

**Благотворительный фонд поддержки детей-инвалидов и детей  
с ограниченными возможностями здоровья Республики Саха (Якутия)  
«Харысхал» («Милосердие»)**

## **ПРАВИЛА ИГРЫ В ГОЛБОЛ, БОЧЧА**

*(Методическое пособие для педагогов и  
тренеров АФК и ПДО)*

**Якутск - 2019**

**Правила игры в ГОЛБОЛ, БОЧЧА** /Методическое пособие для педагогов и тренеров АФК и ПДО/ Благотворительный фонд поддержки детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья Республики Саха (Якутия) «Харысхал» («Милосердие»); Сост.: Захарова О.И., Давыдов П.Н., Сокольников А.Я., Душкевич В.П. - 19

Методическое пособие рекомендовано для тренеров-преподавателей осуществляющих учебно-тренировочную работу с детьми с инвалидностью и с ограниченными возможностями здоровья.

Основные моменты пособия составлены из типовой программы по развитию вида спорта «БОЧЧА» и «ГОЛБОЛ», как Паралимпийского вида спорта.

Методическая разработка раскрывает правила и особенности игры в голбол и бочча.

Проект «Спорт без границ» направлен на социальную поддержку семей с детьми с инвалидностью для обеспечения максимально возможного развития таких детей в условиях семейного воспитания, их социализации, подготовки к самостоятельной жизни и интеграции в общество посредством адаптивной физической культуры, где дети могут развиваться физически, общаться и участвовать в общественно значимой деятельности.

Проект «Спорт без границ» реализуется при финансовой поддержке Фонда поддержки детей, находящихся в трудной жизненной ситуации и Министерства труда и социального развития Республики Саха (Якутия)

## Содержание

<b>Введение</b>	5
<b>I раздел. ГОЛБОЛ</b>	6
Общие положения	6
1. Площадка и оборудование	6
1.1. Площадка	6
1.2. Оборудование	7
2. Состав команды	8
3. Игра	9
3.1. Продолжительность игры	9
3.2. Дополнительное время	9
3.3. Жребий	9
Переориентация игроков	9
3.5. Гол	9
3.6. Тайм - аут	9
3.7. Замены	10
4. Нарушения	10
4.1. Опережающий бросок	10
4.2. Передача мяча в аут	10
4.3. Положение вне игры	11
5. Пенальти	11
5.1. Короткий мяч	11
5.2. Высокий мяч	11
5.3. Длинный мяч	11
5.4. Игровые очки	11
5.5. Третий бросок	11
5.6. Неправильная защита	12
5.7. Персональная задержка игры	12
5.8. Шум	12
6. Командное пенальти	12
6.1. Десять секунд	12
6.2. Командная задержка игры	12
6.3. Командное неспортивное поведение	12
6.4. Неправильное руководство игрой	12
6.5. Шум	12
7. Свободные броски	13
7.1. Количество свободных бросков	13
7.2. Жребий свободных бросков	13
7.3. Порядок выполнения свободных бросков	13
7.4. Свободные броски «до золотого гола»	13
7.5. Нарушения при выполнении свободных бросков	13
7.6. Передвижение игроков	13
<b>II раздел. БОЧЧА</b>	14
Общие положения	14

1. Определения.....	14
2. Экипировка и приспособления.....	15
2.1. Мячи для БОЧЧА.....	15
2.2. Корт.....	15
3. Игра.....	15
3.1. Жеребьевка.....	15
3.2. Бросок Джек бола.....	15
3.3. Нарушения при броске Джек бола.....	15
3.4. Бросок на корт первого мяча.....	16
3.5. Бросок первого мяча соперника.....	16
3.6. Бросок оставшихся мячей.....	16
3.7. Завершение периода.....	16
3.8. Мячи вне корта.....	16
3.9. Джек Бол, выбитый из корта.....	16
3.10. Равноудаленные мячи.....	16
3.11. Мячи, брошенные одновременно.....	16
3.12. Выроненный мяч.....	17
4. Счет.....	17
5. Тай-брейк.....	17
6. Обязанности капитана.....	17
Список литературы	

## Введение

Методическое пособие рекомендовано для тренеров-преподавателей осуществляющих учебно-тренировочную работу с детьми с инвалидностью и с ограниченными возможностями здоровья.

Основные моменты пособия составлены из типовой программы по развитию вида спорта «БОЧЧА» и «ГОЛБОЛ», как Паралимпийского вида спорта.

