаний для участия в соревнованиях.

Спортсмены, не подтвердившие свое участие в положенное время, которое указано в регламенте о проведении соревновании, к участию не допускаются.

5.6. Фиксация результатов соревнований

Результаты матчей фиксируются в протоколах матча и таблицах игр. Перед началом матча в протоколе указывается:

- информация о соревнованиях: название соревнований, дата и место проведения соревнований;
- информация о командах, участвующих в матчах: название команд и регион, который они представляют;
- информация о составе каждой из команд: фамилии и имена спортсменов, дата рождения стартовый состав команды, запасной игрок, тренеры команды;

В процессе проведения матча в протоколе фиксируются:

- фактическое время начала матча;
- дисциплинарные наказания, вынесенные судьёй по отношению к игрокам, тренерам и командам, а также предупреждения и замечания игрокам или тренерам команд-участников.

По окончанию матча в протоколе фиксируются:

- итоговый счёт матча;
- команда, выигравшая матч;
- подпись старшего судьи тура или матча.

5.7. Обеспечение безопасности

Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляется согласно требованиям «Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований», утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 года N 353, а также правилами вида спорта «боулспорт».

Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01.03.2016 г. N 134н «О Порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающихся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий)».

5.8. Спортивная экипировка

Игроки каждой команды должны иметь комплект соответствующей спортивной одежды для различных погодных условий, одинаковой для всех членов команды. На верхней части формы (футболка с длинным или коротким рукавом) на левой стороне груди должна быть нанесена эмблема спортивной федерации (клуба, команды), которую игроки представляют, на спине сверху прописными буквами прописывается фамилия игрока, если

нужно с инициалами. Для выезда на международные соревнования сначала указывается название страны, затем фамилия игрока.

Низ формы должен быть однотонным и также одинаковым для всей команды. В петанке разрешено использование штанов и длинных шортов ниже колена, в бочче-раффа только штанов, в бочче-воло можно играть в коротких шортах.

Участвовать в соревнованиях в джинсах и без спортивной формы – запрещено.

Обувь должна быть полностью закрытой. В бочче-раффа не допускается использование обуви с рельефной подошвой для сохранения поверхности площадки.

Размещение рекламы разрешается на верхней части формы, максимальное количество рекламных записей 3, размер которых не должен превышать 30 см^2. Значок формы-производителя не является рекламной записью.

5.9. Протесты и апелляции

Официальный представитель команды (либо, при отсутствии такового, тренер команды, указанный в заявке команды) имеет право подать письменный протест в связи с нарушением положения (регламента) соревнования или правил его проведения. При подаче протеста необходимо соблюдать следующие Правила:

Если протест связан с незаконным участием спортсмена, то он должен быть подан в письменном виде в ГСК соревнований до начала соревнований.

Протесты по вопросам нарушения правил или положения (регламента) соревнований могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 30 минут с момента окончания матча.

Протесты по вопросу некорректного подсчёта очков при подведении итогов соревнования могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 24 часов с момента окончания соревнований.

- Протесты на результаты матчей не принимаются.

Решение по протесту принимается ГСК соревнований, которая должна в письменном виде ответить на любой протест в течение 10 дней.

Если протест подан после разрешённого времени или он не относится к правилам, регламентам, положениям, то ГСК должна письменно отказать в таком протесте.

5.9.1. АПЕЛЛЯЦИЯ

В случае несогласия с решением ГСК соревнований, представитель команды может подать апелляцию в дисциплинарную комиссию Федерации. Апелляция подаётся в течение 10 дней после окончания соревнований.

Дисциплинарная комиссия Федерации, получив доклады ГСК соревнований, обязана рассмотреть обстоятельства по существу вопроса и принять решение в соответствии с положением о дисциплинарной комиссии.

6. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

Для обеспечения целостности проведения соревнований и определения победителей формируется судейская коллегия из числа лиц, имеющих квалификационные категории спортивных судей по виду спорта «боулспорт».

