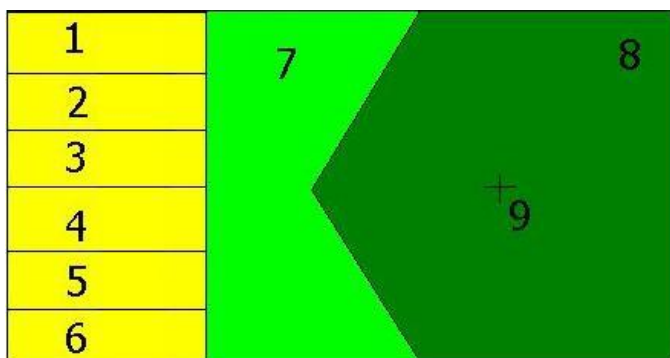


Pravidla integrované boccii = iBoccii (oficiálních pravidla dle AISy č. 103)

Počet hráčů:

Tato hra je určena pro dva týmy. Každý tým může mít minimálně 3 a maximálně 6 hráčů.

Hrací pole:



1 - 6 **Boxy** pro hráče

7 **Výseč** - pro omezení Jacka

7 + 8 **Hrací pole**

9 **Označení Střed** - pro Jacka

Míčky boccia:

Pro hru je potřeba 13 míčeků. 6 červených míčeků pro **Tým A** + 6 modrých míčeků pro **Tým B** + 1 bílý míček - **Jack**.

Rozmístění hráčů a koulí:

1 + 3 + 5 **Box** je územím **Týmu A**. 2 + 4 + 6 **Box** je územím **Týmu B**. V každém **Boxu** v okamžiku odhodu musí být minimálně 1 a maximálně 2 hráči. Na každý **Box** připadají dva míčky daného týmu. Jack (bílý míček) je postupně (při každé další směně) předáván z Boxu 1 až do Boxu 6 (poslední směna).

Hra

Smyslem hry je umístit co nejvíce míčeků svého týmu blíže Jacku než je nejbližší míček týmu soupeře. Celá hra je rozdělena do šesti samostatných směn. Každá směna začíná vhozením Jacka do Hracího pole 8 (za označenou výseč). Hráč, který vhodil Jacka, se snaží dalším (již barevným) míčkem přiblížit co nejbližší Jackovi. Poté hraje hráč z týmu soupeře. O dalším pořadí hodů rozhoduje to, který z týmů má svůj míček blíže Jackovi = vzdálenější tým postupně hází tak dlouho, dokud nezmění stav ve svůj prospěch (není jedním ze svých míčeků blíže Jackovi), nebo pokud týmu nedojdou míčky (pak dohazuje své míčky tým druhý). O tom, který hráč týmu bude házet, rozhoduje kapitán týmu. Na konci každé směny se počítají body: kolik míčeků má blíže vítězný tým, než je nejbližší míček soupeře, tolik tým ve směně získává bodů. Body z jednotlivých směn se sčítají a celkově vítězí tým, který během šesti směn nasbírá více bodů.

Neplatný míček

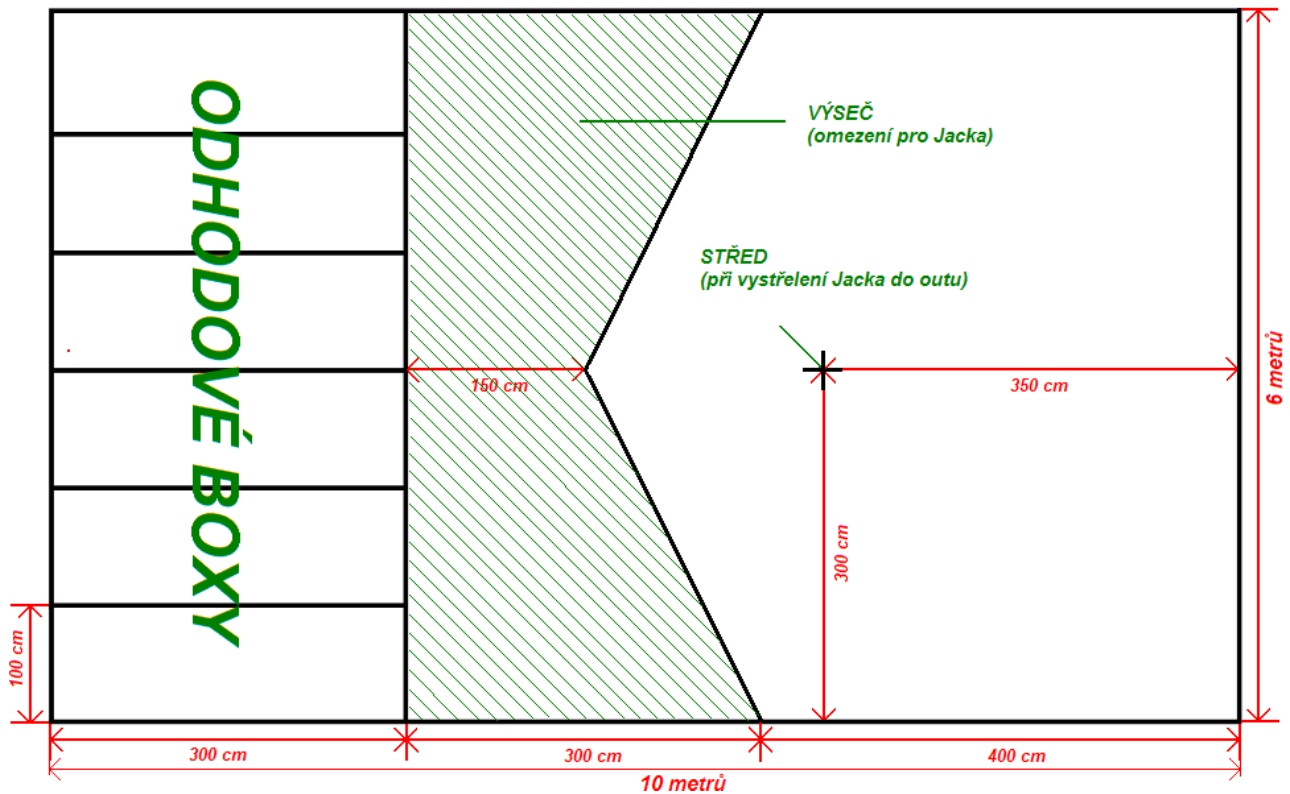
Jack musí být uvnitř Pole 8, pokud je při zahájení směny hozen před výseč (do pole 7) nebo zcela mimo Hrací pole, pak je hod neplatný a Jacka vhazuje protihráč následujícího Boxu (v případě, nepodařeného hodu z Boxu 6, hází hráč z Boxu 1). Pokud je Jack vystřelen mimo Hrací pole během hry, je dán na Střed, přičemž se poloha ostatních (již vhozených) míčeků nemění. Barevné míčky jsou platné pouze v Hracím poli 7 + 8, mimo tato pole jsou míčky již neplatné = „Out“ a týmu jsou do konce hrané směny odebrány.