Методическая разработка раскрывает правила и особенности игры в голбол и бочча.

Методическое пособие предполагает решение следующих целей и задач:

- предоставляет возможность преодоления физического недуга с помощью участия в таком виде спорта как «БОЧЧА» и «ГОЛБОЛ»;
- способствует оздоровлению и социальной адаптации детей с инвалидностью;
- воспитывает и стимулирует потребность к занятиям физической культурой и спортом;
- предоставляет возможность создания детского коллектива для социальной адаптации каждого ребёнка в условиях социума.

БОЧЧА, является новым развивающимся видом спорта для тяжелейших форм детского церебрального паралича, активно воздействует на физическое развитие и состояние организма игроков, влияет на их настроение и национальное самосознание. Регулярные занятия бочча развивают ловкость, реакцию, выносливость, координацию движений, глазомер. Он доступен людям самых разных возрастов. В настоящее время это одна из самых популярных игр в мире: и как средство проведения досуга, и как часть так называемого большого спорта. В некоторых странах бочча включен в программу школьных занятий по физической подготовке.

Подвижные игры, а особенно спортивные, как ГОЛБОЛ, и др. являются наиболее эффективным средством социальной реабилитации незрячих, средством коррекции и компенсации нарушенных функций. Участие в этих играх позволяет совершенствовать прыжки, бег, ловкость, прислушиваться и ориентироваться в быстро изменяющейся игровой обстановке. Как показывают исследования, эти игры вырабатывают и прививают ряд навыков, необходимых в трудовой деятельности и повседневной жизни. Они развивают и укрепляют нравственные и личностные качества, волю, настойчивость, активность, инициативу, воспитывают чувства коллективизма, дружбы и ответственности за каждый поступок. Подготовка и участие в подвижных и спортивных играх способствуют овладению пространством, приобретению свободы в движениях и уверенности в себе, развивают координацию, быстроту, силу, смелость, слух, осязание.

# **I раздел. ГОЛБОЛ**

## **Общие положения**

В игре принимают участие две команды по три игрока. Каждая команда может иметь максимум три запасных игрока. Игра происходит в спортивном зале, на полу которого нанесена разметка в виде прямоугольной площадки, разделенная на две половины центральной линией. В обоих концах площадки находятся ворота. Игра осуществляется озвученным мячом (внутри находится колокольчик). Цель игры – закатить мяч за линию ворот защищающейся команды, в то время как она пытается помешать.

### **1. Площадка и оборудование**

#### **1.1. Площадка**

Площадка, на которой играют в голбол, должна представлять собой прямоугольник размером 18 метров (+/- 0,05м) в длину и 9 метров (+/- 0,05м) в ширину. Измерения проводятся по внешним краям площадки. На полу должна быть нанесена разметка только для голбола и больше ничего.

#### **1.1.2. Командная зона**

Командной зоной является площадка размером 9 метров (+/- 0,05м) длиной, отмеряя от внешнего края линии ворот к центральной линии. Задний край зоны является линией ворот.

#### **1.1.3. Ориентировочные (позиционные) линии для игроков**

Две наружные позиционные линии для игроков размещаются в командной зоне на расстоянии 1,5 метра (+/- 0,05м) от линии ворот. Эти линии должны быть 1,5 метра (+/- 0,05м) длиной и располагаться внутрь от внешнего края боковой линии по направлению к середине командной зоны. Эти линии должны быть на обеих сторонах командной зоны.

Кроме того, в командной зоне размещаются две центральные позиционные линии. Они находятся посередине командной зоны по направлению внутрь от линии защиты и от линии ворот, перпендикулярно этим линиям. Они должны быть длиной 0,5 метра (+/- 0,05м). Дополнительно от линии защиты отходят две позиционные линии длиной по 0,15 метра (+/- 0,05м), располагающиеся перпендикулярно к ней и по направлению к линии ворот, на расстоянии 1,5 метра (+/- 0,05м) от боковой линии.

#### **1.1.4. Зона приземления**

Перед командной зоной располагается зона приземления. Эта зона имеет ширину 9 метров (+/- 0,05м) и длину 3 метра (+/- 0,05м).

#### **1.1.5. Нейтральная зона**

Оставшаяся часть поля, расположенная между двумя зонами приземления в центре площадки - это нейтральная зона. Ее длина - 6 метров (+/- 0,05м). Нейтральная зона должна быть разделена посередине центральной (средней) линией на две половины по 3 метра (+/- 0,05м).