Так же к судейству соревнований допускаются судьи из видов спорта, близких по оценке соревновательных действий (легкая атлетика, кёрлинг, спорт лиц с поражением ОДА) после прослушивания семинара по знанию Правил в соответствии со своей квалификационной категории.

Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от категории соревнований и утверждается организатором за 14 дней до дня начала их проведения. Главная судейская коллегия (далее - ГСК) состоит из трех наиболее подготовленных судей, которую возглавляет главный судья соревнований. Состав судейской коллегии определяется исходя из дисциплины и категории соревнования.

Состав бригад судей - постоянный на все время данного соревнования. Замена судьи допускается лишь в случае его болезни или других обстоятельств, не позволяющих ему продолжать выполнение своих обязанностей.

Права и обязанности главного судьи

Ответственность главного судьи

составление детального графика проведения соревнований, согласованного с проводящей организацией;

проверка условий для работы судейской коллегии в период проведения соревнований и надлежащее качество выполнения обязанностей судей;

жеребьёвка или составление забегов (для дисциплин бочче-воло-эстафета, бочче-воло-прогрессив и бочче-воло-эстафета-смешанная) и выступлений;

изменение порядка игр и последовательности забегов и выступлений;

соблюдение Правил, положений (регламентов) соревнований Федерации;

принятие всех решений о дисквалификации участников в случае нарушения Правил;

предоставление важной информации, влияющей на изменение графика проведения соревнований, порядка забегов, программы соревнований на чемпионатах России, этапах Кубка России и всероссийских соревнованиях

Права главного судьи:

Главный судья вправе:

принимать решения о возможности/невозможности проведения соревнований в условиях текущего состояния погоды при условиях проведения соревнований на открытой спортивной площадке.

в случае возникновения неблагоприятных условий, изменять формат проведения соревнований и также протяженность дистанций;

менять заявленную программу соревнований, если эти изменения не противоречат Правилам, положениям (регламентам) соревнований Федерации;

принимать совместное решение с Федерацией и проводящей организации о переносе соревнований на другую площадку;

признавать результаты выступления недействительными;

отстранять спортсмена или тренера от соревнований за грубое нарушение дисциплины, несовместимое с этическими нормами;

останавливать забеги, если есть опасения в части соблюдении мер безопасности в случаях падений или травм спортсменов;

отменить или перенести соревнования в случае очень холодной погоды;

поменять судей, совершивших грубые ошибки, или не справляющихся со своими обязанностями.

Решения главного судьи:

по всем поданным протестам или другим спорным вопросам;

по всем вопросам, касающимся нарушения данных Правил, даже если протест не был подан.

Исключительные ситуации

В случае неблагоприятных погодных условий или других исключительных обстоятельств, может быть принято решение о переносе некоторых забегов, выступлений на следующий день, чтобы гарантировать завершение соревнований.

7. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЛ

7.1. Вспомогательный и технический персонал

К вспомогательному персоналу относятся:

- комендант соревнований;
- помощник-секретарь соревнований;
- информатор.

Комендант соревнований подчиняется непосредственно главному судье или одному из его заместителей.

Комендант соревнований:

отвечает за размещение участников, членов судейской коллегии, зрителей и технического персонала;

руководит работой технического персонала мест проведения соревнований;

отвечает за своевременную подготовку и оформление мест соревнований и текущий уход за ними;

отвечает за подготовку и пригодность к использованию инвентаря в необходимом количестве, специального оборудования (при его наличии) для проведения соревнований в соответствии с настоящими Правилами.

Помощник-секретарь соревнований работает под руководством главного секретаря соревнований и помогает ему в оформлении документации, информационных стендов, а также осуществляет ввод данных в компьютерную программу.

Информатор подчиняется непосредственно помощнику секретаря

Информатор:

отвечает за правильность, полноту и своевременность информации об условиях, ходе и результатах соревнований;

объявляет распоряжения и указания организаторов соревнований и главного судьи относительно программы, расписания соревнований и соблюдения порядка в местах проведения соревнований;

информирует участников, зрителей и представителей прессы о ходе соревнований, предварительных результатах участников в личном и командном зачетах, сообщенных ему главным секретарем, предварительно согласованными с главным судьей;

представляет участников зрителям.

