

## **Правила игры (любительская версия игры в петанк)**

1. В игре принимают участие две команды. Команда может состоять из одного, двух, или трех игроков. В игре используется не более 12 шаров. Если команда состоит из одного или двух игроков, то каждый из них играет тремя шарами. Если в состав команды входит по три игрока, то каждый игрок такой команды играет двумя шарами.
2. Бросая жребий, выбирают, какая команда начинает играть первой. Эта команда чертит на земле круг диаметром 30-50 см или использует круг-шаблон.
3. Игрок первой команды бросает деревянный шарик - кошонет на расстояние от 6 до 10 метров, но не ближе чем на 50 см от любого препятствия. При этом ноги игрока должны быть внутри круга до тех пор, пока кошонет не остановится.
4. После того как кошонет брошен, любой игрок первой команды (не обязательно тот, кто бросал кошонет) бросает первый шар, стараясь разместить его как можно ближе к кошонету. При этом ноги бросающего игрока не должны выступать за пределы круга.
5. После первого броска игрок второй команды становится в тот же круг и старается бросить свой шар так, чтобы в результате шар его команды оказался ближе к кошонету, чем любой шар соперника. Для этого можно просто бросить шар ближе к кошонету или выбить шар противника или изменить положение кошонета.
6. Следующий бросок делает команда, чей шар находится дальше от кошонета, и бросает свои шары до тех пор, пока один из ее шаров не станет ближе к кошонету, чем любой из шаров оппонента. После чего броски делает команда оппонентов. Если у команды оппонента не осталось шаров для броска, то другая команда бросает свои оставшиеся шары, стараясь разместить их как можно ближе к кошонету.
7. Когда шары обеих команд брошены, производится подсчет очков. Команда - победительница (та, чей шар оказывается ближе всех к кошонету) получает столько очков, сколько шаров размещено ближе к кошонету, чем ближайший шар противостоящей команды. Вторая команда в этом раунде очков не получает.
8. Раунд считается законченным, когда каждая команда бросила все свои шары. Команда - победительница начинает новый раунд, вычерчивая круг на месте падения кошонета предыдущего раунда, и снова бросает кошонет и начинает новый раунд.

Игра продолжается, пока одна из команд не набрала 13 очков

## Технические правила игры «Бочче»

### 1. Площадка для игры в шары — «Бочче».

1.1. Игра в шары проводится на ровной (горизонтальной) площадке с гладкой поверхностью, ограниченной по периметру досками или другими неметаллическими ограждениями высотой 25 см. (допустимое отклонение +2 см.).

1.2. Длина площадки может варьироваться от 24,0 до 26,5 м, а ширина от 3,8 до 4,5 м. Идеальные размеры, рекомендуемые для международных соревнований - 4,5 x 26,5 м. Обычно игры проводятся одновременно на нескольких смежных площадках.

1.3. Ограждение на торцевых сторонах площадки, наиболее часто подвергаемых ударам шаров, состоит из подвижных досок, закрепленных только в верхней части и поворачивающихся вокруг оси крепления (рис.1).



Рис. 1. Торцевое ограждение.

Торцевые ограждения должны иметь с внутренней стороны амортизирующую удары шаров, накладку из технической резины, синтетического каучука и т.п.

Находящиеся вблизи площадки и вокруг ее ограждения люди, их вещи, а также другие предметы (светильники, тросы, кабели, стены, защитные сетки и т.д.) при судействе рассматриваются как посторонние предметы, столкновение шаров с которыми приводит к аннулированию технического результата действия игрока. Не разрешается крепить контейнеры для шаров на ограждения вокруг площадки.

1.5. На игровой площадке в соответствии с рис.2 должны быть проведены горизонтальные поперечные линии. Эти линии обозначаются 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 горизонтальным и являющиеся их продолжением.