Odhodová rampa:

Ukázky ze hry:



Rozměry kurtu



Doplňující pravidla pro oficiální turnaje

- 1) Tým může během turnaje používat erární míčky, ale též míčky vlastní. Míčky musejí splňovat tyto kritéria: **Váhu:** 275 gr. (+/- 12 gr.) a **Obvod:** 270 mm (+/- 8mm). Na požádání kapitána rozhodčí míčky přeměří. Pokud některý míček daná kritéria nesplní, pak je týmu až do konce turnaje odebrán (tým může tento míček nahradit jiným – případně erárním – míčkem).
- 2) K odhodu míčku může kterýkoliv hráč použít odhodovou rampu. Hráč během směny může (kromě trestných míčků) odhodit pouze dva míčky a během celého zápasu smí hrát pouze z jednoho určitého boxu. Asistentem každého házejícího hráče může být kterýkoliv spoluhráč z týmu. Míra asistence záleží na potřebách házejícího hráče.
- 3) Při odhodu musí hráč sedět (na vozíku, židli, ...) a hráči celého jeho týmu musí být uvnitř svých Boxů - pokud má některý z hráčů „přešlap“, nebo pokud se házející hráč nedotýká celými hýžděmi sedačky, je hod neplatný (hrozený míček je zachycen a je z celé směny vyřazen) a tým protihráče získá 2 trestné hody = má po vyčerpání všech svých míčků možnost, použít dva z jakýchkoliv svých míčků (z kteréhokoliv Boxu) znovu. Odhodová rampa nesmí při odhodu přesahovat pouze přes přední lajnu boxu = přes boční lajny může, ale nesmí se samozřejmě dotýkat země.
- 4) Každý tým má k dispozici 10 minut hracího času na každou směnu. Pokud tým svůj čas vyčerpá před odhozením všech svých míčků, je mu zbytek míčků odebrán a ve hře může pokračovat pouze tým soupeře. Čas týmu běží po té, co rozhodčí ukáže týmu, že je na řadě. Do času týmu se nezapočítává odhod Jacka.
- 5) Výchozí pozice týmů jsou zadní části jejich Boxů (se všemi potřebami by se měli vejít do prostoru max. 1,5m od zadní čáry, kterou nesmí přesahovat). Hráči týmu, kterým běží čas, se pak mohou pohybovat po celých Boxech. Po zastavení míčku se oba týmy vrací do výchozích pozic.
- 6) Tým, který nenastoupí do deseti minut od první výzvy, zápas prohrává automaticky - kontumačně 0:6.
- 7) Každý tým musí mít svého kapitána. Kapitán týmu je oznámen rozhodčím před samotnou hrou. Jako jediný může (v době hracího času svého týmu) komunikovat po přihlášení s rozhodčím. Kapitán určuje, který hráč jeho týmu bude házet.

Po domluvě s rozhodčím může kapitán:

- 1) přesouvat hráče svého týmu do jiných boxů
- 2) jít se podívat do hracího pole
- 3) požádat o přeměření vzdálenosti jednotlivých míčků
- 4) vzít si 1x za celou hru 5 minutový Time Out = přerušení hry = přestávku
- 5) požádat o jiné uspořádání v Boxech protihráče (v případě, kdy jejich věci či samotní protihráči překážejí při odhodu)

Za Asociaci integrovaných sportů (AIS) vám přejeme při iBoccie mnoho krásných sportovních zážitků.

Protože je iBoccia nový sport, provádí AISa, po konzultacích se sportovními kluby, změny pravidel. Cílem je nastavit pravidla tak, aby co nejvíce eliminovala rozdílné hendikepy jednotlivých hráčů. iBoccia, integrovaná mezi sporty lidí bez hendikepu, se stává též bocciau integrační, neboť napomůže rovnocennému zapojení nehendikepovaných lidí do aktivit lidí s hendikepem.

Více informací o iBoccie, AISe a dalších jejích aktivitách naleznete na: www.integrovanesporty.cz.