Для своей работы информатор использует все имеющиеся в его распоряжении средства: радио, мегафон, рупор.

К техническому персоналу относятся работники технических служб (рабочие, гардеробщица, уборщицы и др.).

Состав и численность вспомогательного и технического персонала зависит от статуса соревнований, количества участников, степени подготовленности мест проведения соревнований.

7.2. Врач соревнований

Врач обеспечивает медицинское обслуживание соревнований.

Обязанности врача соревнований:

- участие в работе комиссии по допуску с целью проверки правильности оформления заявок на допуск спортсменов к соревнованиям;
- участие в совещании представителей, тренеров и судей перед началом соревнований;
- осуществление медицинского наблюдения за спортсменами во время соревнований;
- контроль за санитарно-гигиеническими условиями территории соревнований, проживания и питания спортсменов;
- предоставление спортсменам медицинской помощи в случае травмы или заболевания, и решение вопросов (с главным судьей) о возможности дальнейшего прохождения ими соревнований;
- в случае если спортсмен не способен продолжать соревнования, готовить медицинское заключение о снятия его с соревнований;
- обеспечение своевременной отправки спортсменов в травмпункт;
- работа в составе комиссии по допинг - контролю.

Приложение 1

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА

От команды_____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____период_____

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание

Руководитель региональной спортивной федерации _____
м.п.

Согласовано:
Руководитель органа исполнительной
власти субъекта Российской Федерации
в области физической
культуры и спорта_____

м.п.

Приложение 2

ЗАЯВКА

От команды_____
На участие в спортивных соревнованиях_____
Проводимых в _____в период_____

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Виза врача

Представитель команды_____
К соревнованиям допущено_____чел.
Врач_____
м.п. дата

Руководитель органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта_____
м.п.

Руководитель региональной спортивной федерации _____м.п.

Приложение 3

СОДЕРЖАНИЕ ПОЛНОГО ОТЧЕТА О ЛИЧНО-КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ

1. Титульный лист
2. Отчет главной судейской коллегии
3. Расписание соревнований
4. Результаты общекомандного первенства
5. Список команд мужчин
6. Список команд женщин
7. Таблица командных соревнований мужчин
8. Таблица командных соревнований женщин
9. Сводный протокол командных соревнований (мужчины, женщины)
10. Список участников личных соревнований (мужчины, женщины)
11. Таблицы одиночных соревнований мужчин (предварительный этап)
12. Таблицы одиночных соревнований женщин (предварительный этап)
13. Финальный этап одиночных соревнований (мужчины)
14. Финальный этап одиночных соревнований (женщины)
15. Парные соревнования (мужские, женские, смешанные)
16. Заявки
17. Афиша

Приложение 4

ОЧЕРЁДНОСТЬ ИГР ПРИ ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ

в группе 3-4 участника

Круг	Встречающиеся участники		
1	1-3	2-4	
2	4-1	3-2	
3	1-2	3-4	

в группе 5-6 участников

Круг	Встречающиеся участники		
1	2-4	1-5	3-6
2	4-1	6-2	5-3
3	1-3	2-5	4-6
4	3-2	6-1	5-4
5	1-2	3-4	5-6

в группе 7-8 участников

Круг	Встречающиеся участники			
1	2-6	3-5	1-7	4-8
2	5-2	6-1	8-3	7-4
3	1-5	2-8	4-6	3-7
4	8-1	5-4	7-2	6-3
5	1-3	2-4	5-7	6-8
6	4-1	3-2	7-6	8-5
7	1-2	3-4	5-6	7-8

в группе 9-10 участников

Круг	Встречающиеся участники				
1	3-7	2-8	4-6	1-9	5-10
2	7-2	6-3	8-1	10-4	9-5
3	2-6	1-7	3-10	5-8	4-9
4	6-1	10-2	7-5	9-3	8-4
5	2-4	1-5	3-8	6-10	7-9
6	4-1	5-3	9-2	8-6	10-7
7	1-3	2-5	4-7	6-9	8-10
8	3-2	5-4	10-1	7-6	9-8
9	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10