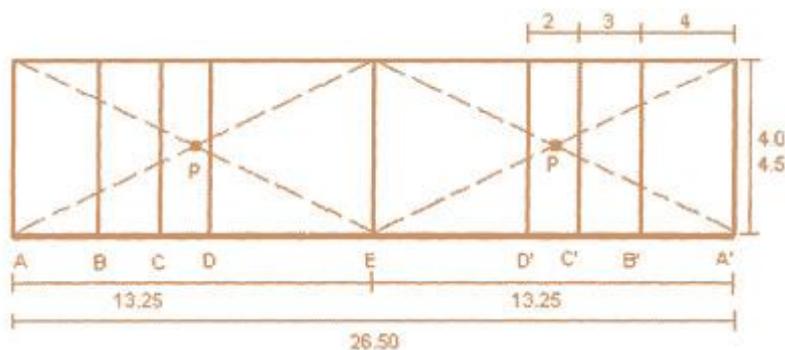


Рис. 2. Разметка площадки.

1.6. Линии А, В, С, D (А',В',С',D') расположены симметрично относительно средней линии Е, проходящей через центр площадки. В течение матча происходит последовательная смена направления игры (вбрасывания шаров). После вбрасывания всех шаров в направлении А-А' и подсчета очков игра продолжается в противоположном направлении (А'-А) и т.д. Ниже дается описание правил игры в направлении А-А'. В скобках приводятся обозначения линий для игры в противоположном направлении.

1.7. Стартовая зона А-В (А'-В') предназначена для нахождения игроков обеих команд.

1.8. Линии А и А' совпадают с торцевыми краями площадки и обозначают границы, за которые запрещено заходить игрокам, начинающим разбег для проведения бросков.

1.9. Линия В (В') указывает границу, с которой производится вбрасывание маленького шарика «паллино», а также броски шаров способами «пунто» и «раффа».

1.10. При вбрасывании шарика «паллино» из зоны А-В (А'-В') линия В (В') определяет максимальное расстояние, на которое он может быть брошен.

1.11. Линия С (С') определяет максимальное расстояние, с которого игрок может осуществлять бросок шара способом ««воло»»;

1.12. Линия D (D') 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.

1.13. Линия D' (D) определяет минимальную границу выбивания шаров способом «раффа», за исключением шарика «паллино» и шаров, составляющих с «паллино» единое целое.

1.14. Средняя линия Е указывает минимальное расстояние, на которое должен быть брошен шарик «паллино» и определяет максимальную границу, которую не должен пересекать игрок, бросивший шар способом «раффа» или «воло».

1.15. Таким образом, зона Е-В' (Е-В) определяет ту часть площадки, в пределах которой должен остаться шарик «паллино» после его вбрасывания с линии В (В'). В начале матча «паллино» не вбрасывается, а устанавливается судьей в центр зоны АЕ (АЕ), который отмечается разметочной точкой Р' (Р).

1.16. Арбитр и игроки перед началом матча должны убедиться, в пригодности для игры поверхности площадки. Если матч начался без предварительной проверки, то он должен закончиться с теми же линиями и измерительными устройствами. После начала игры в течение всего матча не допускается корректировка линий разметки и измерительных устройств.

1.17. В случае полного или частичного стирания горизонтальных линий измерения должны проводиться от центров линий, нанесенных на боковых ограждениях.

## **2. Шары и шарик «паллино».**

2.1. Шары и паллино должны быть сделаны из однородного синтетического материала и иметь строго сферическую форму.

Паллино: диаметр 4 см, вес 60 г.

Шары: диаметр 11 (10,6) см, вес от 920 до 1000 (900) г. В скобках указаны

параметры шаров для юниоров и женщин.

2.2. Перед началом матча арбитр должен проверить пригодность шаров и «паллино» для игры.

2.3. В течение матча шары заменять нельзя. Если игрок или команда, несмотря на запрет, все же заменили шар, то игроку (команде), нарушившим данное правило, засчитывается поражение в этой партии матча.