#### **1.1.6. Зона скамейки запасных игроков**

Скамейки для запасных игроков размещаются на каждой половине площадки со стороны стола хронометриста, минимум в 3 метрах от боковой линии игровой площадки. Зона скамейки запасных должна располагаться как

можно ближе к столу хронометриста и не должна быть на одной линии с командной зоной. Зона скамейки запасных должна быть длиной 4 метра (+/- 0,05м) и ограничена передней 4-х метровой (+/- 0,05м) линией и двумя боковыми линиями длиной не менее 1 метра. Во время игры все члены команды должны оставаться в этой предназначенной для них зоне. В перерыве команды меняются зонами. Зона скамейки запасных должна находиться на той же половине площадки, что и команда.

#### **1.1.7. Разметка**

Все линии разметки на площадке должны быть шириной 0,05 метра (+/- 0,01м), наноситься четко и быть хорошо осязаемыми на ощупь для ориентировки игроков. Под каждой лентой, обозначающей линию, по ее центру, должен находиться шнур толщиной 0,003 метра (+/-0,0005м).

#### **1.1.8. Официальная линия тайм-аута**

Вокруг игровой площадки наносится не осязаемая на ощупь линия на расстоянии 1,5 метра (+/-0,05м) от боковых линий и линий ворот. Когда мяч пересекает эту линию, судья должен сообщить при помощи свистка об официальном тайм-ауте.

### **1.2. Оборудование**

#### **1.2.1. Ворота**

Ширина ворот должна быть 9 метров (+/-0,05м). Стойки ворот должны быть круглыми и высотой 1,30м (+/-0,02м). Стойки и верхняя планка должны быть твердыми. Стойки ворот должны находиться за пределами игровой площадки, но на одной линии с линией ворот. Измерения должны производиться внутри ворот. Максимальный диаметр стоек ворот и верхней планки не должен превышать 0,15м. Конструкция ворот должна быть безопасной.

#### **1.2.2. Мяч**

Мяч, используемый для игры среди мужчин, должен весить 1250г, а для игры среди женщин - 950г. Он должен содержать внутри колокольчики и иметь 8 отверстий. Окружность мяча составляет около 76 сантиметров. Сделан он из резины с усилением, как определено Спортивным техническим комитетом ИБСА. Для большинства чемпионатов мяч должен быть одобрен Техническим делегатом, назначенным ИБСА.

#### **1.2.3. Спортивная форма**

Все участники соревнований во время игры должны быть одеты в официально принятые футболки. Футболки на груди и на спине должны иметь номера от 1 до 9, минимальная высота цифр - 20см. Защита игрока не должна быть толще 10см. На Паралимпийских играх и чемпионатах мира экипировка игроков в команде (футболка, шорты и носки) должна быть одинаковой; она может нести рекламу в соответствии с утвержденными организационным комитетом требованиями.

