



# BOCCIAN SÄÄNNÖT



Kuva: Birgitta Kuittinen

Bocciaa on käyty pelaamassa myös Virossa.  
Kuva Pärnun turnauksesta kesältä 2015.

## BOCCIAN SÄÄNNÖT

Nämä säännöt on hyväksytty käytettäväksi EKL:n kilpailuissa 2020. Ne noudattavat pääosin Suomen Vammaisurheilu- ja liikunta VAU ry:n käytämiä sääntöjä. Boccian tuomarikouluttajat hyväksyvät EKL:n mestaruuskilpailuissa käytettävät säännöt ja tekevät niihin tarvittaessa muutoksia.

Muissa liiton ja sen jäsenyhdistysten kilpailuissa näitä sääntöjä voidaan tarpeen vaatiessa soveltaa tilanteen mukaan. EKL:n piirien on hyväksyttävä vuosittain piirien mestaruuskilpailussa käytettävät säännöt.

Muutoksista on ilmoitettava kaikille kilpailijoille ennen kilpailujen alkua.

### 1. SOVELTAMISALA

Peliä pelataan ulko- ja sisäkentillä. EKL:n mestaruudet ratkotaan joukkue-, henkilökohtaisissa ja parikilpailuissa sekä sisä- että ulkokilpailuissa.

### 2. KILPAILUKELPOISUUS

Kilpailukelpoisia ovat ne henkilöt, jotka ovat Eläkkeensaajien Keskusliitto EKL ry:n jäsenyhdistyksen jäseniä. Kilpailijan on edustettava EKL ry:n mestaruuskilpailuissa koko vuoden samaa yhdistystä, jota hän edustaa vuoden ensimmäisessä kilpailussa.

Piirin kilpailuissa EKL:n jäsen voi edustaa jotain toista yhdistystä, mutta ei kuitenkaan useampaa kuin yhtä yhdistystä saman piirin alueella.

### 3. JOUKKUEET

Joukkueeseen kuuluu kolme (3) pelaajaa ja yksi (1) vaihtopelaaja. Kaikkien pelaajien tulee kuulua samaan yhdistykseen. Pelaajat saavat pelata ainoastaan yhdessä joukkueessa. Vaihtopelaaja voi tulla joukkueen kapteenin ilmoituksesta kesken ottelun peliin. Joukkueella on yhtä peliä kohti käytössä yksi pelaajavaihtomahdollisuus. Vaihdettu pelaaja ei voi palata kesken pelin kentälle muuten kuin sairaskohtauksen sattuessa. Joukkue voi jatkaa peliä kahdella (2) pelaajalla kilpailun tuomarineuvoston hyväksymästä syystä (sairastuminen/loukkaantuminen) ja pelaajilla on käytössään kummallakin kolme (3) palloa. Jos tuomarineuvosto ei hyväksy poisjäännin syytä, voidaan peliä jatkaa kahdella pelaajalla, mutta palloja on silloin käytössä 2 palloa/pelaaja.

## 4. PELIT

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

Pelit pyritään pelaamaan mahdollisimman pitkälle yhdessä lohossa, koska silloin tarjotaan kaikille osallistujille mahdollisimman suuri ottelumäärä.

Jos pelaajia ilmoittautuu vähemmän kuin kymmenen, pelaajat pelaavat kaksinkertaisen sarjan. Jos ilmoittautuneita on kymmenen tai enemmän, pelaajat jaetaan kahteen lohkoon. Jos ilmoittautuneita on 18 tai enemmän, pelaajat jaetaan kolmeen lohkoon, jos 26 tai enemmän, jaetaan neljään lohkoon. Kun lohkoja on kaksi, lohkojen kolme parasta pääsee jatsoon. Kun lohkoja on kolme tai neljä, kunkin lohkon kaksi parasta pääsee jatsoon.