2.4. В случае повреждения шары или «паллино» могут быть заменены только с разрешения арбитра. Кроме того, замена шаров разрешается в случаях прерывания матча (например, из-за плохой погоды) или если продолжение матча перенесено в другое спортивное сооружение.

2.5. Не разрешается смачивать шары слюной, а только предназначенной для этого водой.

2.6. Если игрок по ошибке бросает принадлежащий противнику шар, то бросок этого шара аннулируется и шар возвращается противнику. При этом игрок-нарушитель наказывается лишением одного из своих шаров. Если ошибочно брошенный шар принадлежит его товарищу по команде, то бросок этого шара аннулируется.

2.7. В процессе игры маркировки позиций шаров команд должны отличаться друг от друга, например, как показано на рис. 3.



Рис. 3. Обозначение положения шаров.

### 3. Регламент игры и составы команд.

3.1. Цель игры - расположить свои шары ближе к «паллино» по сравнению с шарами противника.

3.2. Матч по игре Бочче может состоять из одной или трех партий. Каждая партия играется до 15 очков и состоит из нескольких игр.

3.3. Начисление очков за каждую игру производится после ее завершения, т.е. после вбрасывания игроками всех шаров в одном из направлений А-А' или А'-А (см. рис. 1).

3.4. Очки начисляются только той команде (игроку), чей шар (шары) оказывается самым близким к «паллино». При этом количество начисляемых очков равно числу шаров, находящихся ближе к «паллино», чем ближайший к нему шар противника.

3.5. В процессе игры могут осуществляться три вида бросков:

а) «пунто» - подкат своего шара как можно ближе к шару «паллино»;

б) «раффа» или «воло» - броски на выбивание, при которых брошенный шар ударяет другой шар или "паллино", которые игрок предварительно указывает арбитру.

3.6. Матчи команд проводятся в трех разрядах:

1) одиночные - один на один с четырьмя шарами у каждого из игроков;

- 2) парные (двойки) - двое на двое с двумя шарами у каждого игрока;
- 3) из трех человек (тройки) - трое на трое с двумя шарами у каждого игрока.

К соревнованиям допускаются только укомплектованные команды.

В процессе игры каждый игрок должен ввести в игру все принадлежащие ему шары, при этом каждая команда по своему усмотрению определяет очередность бросков среди своих игроков.

3.7. В играх двоек и троек команды должны иметь капитана из числа играющих, которому дано право говорить с арбитром и решать с ним все вопросы, возникающие в ходе партии, в том числе и возможность изучить положение шаров на близком расстоянии (подойти к шарам). При возникновении такой необходимости капитан должен каждый раз просить разрешения арбитра и показать ему игрока, который подойдет к шарам.

3.8. Время, которое дается игроку на подготовку и выполнение одного броска - 1 минута.

3.9. Время, предоставляемое каждому игроку для ухода с площадки в течение каждой партии - 3 минуты (но только после осуществления бросков всех своих шаров и не более двух раз в течение партии).

3.10. Время (тайм-аут), предоставляемое тренеру (представителю команды) для прерывания игры и консультаций с игроками - 2 минуты 1 раз за игру.

Тайм-аут предоставляется команде только тогда, когда один из ее игроков готовится к броску.

3.11. В любое время матча, но при условии завершения командой всех бросков, она, с согласия арбитра, может произвести замену игроков.

3.12. В индивидуальных партиях замена игроков не допускается.

#### **4. Пробные броски.**

Перед началом партии обе команды (игрока) по очереди могут выполнить пробные броски всех своих шаров в обоих направлениях.

#### **5. Начало матча и вбрасывание шарика «паллино».**

5.1. В начале партии «паллино» устанавливается в точках Р' (Р).

5.2. Бросается жребий между двумя командами за право броска первого шара или выбора стороны, откуда должна начаться партия. Команда, выигравшая жребий, получает право первого броска (или выбора стороны), другой команде соответственно предоставляется возможность выбрать сторону (или право начать игру).