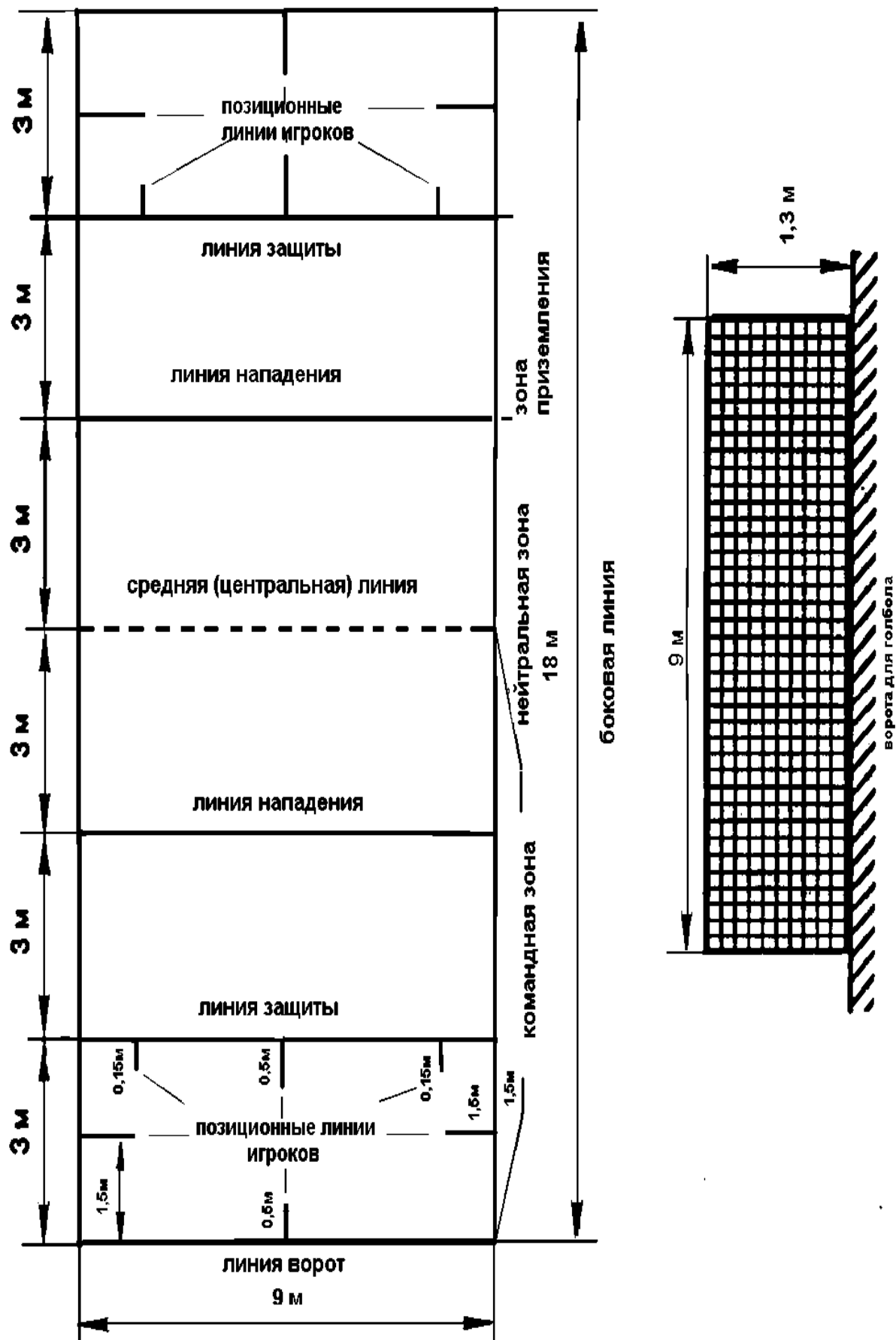


Рисунок. Площадка для гольбола



#### **1.2.4. Очки и контактные линзы**

Ношение очков и контактных линз запрещено.

### **2. Состав команды**

В начале турнира команда должна состоять из 3-х игроков и максимум трёх человек на замену. Каждая команда ограничивается тремя сопровождающими на скамейке запасных.

### **3. Игра**

#### **3.1. Продолжительность игры**

Полное время игры составляет 20 минут, оно разделено на две равные половины по 10 минут. Перерывы между играми должны быть, по крайней мере, 5 минут. На Паралимпийских играх и чемпионатах мира дается минимум 15 минут между играми. Хронометрист дает звуковое предупреждение за 5 минут до начала игры и также он дает звуковое предупреждение за 30 секунд перед началом любой половины игры. Любая половина считается законченной по истечении ее времени. Перерыв между половинами игры длится 3 минуты. Игра начинается по истечении 3 минут. Игроки, собирающиеся играть, должны быть готовы к проверке своих игровых очков и повязок за 1 минуту 30 секунд до начала игры. Если команда не готова начать игру по истечении 3 минут, то назначается штраф за задержку игры. Время игры останавливается во время выполнения пенальти. Игра начинается и заканчивается по свистку судьи.

#### **3.2. Дополнительное время**

В случае ничейного результата, когда необходимо определить победителя, назначаются 2 дополнительные 3-х минутные половины для определения победителя. Команда, первая забившая гол, считается победителем и игра завершается. Второй жребий определит, какая из команд первой бросает мяч, а какая защищается в начале дополнительного времени. Во время второй дополнительной половины стартовые ситуации меняются, и команды меняются скамейками в течение 3-х минутного перерыва. Если всё же остаётся ничья, а определить победителя необходимо, то выполняются свободные броски.

#### **3.3. Жребий**

Перед началом игры судья или же назначенное официальное лицо проводит жеребьевку. Победитель выбирает либо ворота, либо право первого удара. В начале второй половины ворота и броски меняются.

#### **3.4. Переориентация игроков**

Во время соревнований оказывать помощь игрокам на поле разрешается только судье и только при защите во время выполнения пенальти, если защитники оказались за пределами игровой площадки. В любое другое время помощь игроку для его ориентировки на поле наказывается штрафом за персональную задержку игры.