Osallistujien ja pelikenttien lukumäärästä ja käytettävissä olevasta ajasta joutuessa, voidaan tästä järjestelmästä poiketa kilpailun alussa sovittavalla tavalla.

### **Arvonta**

Edellisen vuoden henkilökohtaisten kilpailujen neljä parasta arvotaan lohkoihin seuraavasti:

- Jos lohkoja on kaksi, 1 ja 4 arvotaan ykköslohkoon ja 2 ja 3 kakkoslohkoon.
- Jos lohkoja on 3, edellisvuoden 1., 2. ja 3. arvotaan eri lohkoihin ja 4. arvotaan kenen tahansa kanssa samaan lohkoon.
- Jos lohkoja on 4, kukin arvotaan eri lohkoon.

### **Sisäpelit**

#### Mestaruussarja

Kilpailuun osallistuu 20 joukkuetta. Vuosittain mestaruussarjan viisi (5) viimeistä joukkuetta putoaa Suomi-sarjaan, kuitenkin siten että Virtain Eläkkeensaajilla on kilpailun järjestäjänä yksi paikka mestaruussarjassa niin kauan kuin pelit pelataan Virroilla. Jos Virtain Eläkkeensaajat on putoajien joukossa eikä yhdistyksellä ole muita joukkueita mestaruussarjassa, Suomi-sarjaan putoaa 15. sijoittunut joukkue.

Samana yhdistyksen joukkueita voi mestaruussarjassa olla kerrallaan kolme.

Jos joku mestaruussarjan joukkue jää pois turnauksesta, se ei voi osallistua samana vuonna Suomi-sarjaan, jos yhdistyksellä on vain yksi joukkue mestaruussarjassa. Luopuvan joukkueen paikkaa tarjotaan mestaruussarjasta pudonneille joukkueille putoamisjärjestyksessä. Jos mestaruussarjasta pudon-

neista joukkueista ei kukaan ota vastaan mestaruussarjapaikkaa, yhdistyksen joukkue ei voi osallistua samana vuonna Suomi-sarjaan. Tämän jälkeen paikkaa tarjotaan Suomi-sarjan 6.-10. sijoittuneille joukkueille. Jos ne eivät lähde, mestaruussarja pelataan sillä joukkuemäärällä, joka on ilmoittautunut.

### Suomi-sarja

Kilpailuun voivat osallistua kaikki EKL:n yhdistykset haluamallaan määrällä joukkueita.

Suomi-sarjan viisi (5) parasta joukkuetta nousee mestaruussarjaan. Jos saman yhdistyksen joukkueita on jo mestaruussarjassa kolme, enempää ei voi nousta Suomi-sarjasta. Tällöin seuraavaksi sijoittunut joukkue nousee mestaruussarjaan.

Mestaruussarjassa pelanneet yhdistyksen jäsenet eivät voi osallistua samana vuonna Suomi-sarjaan.

### Parimestaruuskilpailut

Sarjoja ovat naiset, miehet ja sekaparit.

Joukkueeseen kuuluu kaksi (2) pelaajaa ja yksi (1) vaihtopelaaja. Kaikkien pelaajien tulee kuulua samaan yhdistykseen. Pelaajat saavat pelata ainoastaan yhdessä joukkueessa. Vaihtopelaaja voi tulla joukkueen kapteenin ilmoituksesta kesken ottelun peliin. Joukkueella on yhtä peliä kohti käytössä yksi pelaajavaihtomahdollisuus. Vaihdettu pelaaja ei voi palata kesken pelin kentälle muuten kuin sairaskohtauksen sattuessa. Kilpailun tuomarineuvoston hyväksymästä syystä (sairastuminen/loukkaantuminen) parikilpailua voidaan jatkaa yhden (1) hengen joukkueella ja hän saa käyttöönsä kaikki kuusi (6) palloa. Jos tuomarineuvosto ei hyväksy poisjäännin syytä, voidaan peliä jatkaa yhdellä pelaajalla, mutta pelaajalla on käytössä vain 3 palloa. Sekaparisella kentällä on oltava aina yksi mies ja nainen.