5.3. Команда, начинающая партию или в очередной раз производящая вбрасывание шаров, может бросать первый шар любым способом, включая «граффа» или «воло». В случае если бросок аннулирован, эта же команда делает другой и так до тех пор, пока он не будет засчитан.

5.4. В случае если первая игра аннулирована, то она повторяется с противоположной стороны площадки с установкой «паллино» в центре соответствующей разрешенной зоны. Право первого броска принадлежит той команде, которая имело его перед этим.

5.5. В последующих играх «паллино» вбрасывается той командой, которая выиграла предыдущую игру. После неправильного вбрасывания «паллино»

одной из команд, это делает другая, которая имеет право только на одно вбрасывание. Если и это вбрасывание окажется неудачным, то арбитр должен поставить «паллино» в соответствующей точке P' (P). Во всех случаях право броска первого шара принадлежит той команде, которая первой вбрасывала «паллино».

5.6. Вбрасывание «паллино» в начале каждой игры производится только по команде арбитра, в противном случае оно не засчитывается.

5.7. Вбрасывание «паллино» не засчитывается, если шарик «паллино»:

- 1) пересекает линию В' (В) или его проекция приходится на эту линию;
- 2) не доходит до линии Е или его проекция приходится на эту линию;
- 3) касается бокового ограждения или останавливается на расстоянии меньше или равном 13 см;
- 4) выходит за пределы площадки;
- 5) выходит за пределы площадки, а потом вновь туда возвращается вследствие соударения с посторонними предметами;
- 6) пересекает линию Е, но задевает арбитра, даже если после этого соударения он остается в пределах разрешенной зоны.

5.8. Если на площадке остается только шарик «паллино», то команда, чьи шары были аннулированы (удалены), должна бросать следующий шар, чтобы игра могла продолжаться.

5.9. Если шар или «паллино» самопроизвольно (от сотрясения площадки, ветра и т.п.) сдвинулся с места, то он должен быть возвращен в прежнее положение, если оно было отмечено, в противном случае он остается на новой позиции.

## **6. Способы бросания шаров (основные положения).**

6.1. Шар может быть брошен способами «пунто», «раффа» и «воло». Для того чтобы броски «раффа» или «воло» были засчитаны, игрок должен объявить арбитру, какой тип броска он будет выполнять и в какой шар или «паллино» он собирается попасть. В случае если игрок хочет изменить тип броска или цель (ударяемый шар), он должен уточнить предыдущее заявление, в противном случае брошенный шар не засчитывается, если только противником не будет использовано правило преимущества.

6.2. При выполнении любого броска нельзя опираться ногой на бортовое ограждение, иначе брошенный шар не засчитывается, если только не будет использовано правило преимущества.

6.3. При выполнении любого броска игрок не может заступать вытянутой вперед ногой за линию броска, в противном случае брошенный шар не засчитывается, если только не будет использовано правило преимущества.

6.4. После броска способом «пунто» игрок не может заходить за линию D(D'), а после выполнения броска способами "раффа" и "воло" за линию Е, если у него еще остались шары для игры. В противном случае один из них аннулируется.

6.5. Шары, задевшие ограждение до того, как они войдут в игру, аннулируются, если только не будет использовано правило преимущества.

6.6. Те шары или "паллино", которые откатываются только за счет смещения ограждений (вибрация при ударах и т.д.), не задетые другими движущимися шарами или "паллино", должны быть возвращены в первоначальное положение.

Но если эти шары или "паллино" при своем перемещении сталкиваются с движущимися после правильного удара шарами, то после прекращения движения их оставляют в новой позиции.

6.7. Шары или "паллино" после ударов об ограждения и возврата их на площадку засчитываются, если только они не задевали посторонних предметов.

6.8. Если шары или "паллино" при правильных бросках выходят за пределы площадки, то они не засчитываются (удаляются с площадки), даже если они возвращаются на площадку после соударения с посторонними предметами.