#### **3.5. Гол**

Всякий раз, когда мяч полностью пересекает линию ворот и оказывается в воротах, это считается голом. Однако, гол может быть и не засчитан судьей на поле или судьей у ворот, вводящим мяч в игру. Гол засчитывается, если мяч

полностью пересек линию ворот до истечения времени. Если глазная повязка защищающегося игрока сбивается мячом, и мяч впоследствии попадает в ворота, то гол засчитывается.

### **3.6. Тайм - аут**

Каждой команде во время игры разрешается 3 тайм - аута по 45 секунд каждый для того, чтобы тренер дал указание игрокам. Каждый тайм - аут могут использовать обе команды. До истечения времени тайм - аута может произойти замена. Кроме того, каждой команде позволено взять 1 тайм - аут по 45 секунд в течение дополнительного времени. В случае, если тайм - аут берется во время замены, команде засчитываются и замена, и тайм - аут. Попросить у судьи тайм-аут может тренер или игрок либо невербально, сигналами рукой, либо, сказав слова: «тайм-аут» в то время, когда команда владеет мячом, или дается официальный тайм-аут. Тайм-аут подтверждается судьей во время официального перерыва в игре или же когда мяч находится под контролем команды, попросившей тайм-аут. Подтверждение судьей тайм-аута происходит путем устного произношения названия команды, просящей тайм-аут. Хронометрист дает звуковое предупреждение за 15 секунд до истечения времени тайм-аута.

### **3.7. Замены**

В каждой игре каждая команда может сделать максимум 3 замены во время основного времени игры. Каждая команда может сделать одну замену в дополнительное время. Один и тот же игрок может быть заменен больше, чем один раз; однако, каждая замена одного и того же игрока считается как замена. Попросить судью о замене может тренер или игрок либо невербальными сигналами рукой, либо, сказав слово: «замена» всякий раз, когда команда владеет мячом, или имеется официальный тайм-аут. Любая задержка, вызванная тренером или игроком во время замены, приведет к пенальти. Замена должна быть подтверждена судьей во время официального перерыва, или же когда мяч находится под контролем команды, попросившей замену. При подтверждении судьей замены тренер должен на доске замен выставить номер замененного игрока и номер того игрока, который вступает в игру. При замене игрок выходит на игровое поле к воротам, ближайшим к скамейке своей команды. Во время замены тренеры могут давать инструкции игрокам на площадке до того момента, пока судья не попросит полной тишины. Все обсуждения должны прекратиться, в противном случае неспортивное поведение команды может привести к пенальти. Замену можно производить во время пенальти, за исключением наказанного игрока. Если замена производится во время тайм-аута, команде засчитывается и тайм-аут, и замена, и тренеру позволяют проинструктировать своих игроков. Замена, произведенная в конце половины игры, не записывается, но номер игрока демонстрируется командой судье и объявляется в начале следующей половины игры.

## **4. Нарушения**

### **4.1 Опережающий бросок**

Если игрок бросит мяч до того, как судья объявит: «игра», бросок записывается, но не засчитывается.

В случае нарушения правил мяч передается защищающейся команде.

#### **4.2. Передача мяча в аут**

Если в процессе передачи мяча между членами команды он выходит за пределы игрового поля (за боковую линию), это рассматривается, как потеря командой способности контролировать мяч. Любой раз, когда мяч поднимается над игровым полем, это также рассматривается, как потеря командой способности контролировать мяч.

#### **4.3. Положение вне игры**

Если мяч после блока защищающегося игрока рикошетом возвращается в нейтральную зону, он возвращается во владение командой, которая бросала мяч. Это правило также применяется в случае, если мяч ударяется о стойки или перекладину ворот и откатывается назад над центральной линией. Это правило не применяется во время свободных бросков и пенальти.

### **5. Пенальти**

Существует два типа пенальти: персональное пенальти и командное пенальти. В обоих случаях только один игрок остается на площадке, чтобы отражать штрафной бросок. В случае персонального пенальти это игрок, получивший предупреждение. В случае командного пенальти это должен быть игрок, совершивший последний зарегистрированный бросок перед тем, как было назначено пенальти. В случае, если командное пенальти было назначено до того момента, когда был произведен бросок, то защищает ворота тот игрок, которого выберет тренер провинившейся команды. Все броски пенальти производятся в соответствии с правилами игры.