### Henkilökohtainen kilpailu

Sarjoja ovat naiset ja miehet.

### Sekasarjat

Jos kilpailuissa pelataan sekasarjan nimellä oleva sarja, on aina kentällä oltava vähintään yksi mies tai nainen riippuen kumman sukupuolen pelaajia on enemmän joukkueessa.

Tämä määräys ei koske mestaruus- eikä Suomi-sarjaa eikä EKL:n joukkuemestaruuskilpailuja.

## Ulkopelit

### Henkilökohtainen kilpailu

Sarjoja ovat naiset ja miehet.

### Joukkuemestaruuskilpailut

Sarjat ovat naiset ja yleinen sarja.

Ulkokenttien harjaaminen on otteluiden välillä sallittu.

## 5. PELIKENTTÄ

Ulkona bocciaa pelataan tasaisella kentällä hiekka-alustalla tai vastaavalla. Ulkona pelikentän mitat ovat 6 m x 15 m. Sisällä bocciaa pelataan käytettävissä olevalla alustalla, kentän mitat ovat aina 6 m x 10 m.

Kaikilla kentillä on risti 5 m takalinjasta ja 3 m sivuilta. Heittoalue 2,5 m pitkä. Rajat merkitään joko valkoisella tai keltaisella teipillä tai muuten selvästi alustasta erottuvalla tavalla.

## 6. PELIVÄLINEET

Ulkona pelattaessa pelivälineinä ovat 12 kovasta materiaalista valmistettua pelipalloa, joita on kahta eri väriä. Näiden lisäksi peliin kuuluu samasta aineesta valmistettu samankokoinen valkoinen pallo, jota kutsutaan maalipallosiksi.

EKL:n sisämestaruuskilpailuissa käytetään mitat täyttäviä virallisia kilpailupalloja (esim. Handi Life, Mamaku tai Boccas palloja). Pelipallojen valinnan tekee kilpailun jury (*tuomarineuvosto*). Jos alkulohko pelataan kahdella tai useammalla kentällä, kentille valitaan keskenään (mahdollisimman) tasa-arvoiset pallosarjat.

## 7. PELIN TARKOITUS JA KULKU

Henkilökohtaisessa pelissä kummallakin pelaajalla on kuusi pelipalloa. Molemmilla pelaajilla on eriväriset pallot. Joukkuepelissä jokaisella pelaajalla on kaksi (2) pelipalloa. Molempien joukkueiden pelipallot ovat erivärisiä. Parikilpailuissa kummallakin joukkueella on kuusi (6) palloa, kolme (3) kullakin pelaajalla. Parien pelipallot ovat erivärisiä.

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

Pelaajat kättelevät toisiaan ennen pelin alkua.

### **Joukkuekilpailu**

Arvonnassa aloituksen saanut joukkue asettuu heittoruutuihin 1, 3 ja 5 sekä toinen joukkue heittoruutuihin 2, 4 ja 6. Pelaaja ei saa vaihtaa heittoruutua, kun peli on alkanut. Ottelu ja sen ensimmäinen kierros alkaa, kun tuomari tarkastaa, että joukkueet/ pelaajat ovat oikeilla paikoilla ja antaa heittoruudussa yksi (1) olevalle pelaajalle maalipallon. Toinen kierros alkaa maalipallon heitosta ruudusta kaksi (2) ja näin edetään heittoruudut järjestyksessä kierrosten mukaan. Ottelu käsittää kuusi kierrosta, parikilpailuissa neljä (4) kierrosta.

### **Paripelit**

Ottelussa pelataan neljä (4) kierrosta. Kullakin pelaajalla on kolme pelipalloa. Arvonnassa aloituksen saanut pari asettuu heittoruutuihin 2 ja 4 (punaiset pallot) ja toinen pari ruutuihin 3 ja 5 (siniset/keltaiset pallot). Heittoruudut 1 ja 6 jäävät tyhjiksi. Pelaaja ei saa vaihtaa ruutua, kun peli on alkanut.