В этом случае, если при возврате на площадку шар или "паллино" вызывают перемещение неподвижных помеченных шаров, то последние должны быть возвращены в первоначальное положение. Если же шар, возвращаясь на площадку задевает другие движущиеся шары, то они остаются в тех местах, где они остановились, в то время, как шар, вызвавший их движение, аннулируется.

6.9. Случайное появление на площадке посторонних предметов, которые искажают траекторию движения шара до того, как он вступил в игру, влечет аннулирование броска без потери шара и его повторное исполнение.

6.10. Игрокам запрещается преднамеренно останавливать брошенный шар или изменять его траекторию. В случае нарушения этого правила команде противника дается максимальное количество очков по числу участвующих в игре шаров этой команды.

6.11. Если шар, вылетевший с соседней игровой площадки заденет стоящие отмеченные шары или "паллино" и явится одновременно помехой при выполнении игроком броска, то сдвинутые шары должны быть возвращены в исходное положение, а бросок повторен.

6.12. Если вброшенный шар (после его введения в игру) случайно отклоняется от своей траектории арбитром или игроком, то он аннулируется. По решению арбитра бросок может быть повторен.

## **7. Бросок «Пунто».**

7.1. Бросок «пунто» заключается в подкате шара к «паллино». При выполнении «пунто» игрок не должен заступать за линию В (В') до момента выпуска шара из руки. В случае указанного нарушения бросок аннулируется с потерей этого шара, за исключением использования противником правила преимущества.

7.2. Если шар, выпавший из руки игрока, выполняющего бросок «пунто» будет им пойман до пересечения линии С (С'), то бросок может быть повторен без потери шара. После пересечения линии С (С') шар считается введенным в игру и не может быть остановлен.

7.3. Команда, у которой аннулируется вброшенный шар должна бросать следующий до тех пор, пока вброшенный шар не будет засчитан или пока не будут вброшены все шары. Если все шары команды окажутся аннулированными, то противник получает количество очков, равное сумме уже вброшенных засчитанных шаров и оставшихся не вброшенных.

7.4. При всех видах бросков игрок не может играть следующим шаром до полной остановки всех шаров на площадке после предыдущего броска. В противном случае бросок аннулируется с потерей шара, если соперником не использовано правило преимущества. Игрок не может выполнять любой

бросок без разрешения арбитра, в противном случае бросок аннулируется с потерей шара.

7.5. Если арбитр ошибся в оценке позиции шаров, то все вброшенные после судейской ошибки шары должны быть вброшены заново. Маркировка шаров должна сохраняться на площадке до окончания вбрасывания всех шаров.

7.6. Если арбитр произвольно удаляет с площадки шар, коснувшийся бокового или торцевого ограждения до того, как противник воспользовался правилом преимущества и до того, как он столкнулся с другими шарами, то этот шар аннулируется и на площадку не возвращается.

7.7. Если два шара, принадлежащих разным командам окажутся на равном расстоянии, 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 по окончании вбрасывания всех шаров обеими командами указанное равенство сохранилось, то игра считается нулевой (очки не начисляются) и ее необходимо повторить, но с противоположной стороны площадки. Смещение шаров при броске «пунто».

7.8. Смещение (перемещение) шаров или «паллино» от первоначального положения и расстояние между шарами измеряются специальным измерительным инструментом, используемым в течение всей партии. Для измерения больших расстояний арбитр может воспользоваться складным метром или рулеткой. Измерения расстояния смещения шаров должны проводиться после маркировки их позиции на площадке.

Удар по цепочке.

7.9. Бросаемый шар, который ударяет другой шар, а тот в свою очередь ударяет третий шар и т.д. или «паллино» аннулируется, если смещение любого задетого шара от исходного положения превышает 70 см или расстояние от места первого соударения до конечного положения последнего сдвинутого шара превышает 70 см (рис. 4).