#### **5.1. Короткий мяч**

Всякий раз, когда мяч после броска останавливается перед командной зоной защищающейся команды, игра останавливается и пенальти присуждается в пользу защищающейся команды.

#### **5.2. Высокий мяч**

Мяч должен хотя бы один раз коснуться пола в командной зоне или зоне приземления после того, как он будет отпущен игроком во время выполнения броска. Если нет, то бросок записывается, но не засчитывается.

#### **5.3. Длинный мяч**

После того, как мяч коснулся пола в командной зоне или зоне приземления, он должен также коснуться пола игровой площадки перед центральной линией. Если этого не происходит, то бросок записывается, но не засчитывается.

#### **5.4. Игровые очки**

Любой игрок на площадке, который дотронется до своих игровых очков, должен быть наказан пенальти. Игрок, уходящий с площадки во время пенальти, не может дотрагиваться до своих игровых очков, иначе будет назначено еще одно пенальти. Если во время перерыва между периодами, тайм-аута или любой остановки в игре спортсмен захочет поправить свои игровые очки, он должен спросить разрешение у судьи на это, и, получив его, должен повернуться спиной к площадке перед тем, как дотронуться до своих игровых

очков.

### **5.5. Третий бросок**

Игрок может бросить мяч только два раза подряд. Третий и любой последующий бросок, выполненный одним и тем же спортсменом, рассматривается как нарушение. Число последовательно выполненных бросков учитывается в следующей половине игры или при выполнении пенальти, но не переносится на дополнительный период. В случае если мяч попал в ворота своей команды, он не засчитывается как бросок.

### **5.6. Неправильная защита**

При защите первым, кто может коснуться мяча, должен быть игрок, находящийся в командной зоне.

### **5.7. Персональная задержка игры**

Персональное пенальти за задержку игры применяется против игрока, который:

а) был переориентирован на площадке любым другим лицом, кроме товарища по команде;

б) не был готов начать игру по указанию судьи.

### **5.8. Шум**

Любой чрезмерный шум, производимый игроком во время броска и мешающий защищающейся команде, должен быть наказан.

## **6. Командное пенальти**

### **6.1. Десять секунд**

Игрок/команда должен бросить мяч в течение десяти (10) секунд после того, как защищающаяся команда первый раз будет в контакте с мячом. В случае тайм-аута, замены или любой другой остановки в игре, произошедшей перед тем, как команда бросила мяч, команде отводится время, оставшееся с первого контакта с мячом до броска или же назначается пенальти.

### **6.2. Командная задержка игры**

Пенальти назначается команде за задержку игры, если:

а) эта команда не готова начать игру по указанию судьи;

б) любое действие этой команды мешает продолжению игры;

в) эта команда делает замену в конце половины игры, не уведомив об этом судью;

### **6.3. Командное неспортивное поведение**

В случае, если судья определит, что любой член команды на скамейке запасных или же любой член делегации команды, присутствующий на игре, ведет себя неспортивно, присуждается командное пенальти против этой команды. Кроме того, любое неспортивное поведение может привести к удалению из игры или же из турнира, если судья посчитает, что ситуация требует этого.

### **6.4. Неправильное руководство игрой**

Никому на скамейке запасных не позволено руководить игрой в любой форме, за исключением тайм-аутов, официального перерыва в игре или до того момента, пока судья не попросит полной тишины. Если судья определит, что кто-то на скамейке запасных руководит игрой, команде присуждается пенальти.

Если это повторится второй раз за игру, этот человек удаляется из спортивного зала, и присуждается командное пенальти.

### **6.5. Шум**

Любой чрезмерный шум, производимый атакующей командой во время броска, или когда мяч выпускается из рук, наказывается.

## **7. Свободные броски**

В случае ничейного результата по истечении игры, когда необходимо определить победителя, назначаются свободные броски, чтобы определить исход игры.

### **7.1. Количество свободных бросков**

Количество свободных бросков определяется минимальным числом игроков, записанных в листе очередности.

### **7.2. Жребий свободных бросков**

До начала выполнения свободных бросков жребием определяется, какой команде бросать, а какой принимать. Команда, которой выпало бросать первой, делает это в каждой паре бросков.

### **7.3. Порядок выполнения свободных бросков**

Порядок выполнения свободных бросков определяется списком очередности, который подает тренер перед началом игры. Список очередности должен включать всех игроков, которые записаны в протоколе. Первый спортсмен из списка очередности каждой команды выходит на игровую площадку, сопровождаемый судьей, и выполняет бросок один раз. Такая последовательность повторяется до тех пор, пока весь минимум игроков не выполнит броски и защиту. Команда, забившая большее количество голов, объявляется победителем.