в группе 11-12 участников

Круг	Встречающиеся участники					
1	3-9	4-8	2-10	5-7	1-11	6-12
2	8-3	9-2	7-4	10-1	12-5	11-6
3	2-8	3-7	1-9	4-12	6-10	5-11
4	7-2	8-1	12-3	9-6	11-4	10-5
5	1-7	2-12	6-8	3-11	5-9	4-10
6	12-1	7-6	11-2	8-5	10-3	9-4
7	2-4	1-5	3-6	7-10	8-12	9-11
8	1-4	2-6	3-5	8-10	7-11	9-12
9	1-3	2-5	4-6	7-9	8-11	10-12
10	2-3	1-6	4-5	8-9	7-12	10-11
11	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12

Приложение 5

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-КОМБИНАЦИЯ

Всероссийская Федерация Бочче

Комбинация

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		1/2		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	КЛУБ СТРАНА

ИГРОК	ИГРОК

БРОСОК				ПОДКАТ				ПОЛЕ N°		ОЧКИ	РАУНД	ОЧКИ	БРОСОК				ПОДКАТ			
1	2	3	4	1	2	3	4						1	2	3	4	1	2	3	4
											1°									
											2°									
											3°									
											4°									
											5°									
											6°									
											7°									
											8°									

СУММА ОЧКОВ			СУММА ОЧКОВ

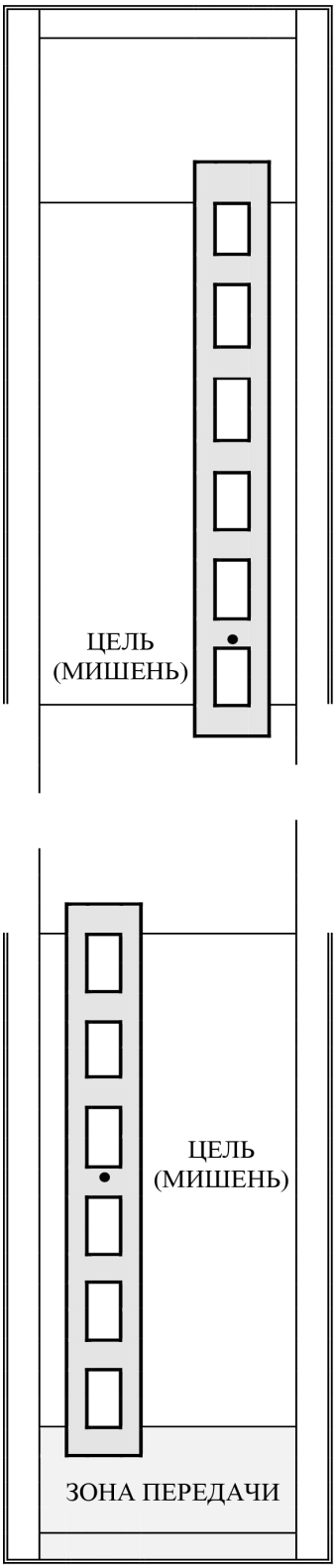
СУДЬЯ	

	ПОДКАТ	**ШАР В КРУГЕ** 1	БИБЕРОН (ЦЕЛОЕ) 2		
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ	БРОСОК	**ВЫБИТЫЙ ШАР** 1	КАРО (ВЫБИВАНИЕ С ЗАМЕНОЙ) 2	ВЫБИВАНИЕ ПАЛЛИНО 2	
	ВЫБИВАНИЕ ПАЛЛИНО: МАКСИМУМ 2 БРОСКА ЗА РАУНД (ДОРОЖКУ)				

Приложение 6

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-ЭСТАФЕТА И БОЧЧЕ-ВОЛО-ЭСТАФЕТА-СМЕШАННАЯ

Всероссийская Федерация Бочче



БОЧЧЕ-ВОЛО-ЭСТАФЕТА

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		1/2		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	

ИГРОК		

(1)