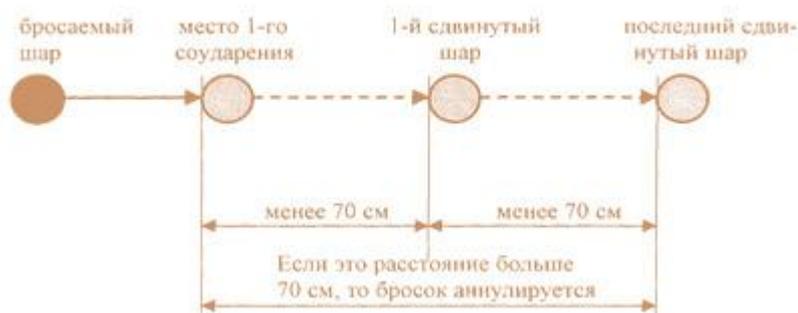


Рис. 4.

7.10. Если бросаемый шар после первого соударения проходит путь больший 70 см, а все остальные шары смещаются на расстояние меньшее 70 см (рис. 5 с учетом п. 7.9.), то бросок засчитывается, но все сдвинутые шары ставят на место за исключением случая использования правила преимущества.

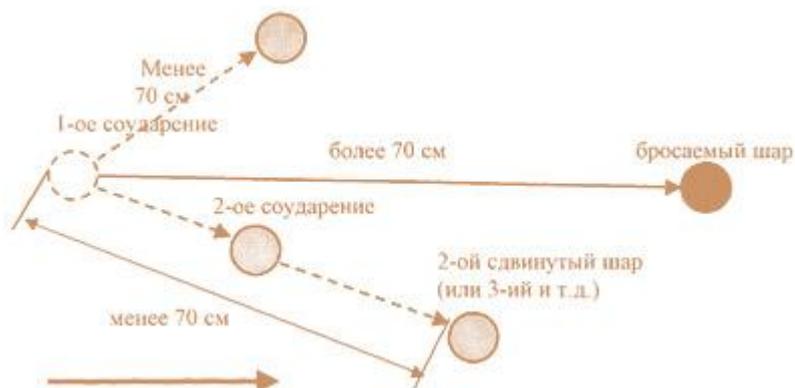


Рис. 5.

7.11. 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 (рис. 6).



Рис. 6.

## 8. Бросок «Раффа».

8.1. Бросок способом «раффа» заключается в ударе определенного шара (своего или противника) или «паллино», выполненный с соблюдением определенных технических правил.

8.2. Для того чтобы бросок был засчитан, игрок должен указать арбитру шар, по которому он хочет бить и тип броска. В случае промаха брошенный шар аннулируется (удаляется с площадки), при этом все, что было сдвинуто, должно быть поставлено в первоначальное положение, если при этом противником не используется правило преимущества.

8.3. Шар, брошенный способом «раффа» с линии В (В') 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.

8.4. Игрок может переступить за линию В(В') только после того, как он бросил шар, даже если шар еще не коснулся площадки. В случае если игрок переступил за линию до начала броска, брошенный шар аннулируется, за исключением случая использования противником правила преимущества.

8.5. Бросок «раффа» по «паллино» разрешается в любом месте игровой зоны. Бросок «раффа» по шарам разрешается только тогда, когда они расположены в пределах зоны D'A' (DA).

8.6. Шары и «паллино», находящиеся на расстоянии 13 см и менее от заявленного шара или «паллино» образуют с ним единое целое (мишень). В

этом случае бросок засчитывается при попадании в любой из шаров или «паллино», образующих мишень.

8.7. Брошенный шар, который не попадает в заявленный шар, или «паллино», аннулируется, а все что было сдвинуто возвращается в исходное положение, если не использовано правило преимущества.

8.8. Если «паллино» находится перед линией С' (С), а шар, выбитый способами «раффа» или «воло» после соударения с торцевым бортом пересекает линию С'(С), то он должен быть поставлен рядом с местом соударения с бортом, но не менее 13 см от него. Если возвращается брошенный шар, то он остается в том месте, где остановился.