### **7.4. Свободные броски «до золотого гола»**

В случае если ничейный результат сохраняется, порядок выполнения свободных бросков повторяется до тех пор, пока одна команда не установит лидерство (при равном количестве бросков у команд). Перед этими бросками выполняется новая жеребьевка, чтобы определить, кто бросает первым. После каждой пары бросков команда, бросавшая первой, меняется.

### **7.5. Нарушения при выполнении свободных бросков**

Свободные броски выполняются в соответствии с существующими правилами. Однако если происходит нарушение в нападении, бросок аннулируется. Если нарушение происходит в защите, бросок повторяется до тех пор, пока он не будет засчитан.

### **7.6. Передвижение игроков**

При всех свободных бросках тренеры и сопровождающие должны находиться на противоположной от судьи стороне игровой площадки. Все игроки должны носить игровые очки. Игроки остаются в зоне скамейки запасных до тех пор, пока не закончится игра. Игроки, удаленные из игры или игроки, получившие травму и неспособные продолжать игру, должны быть удалены из списка игроков, а игроки, находящиеся в нижней части списка, передвигаются выше.

## II раздел. БОЧЧА

### Общие положения

В игре принимают участие две команды. В каждой команде допускается от одного до шести участников. Цель игры – расположить свои шары ближе к «Джек болу» по сравнению с шарами противника.

#### 1. Определения

Джэк бол	Белый мяч-мишень
Мяч	Красный или синий мячи
Сторона	В индивидуальной бочча сторона определяется одним (1) игроком, в командной или парной бочча сторону определяют соответственно три (3) или два (2) игрока
Корт	Игровая площадка, обозначенная линиями и включающая игровые зоны
Матч	Соревнование между двумя сторонами, включающее определенное количество периодов игры (эндов)
Период (энд)	Отрезок матча, когда двумя сторонами разыграны Джэк бол и все мячи
Вспомогательное устройство	Термин, используемый для описания средства, используемого игроками класса ВСЗ, например, пандус или желоб
Нарушение	Любое действие игрока, стороны, заменяющего, спортивного ассистента или тренера, которое противоречит правилам игры
Бросок	Термин, используемый для описания метания мяча. Это может быть бросок, удар или просто высвобождение мяча при использовании вспомогательного средства
Мяч вне игры (дэд бол)	Мяч, вышедший за границы корта после броска; мяч, удаленный с корта судьей после нарушения, или мяч, брошенный после того, как время стороны истекло
Прерванный	Когда нарушается нормальный порядок чередования
Период (энд)	бросков либо случайно, либо намеренно
V-линия	Линия, которую должен пересечь Джэк бол, чтобы игра состоялась
Желтая карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика желтого цвета. Размеры 7x10 см. Судья показывает желтую карточку

	во время предупреждения
Красная карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика красного цвета. Размеры 7x10 см. Судья показывает красную карточку во время удаления

## 2. Экипировка и приспособления

### 2.1. Мячи для бочча

В набор мячей для бочча входят 6 красных, 6 синих и один джек бол (белый мяч).

#### 2.1. 1. Критерии мячей:

Вес 275 г +/- 12 г.

Длина окружности: 270 мм +/- 8 мм.

На мяче не должно быть никаких товарных знаков.

2.1.2. Мячи должны быть яркой окраски (красного, синего и белого цвета), в хорошем состоянии, без видимых царапин. Не разрешены никакие наклейки на мячах.

### 2.2. Корт:

2.2.1. Поверхность корта должна быть ровной и гладкой, как, например, деревянный или покрытый плитками пол спортивного зала. Поверхность должна быть чистой.

2.2.2. Размеры корта: 12,5 м x 6 м (см. приложение 3 – Схема корта).

2.2.3. Вся разметка на корте должна быть от 2 см до 5 см шириной и заметна. Для разметки линий должна использоваться липкая лента. Лента (4–5 см) используется для разметки внешних границ, линий броска и V-линий. Лента (2 см) используется для разметки внутренних линий, например, линия, разделяющая зону игры и крест. Размеры креста: 25 см, при этом используется лента (2 см).

2.2.4. Зона между линией броска и V-линией означает ту зону, где Джек бол, в случае попадания, не засчитывается. Лента для V-линии помещается на стороне линии, которая указывает зону «вне игры».