								8
								16
								24
								32
								40
								48
								56
								64
								72
								80

КОЛИЧЕСТВО ВЫБИТЫХ ШАРОВ			КОЛИЧЕСТВО БРОШЕННЫХ ШАРОВ

	СУДЬИ	

ПОЯСНЕНИЕ: НОМЕР ВЫБИТОГО ШАРА 1, 2, 3 ...../ ОШИБКА -

Приложение 7

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-ПРОГРЕССИВ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ, ДЕВОЧЕК, ДЕВУШЕК, ЮНОРОК И ЖЕНЩИН

Всероссийская Федерация Боулспорта

БОЧЧЕ-ВОЛО-ПРОГРЕССИВ

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		1/2		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	
ИГРОК	

(1)

										10
										20
										30
										40
										50
										60
										70
										80
										90
										100

КОЛИЧЕСТВО ВЫБИТЫХ ШАРОВ			КОЛИЧЕСТВО БРОШЕННЫХ ШАРОВ

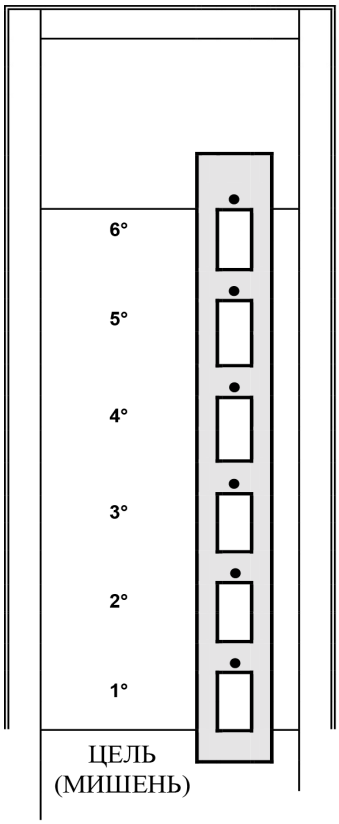
	СУДЬИ	

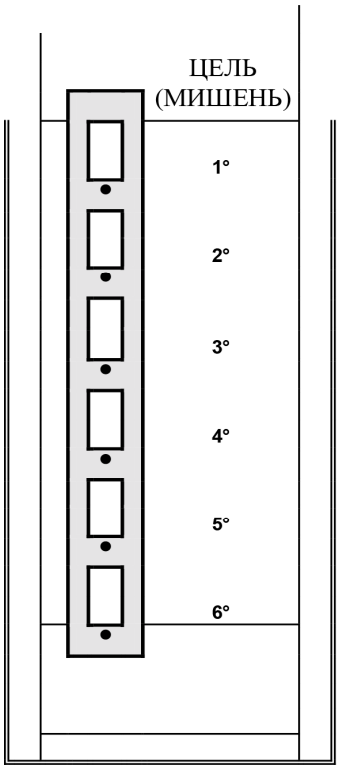
(1) ПОЯСНЕНИЕ: НОМЕР ВЫБИТОГО ШАРА 1, 2, 3 ...../ ОШИБКА -

Приложение 8

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-ПРОГРЕССИВ ДЛЯ ЮНОШЕЙ И МУЖЧИН

Всероссийская Федерация Боулспорта





БОЧЧЕ-ВОЛО-ПРОГРЕССИВ

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		1/2		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	
ИГРОК	

(1)											10
											20
											30
											40
											50
											60
											70
											80
											90
											100

КОЛИЧЕСТВО ВЫБИТЫХ ШАРОВ			КОЛИЧЕСТВО БРОШЕННЫХ ШАРОВ

	СУДЬИ	

(1) ПОЯСНЕНИЕ: НОМЕР ВЫБИТОГО ШАРА 1, 2, 3 ...../ ОШИБКА -

Приложение 9

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-ТОЧНОСТЬ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ, ДЕВОЧЕК, ДЕВУШЕК, ЮНОРОК И ЖЕНЩИН