Henkilökohtaisessa kilpailussa (ulkona ja sisällä) pelataan neljä kierrosta. Arvonnassa aloituksen saanut pelaaja asettuu heittoruutuun 3 ja vastustaja heittoruutuun 4. Maalipallon heiton jälkeen ensimmäisen pelipallon heittää maalipallon heittänyt pelaaja. Halutessaan pelaaja voi käyttää heittoalueen vieressä olevaa tyhjää **ruutua (2 ja 5)** pelipallojen paikkana.

Maalipallon heittäneen pelaajan saatua hyväksyty pelipallo (pelipallo on maali- tai välialueella), vuoro siirtyy vastustajalle, jonka jälkeen on heittovuorossa aina se, jonka pelipallo on kauimpana maalipallosta. Mikäli maalipallon heittänyt pelaaja ei saa hyväksytyä pelipalloheittoa, jatkavat jäljellä olevat pelaajat niin kauan, että tulee hyväksyty heitto tai pallot loppuvat.

Joukkuekilpailussa maalipallon ja ensimmäisen hyväksytyn pelipallon heiton jälkeen heittojärjestys on vapaa. Henkilökohtaisessa kilpailussa heittovuorossa on aina se, jonka pelipallo on kauempana maalipallosta. Jos molempien joukkueiden pallot ovat yhtä kaukana maalipallosta pelin ollessa kesken peli jatkuu siten, että joukkueet heittävät vuorotellen kunnes muutos tapahtuu. Viimeksi heittänyt on ensiksi vuorossa. Kierros päättyy, kun kaikki pelaajat ovat heittäneet kaikki pelipallonsa. Koskee myös henkilökohtaista peliä.

Tuomarin paikka on pääsääntöisesti pelikentän ulkopuolella.

## 8. LOPPUTULOS

Kierroksen voittaa se joukkue/henkilö, jonka pelipallo(t) ovat lähempänä maalipalloa kuin vastustajan pelipallo(t). Hävinnyt joukkue saa kierroksella nolla (0) pistettä ja voittanut joukkue niin monta pistettä, kuin sillä on pelipalloja lähempänä maalipalloa verrattuna vastustajan pelipalloihin.

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

Ottelun voittaa ja saa kaksi (2) pistettä se joukkue, jonka kierrospisteiden yhteissumma on suurempi, hävinnyt joukkue saa nolla (0) pistettä. Jos yhteissumma on yhtä suuri, saa kumpikin joukkue yhden (1) pisteen.

Jos kaksi tai useampi joukkue päätyy samaan pistemäärään, voittaja ratkaistaan ensiksi kierrospiste-eron perusteella, toiseksi eniten pisteitä tehneen mukaan, kolmanneksi keskinäisten ottelujen perusteella ja neljänneksi uusintaottelun perusteella.

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

## 9. HYVÄKSYTTY MAALIPALLON HEITTO

Maalipallon tulee jäädä maalialueelle. Maalipallon heittoa ei saa uusia jos se ei ylitä kokonaan välialueen ja maalialueen rajaa tai menee sivu-/tai päätyrajan yli, vaan heitto hylätään ja aloitus siirtyy vastustajalle, joka joukkuekilpailussa saa valita heittäjän. Jos myös vastustaja epäonnistuu maalipallon heitossa päättyy erä tulokseen 0-0. Hyväksytyyn maalipallon jälkeen heitetty pelipallo saa sen sijaan jäädä välialueelle ja pelipallon heittovuoro siirtyy vastustajalle.

Jos maalipallon heittäjä heittää pelipallon maalipallon sijasta, lasketaan se hylätyksi maalipallon heitoksi. Pelipallo palautetaan hänelle kuitenkin takaisin ja aloitus siirtyy vastustajalle. Mikäli vastustajakaan ei saa hyväksyttyä maalipallonheittoa, päättyy kierros 0-0.