## 9. Бросок «Воло».

9.1. Бросок «воло» заключается в попадании брошенным шаром в заявленный шар или «паллино» непосредственно с лета или после отскока от покрытия площадки в точке, удаленной от края выбиваемого шара или «паллино» на расстояние менее 40 см.

9.2. Чтобы бросок «воло» был засчитан, игрок должен заявить этот тип броска ("воло") и указать шар, по которому он хочет бить, затем он должен подождать пока арбитр начертит перед указанным шаром круговую дугу радиусом 40 см от его края и даст разрешение на бросок.

9.3. Бросок «воло» производится в пределах линии С (С'). Игрок может заступить за линию С (С') только после выпуска шара из руки, в противном случае шар аннулируется, за исключением случая использования правила преимущества.

9.4. При броске «воло» можно бить по всем шарам или «паллино», находящимся на расстоянии менее 13 см от указанного шара, если только между шаром, по которому ударили, и точкой удара о покрытие было менее 40 см (рис. 7).

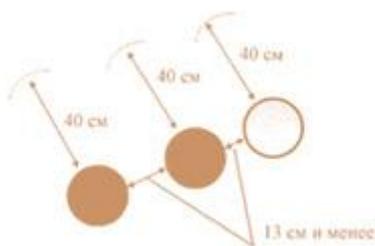


Рис. 7.

9.5. Шары, которые находятся в пределах зоны D - D' , можно выбивать только броском «воло», т.к. бросок «раффа» в этой зоне запрещен.

9.6. Брошенный шар, который не попадает в заявленный шар («паллино»), или попадает за пределы очерченной зоны или на саму линию, аннулируется.

9.7. До тех пор, пока игрок не бросил последний шар, он не может перейти линию полуполя E и после броска шара способом «раффа» или «воло» он должен вернуться в зону АВ (А'В').

## 10. Правило преимущества.

Все неправильные броски засчитываются или нет в зависимости от воли команды противника.

## **11. Остановка матчей.**

11.1. Матчи, прерванные из-за плохой погоды или по другим непредвиденным обстоятельствам, должны продолжаться с тем же счетом, который имелся в момент прекращения матча.

11.2. В случае изменения погоды только арбитр может решить вопрос о прерывании игры. В случае если одна из команд покинет поле без разрешения арбитра, матч для этой команды считается проигранным.

11.3. В случае остановки матча по непредвиденным обстоятельствам команду, даже в индивидуальных играх можно полностью заменить, при этом матч продолжается с тем счетом, при котором был прерван.

11.4. Команда может производить замену только один раз.

## **12. Права и обязанности игроков.**

12.1. Не играющие в данный момент игроки должны оставаться в пределах исходной зоны АВ (А'В'), если у них еще остались шары. Игроки могут заходить за линию В (В') в следующих случаях: без разрешения арбитра для разравнивания поля перед выполнением броска и во время игры после броска шара; с согласия арбитра для изучения позиции шаров с близкого расстояния, но при этом нельзя оставлять никаких предметов на площадке или чертить знаки пути, который шар должен проделать. Игрокам, которые заходят за линию В (В') в случаях, не указанных выше, делается предупреждение, а в повторном случае аннулируется шар, которым предстоит играть.

12.2. Игрок должен выполнить техническое действие (подготовку к броску и сам бросок) в течение предусмотренного времени - 1 минуты, после чего, в случае нарушения этого требования, команде делается предупреждение. При каждом последующем нарушении временного регламента команда лишается не введенного в игру шара. В этом случае капитан показывает арбитру игрока, у которого отбирается шар. Предупреждение действует в течение партии.

12.3. Игрок, который покидает игровую площадку без разрешения арбитра или вступает в пререкания с игроками, зрителями или арбитром может быть удален, а его команда объявляется побежденной. Вся команда должна быть в единой форме, состоящей из майки или куртки (с эмблемой), длинных брюк и спортивной обуви.