Всероссийская Федерация Боулспорта

БОЧЧЕ-ВОЛО-ТОЧНОСТЬ

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	ИГРОК	ИГРОК	КЛУБ СТРАНА

Очки 5 0	○	Итого	4	Итого	○	Очки 5 0
Очки 4 0	○ ●	Итого	3 D	Итого	○ ●	Очки 4 0
Очки 3 0	○ •	Итого	3 C	Итого	○ •	Очки 3 0
Очки 4 0	○ ●	Итого	3 B	Итого	○ ●	Очки 4 0
Очки 4 0	○ ●	Итого	3 A	Итого	○ ●	Очки 4 0
Очки 3 0	● ○ ●	Итого	2 D	Итого	● ○ ●	Очки 3 0
Очки 5 0	● ○ ●	Итого	2 C	Итого	● ○ ●	Очки 5 0
Очки 3 0	● ○	Итого	2 B	Итого	● ○	Очки 3 0
Очки 3 0	○ ●	Итого	2 A	Итого	○ ●	Очки 3 0
Очки 2 0	○	Итого	1 B	Итого	○	Очки 2 0
Очки 1 0	○	Итого	1 A	Итого	○	Очки 1 0

Итоговый результат			Итоговый результат

СУДЬИ			

Приложение 10

БЛАНК ДЛЯ БОЧЧЕ-ВОЛО-ТОЧНОСТЬ ДЛЯ ЮНОШЕЙ И МУЖЧИН

Всероссийская Федерация Боулспорта

БОЧЧЕ-ВОЛО-ТОЧНОСТЬ

КВАЛИФИК.		1/8		1/4		ФИНАЛ	

КЛУБ СТРАНА	ИГРОК	ИГРОК	КЛУБ СТРАНА

очки 5 0	○	Сумма		6		Сумма	○	Очки 5 0
очки 3 0	● ○	Сумма		5 В		Сумма	● ○	Очки 4 0
очки 3 0	○ ●	Сумма		5 А		Сумма	○ ●	Очки 3 0
очки 4 0	○ ●	Сумма		4 В		Сумма	○ ●	Очки 4 0
очки 3 0	○ •	Сумма		4 А		Сумма	○ •	Очки 4 0
очки 4 0	○ ●	Сумма		3 В		Сумма	○ ●	Очки 3 0
очки 4 0	○ ●	Сумма		3 А		Сумма	○ ●	Очки 5 0
очки 3 0	● ○ ●	Сумма		2 В		Сумма	● ○ ●	Очки 3 0
очки 5 0	● ○ ●	Сумма		2 А		Сумма	● ○ ●	Очки 3 0
очки 2 0	○	Сумма		1 В		Сумма	○	Очки 2 0
очки 1 0	○	Сумма		1 А		Сумма	○	Очки 1 0

Итоговый результат			Итоговый результат

СУДЬИ			

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ
1.1. Термины и их определения;
1.2. Перечень спортивных дисциплин;
1.3. Сведения о характере проведения соревнований;
1.4. Системы проведения соревнований;
1.5. Виды спортивных санкций;
1.6. Медицинское и антидопинговое обеспечение.
2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ
2.1. Возрастные группы спортсменов, допуск
2.2. Права и обязанности спортсменов;
2.3. Права и обязанности тренеров и представителей команд.
3. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ
4. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ
5. ПРАВИЛА ИГРЫ
5.1. Правила игры спортивных дисциплин, содержащих в своем наименовании «петанк»;
5.2. Правила игры спортивных дисциплин, содержащих в своем наименовании «бочче-раффа»;
5.3. Правила игры спортивных дисциплин, содержащих в своем наименовании «бочче-воло»;
5.4. Заявка;
5.5. Комиссия по допуску участников соревнований;
5.6. Фиксация результатов соревнований;
5.7. Обеспечение безопасности;
5.8. Спортивная экипировка;
5.9. Протесты и апелляции;
5.10. Способы определения победителя и распределения мест.
6. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ
7. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ И ТЕХНИЧЕСКИЙПЕРСОНАЛ
7.1. Вспомогательный и технический персонал;
7.2. Врач соревнований.
ПРИЛОЖЕНИЯ