Seuraavan kierroksen aloittaa maalipallon heitolla sen ruudun pelaaja, monesko kierros on kysymyksessä.

## 10. PELIPALLOJEN ETÄISYYDEN MITTAUS MAALIPALLOSTA

Ottelun tuomari mittaa pelipallojen etäisyyden maalipallosta. Jos pelipallo on maalipallon päällä, katsotaan sen olevan yhtä lähellä kuin sivukosketuksessa olevan pallon.

Jos maalipallo on pelipallon/ -pallojen päällä, ovat kaikki pelipallot, jotka koskettavat maalipalloa yhtä kaukana maalipallosta.

Tuomari voi kutsua joukkueitten kapteenit tai henkilökohtaisissa kilpailuissa molemmat pelaajat kentälle pisteiden mittauksen ajaksi, jos jompikumpi kilpaileva osapuoli sitä pyytää. Jos pallojen etäisyydestä ei synny yksimielisyyttä, ylituomari ratkaisee asian.

## 11. ULOSMENNEET PALLOT

Pallo tuomitaan ulosmenneeksi, kun se koskettaa kentän rajaviivoja sisäpuolelta kohtisuoraan ylhäältä katsottuna. Ykkös- ja kuutosruuduista heitettäessä pallo ei saa koskettaa rajaviivaa.

Jos maalipallo joutuu pelin aikana maalialueen ulkopuolelle, se asetetaan maalialueelle pisteeseen A (liite 1). Jos pelipallo on keskipisteen päällä, laitetaan ulosheitetty maalipallo lähimpään mahdolliseen näkyvään keskipisteen paikkaan, mutta ei kuitenkaan pelipallon taakse tai eteen.

## 12. HEITOT VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Jos joukkue/henkilö heittää väärällä vuorolla on pelipallo mitätön ja se otetaan pois kentältä. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät voimaan.

Jos tuomari näyttää väärin, pelipallo palautetaan. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät kuitenkin voimaan.

Jos kaksi tai useampi pelaaja samasta joukkueesta heittävät yhtä aikaa, lasketaan kaikki heitettyt pallon pelatuksi ja peli jatkuu normaalisti.

Jos pelaaja heittää vastustajan pallon, heitetty pallo palautetaan vastustajalle ja heittäjältä otetaan yksi pallo pois. Mahdolliset siirtymät maalipalloon tai pelipalloihin jäävät voimaan.



### 13. YLIASTUMINEN

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

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

Yliastumisen seurauksena annetaan yksi (1) piste vastustajalle.

Kun pelaaja rikkoo tahallaan rajarikkosääntöä esim. saadakseen itselleen/joukkueelleen paremman heittolinjan ja siten rikkoo rajalinjan, syyllistyy hän tahalliseen rajarikkoon, josta vastapuolta hyvitetään kuudella (6) pisteellä. Peli pelataan loppuun ja hyvitys lasketaan kuten tavallisessa rajarikkosäännössä.

Yliastumisen tuomitsee vain tuomari tai kirjuri.

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

Seisten pelaavan on heiton jälkeen siirryttävä ruudun takaosaan. Pyörätuolia käyttävä pelaaja saa jäädä ruutuun, mutta vastustajan pyytäessä hänen on siirryttävä ruudun takaosaan.

Rajarikko merkitään pöytäkirjan huomautuskohtaan ja lisätään yhteistulokseen.

### 14. MUITA MÄÄRÄYKSIÄ

Heittoasento on vapaa eli peliä voidaan pelata seisten, istuen, toinen polvi tai molemmat polvet maassa.

Taktikoinnin välttämiseksi samasta yhdistyksestä olevat joukkueet/pelaajat pelaavat ensimmäisellä kierroksella keskinäisen pelinsä. Jos saman yhdistyksen pelaajia/joukkueita on 3 tai enemmän, heidät sijoitetaan ottelukaaviin niin, että kaikki keskinäiset ottelut olisi pelattu ennen ottelujärjestyksen puoltaväliä.

Kentällä olevia palloja ei saa siirtää ennen kuin kierros on loppu. Jos niitä vahingossa siirretään, tuomarin tulee yrittää siirtää pallo/ pallot sille paikalle, missä ne olivat aikaisemmin. Mikäli tuomari katsoo, että tämä ei ole mahdollista, kierros pelataan uudelleen.

Joukkuekilpailuissa pelaajille jaettuja palloja ei saa vaihtaa.

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

Tuomari tuo kierroksen päätyttyä maalipallon seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle. Jos pelissä käytetään pallohenkilöä, hän antaa maalipallon viimeksi seuraavan kierroksen aloittavalle pelaajalle.

Välialueelle pudonnut pelipallo palautetaan pelaajalle. Tuomarin luvalla pelaaja saa myös itse ottaa pallon siltä kohdalta.

Pelipallo ja maalipallo voidaan heittää, vierittää, työntää tai potkaista pelikentälle. Apuvälineiden käyttö tähtäyksessä tai heittämisessä on kielletty. Kaikkia palloja ei tarvitse heittää, ilmoitus tuomarille riittää.

Muut pelaajat, toimitsijat ja yleisö eivät saa häiritä pelivuorossa olevia pelaajia. Tuomarin tulee valvoa kiellon noudattamista ja tarvittaessa poistaa häirinnän aiheuttaja.

Järjestäjä voi ottaa jälki-ilmoittautuneita, jos se on mahdollista. Tällöin peritään kaksinkertainen osanottomaksu. Saman yhdistyksen jäsen voidaan ottaa pätevän syyn takia henkilökohtaisesta kilpailusta poisjääneen tilalle.

Lämmittely on kisojen aikana sallittu. Mutta se ei saa häiritä käynnissä olevia otteluita.

### **Kännykän käyttö**

Kilpailun alussa pelaajien on suljettava tai laitettava kännykkänsä äänettömiksi. Kännykän käyttö pelien aikana on kielletty niin pelaajilta, tuomarilta kuin toimitsijoilta. Kännykän käytöstä kilpailutilanteessa pelaaja saa huomautuksen sekä vastustajajoukkue/pelaaja saa yhden hyvityspisteen. Toimitsija-tehtävissä olevan pelaajan kännykän käytöstä seuraavan pelin vastustajajoukkue/pelaaja saa yhden hyvityspisteen

Ulkokenttien harjaaminen on otteluiden välillä sallittu.

## 15. TOIMITSIJAT

Mestaruus- ja muissa arvokilpailuissa tulee olla ennen kilpailujen alkua nimetty 3-henkinen tuomarineuvosto (jyry), joista yksi nimetään ylituomariksi. Ylituomarin tulee olla lajin tunteva tuomarikoulutukseen osallistunut henkilö. Ylituomari saa pelata kilpailussa.

Tuomarineuvosto valitsee turnauksessa käytettävät pallot ennen pelien alkua tilassa, jossa turnaukseen osallistuvilla pelaajilla/joukkueilla ei ole mahdollisuus olla läsnä.

Tuomari ilmoittaa ottelun alkavaksi. Tuomari ilmoittaa joko suullisesti tai merkinantovälinein kulloinkin heittovuorossa olevan joukkueen/pelaajan. Tuomari valvoo, että ottelupöytäkirjat allekirjoitetaan ja että niihin merkitään ottelun päättymisaika. Päättymisajasta alkaa protestiaika.

Kirjuri pitää ottelusta pöytäkirjaa ja avustaa tuomaria yliastumisen valvomisessa. Kirjuri sijoitetaan heittolinjan kohdalle. Kirjuri ilmoittaa tilanteen pelaajille kierroksen päätyttyä tai niin vaadittaessa. Kirjuri ilmoittaa pelin päätyttyä lopputuloksen kuuluvasti.

Jokainen osallistuja/joukkue on vuorollaan tuomari- ja/tai toimitsijatehtävissä. Ottelun kotijoukkueena (punaiset pallot) pelannut henkilö/joukkue hoitaa seuraavan ottelun tuomari- ja muut toimitsijatehtävät. Jos seuraavassa ottelussa on samasta yhdistyksestä pelaaja tai joukkue kuin tuomaritehtäviin siirtyvä henkilö, on mahdollista toimia tuomarina, jos vastustaja hyväksyy asian.

## 16. LUOVUTUS

Mikäli pelaaja tai joukkue ei ilmesty pelikentälle kolmen minuutin kuluessa, kun heidät on kuulutettu, katsotaan pelaajan tai joukkueen luovuttaneen ottelun ja vastustajan voittaneen 6-0, parikilpailuissa 4-0.

Jos pelaaja tai joukkue keskeyttää tahallisesti pelaamisen, luovutukseen asti pelattujen otteluiden tulokset mitätöidään. Keskeyttänyt joukkue saa sakon (100 euroa) ja jos sakko jää maksamatta, joukkue ei saa osallistua seuraavan vuoden vastaavaan kisaan. Henkilökohtaisen kisan tahallaan keskeyttänyt ei saa osallistua seuraavan vuoden vastaavaan kisaan.

## 17. PROTESTI

Mikäli pelaaja tai joukkue haluaa tehdä protestin, on se tehtävä kirjallisesti 30 minuutin kuluessa kyseisen pelin päättymisestä. Protestimaksu (100 euroa) on maksettava kirjallisen protestin jättämisen yhteydessä kilpailun jurylle. Mikäli pelaaja tai joukkue voittaa protestin, maksu palautetaan. Päinvastaisessa tapauksessa maksu jää kilpailujen järjestäjälle.

## 18. EPÄASIAALLINEN KÄYTTÄYTYMINEN

Monet henkilöt viettävät elämänsä parasta aikaa eläkkeellä ollessaan hyvien ystävien ja mielekkäiden harrastusten parissa. Bocciakilpailut ovat tärkeä osa niin kilpailullisesti kuin sosiaalisena tapahtumana. Toiminta ryhmässä merkitsee sitä, että joudumme kohtaamaan erilaisuuksia ja hyväksymään myös erilaisia näkemyksiä. Toimintaan kuuluu toisten kunnioittaminen ja heidän huomioimisensa. Osaavimmat voivat jakaa kokemuksiaan vähemmän toimintaa tunteville – ei arvostellen, vaan rohkaisten ja tukea antaen.

Mikäli kilpailijoiden käyttäytyminen ei täytä hyviin käytöstapoihin kuuluvia tunnusmerkkejä, kilpailun jury voi antaa huomautuksen epäasiallisesta käyttäytymisestä kuultuaan eri osapuolia. Huomautus annetaan kirjallisena ylituomarin allekirjoittamana ja toimitetaan tiedoksi liitolle.

Jos samalle kilpailijalle joudutaan antamaan uusi huomautus vastaavanlaisesta käyttäytymisestä, liitto langettaa ao. henkilölle määräaikaisen kilpailukiellon Eläkkeensaajien Keskusliitto EKL ry:n mestaruuskilpailuihin. Liiton puolesta määräaikaisesta kilpailukiellosta päättää kilpailutoiminnasta vastaava henkilö.

Kilpailutoimintaan osallistujille on tehty rehdin käytöksen ohjeet, jotka ovat näiden sääntöjen liitteenä (liite 4)

- Liite 1 Pelikentän kaavakuva
- Liite 2 Ottelukaavio
- Liite 3 Ottelupöytäkirja
- Liite 4 Rehti käytös bocciakilpailuissa