2.2.5. Крест отмечает восстановленное положение Джек бола.

## 3. Игра

### 3.1. Жеребьевка

Судья бросает монетку, и выигравшая сторона выбирает, играть ли ей красными или синими мячами.

### 3.2. Бросок Джек бола

3.2.1. Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый период.

3.2.2. Судья вручает Джек бол соответствующему игроку и устно объявляет начало периода.

3.2.3. Игрок должен бросить Джек бол в соответствующую зону корта.

### 3.3. Нарушения при броске Джек бола

3.3.1. Джек бол считается брошенным с нарушением, если – он не пересекает

V-линию; – пересекает V-линию, а затем возвращается в зону, которая не засчитывается; – выбрасывается за пределы корта; – нарушение совершено игроком, бросающим Джек бол

### **3.4. Бросок на корт первого мяча**

**3.4.1.** Игрок, который бросает Джек бол, также бросает первый цветной мяч.

**3.4.2.** Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона продолжает бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи.

### **3.5. Бросок первого мяча соперника**

**3.5.1.** Затем бросок производит противоположная сторона.

**3.5.2.** Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона будет продолжать бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах и командах может бросать любой игрок, назначенный капитаном.

### **3.6. Бросок оставшихся мячей**

**3.6.1.** Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится дальше от Джек бола, если только она не выбросила все свои мячи. Если она их выбросила, то следующей бросать будет другая сторона.

**3.6.2.** Процедура, описанная в 6.9.1, будет продолжаться до тех пор, пока обеими сторонами не брошены все мячи.

### **3.7. Завершение периода**

После того как все мячи были брошены, включая любые штрафные мячи сторон, судья объявляет счет (ст. 4). Затем судья устно объявляет о конце периода.

### **3.8. Мячи вне корта**

**3.8.1.** Любой мяч, включая Джек бол, будет считаться вне корта, если он коснулся или пересек линии границы.

**3.8.2.** Мяч, который касается или пересекает линию, и затем повторно входит в корт, считается вне корта.

### **3.9. Джек Бол, выбитый из корта**

**3.9.1.** Если Джек бол во время матча выбит из корта, он снова помещается на «Восстановленный крест Джек бола».

**3.9.2.** Если это невозможно, потому что мяч уже покрывает крест, то Джек бол будет размещен перед крестом, как можно ближе («перед крестом» означает зону между линией броска и восстановленным крестом) и на равном расстоянии от боковых линий.

**3.9.3.** Если на корте, после того, как Джек бол был восстановлен, нет никаких цветных мячей, будет бросать сторона, выбившая Джек бол (ст. 3.10).

### **3.10. Равноудаленные мячи**

В случае если у обеих команд шары равноудалены от Джек бола, бросок совершает та команда, которая бросала последней. Затем стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джек болу, или пока одна из команд не выбросит все мячи. Затем игра продолжается в обычном порядке.

### **3.11. Мячи, брошенные одновременно**

Если одной из сторон одновременно выброшено более одного мяча, то они оба



остаются на корте. Если судья считает, что было намерение получить преимущество, поскольку время игры истекает, то удаляются оба мяча.

### **3.12. Выроненный мяч**

Если игрок случайно роняет мяч, судья может разрешить ему переиграть этот мяч. Судья должен определить, был ли мяч выронен в результате произвольного действия или это был бросок. Решение принимается только судьей. Количество перебросов не ограничено. Время в таких случаях не останавливается.

## **4. Счет**

**4.1.** Счет объявляется судьей после того, как все мячи, включая штрафные, брошены обеими сторонами.

**4.2.** Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек болу, получает одно очко за каждый мяч, который ближе к Джек болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

**4.3.** Если два или более мячей различного цвета равноудалены от Джек бола и нет других мячей ближе, тогда каждая сторона получает по одному очку за мяч.

**4.5.** При завершении периодов очки, полученные сторонами, суммируются, и команда с наибольшим количеством очков считается победителем.

**4.6.** Судья может созвать капитанов (или игроков в индивидуальных дисциплинах), если необходимо произвести измерения или решение принимается близко к концу периода.

**4.7.** Если счет равен, назначается тай-брейк. Очки, заработанные в тайбрейке, не суммируются с общими очками, а только определяют победителя

## **5. Тай-брейк**

**5.1.** Тай-брейк составляет один дополнительный период.

**5.2.** Все игроки остаются в своих боксах.

**5.3.** Начинает игру та сторона, которая выигрывает жеребьевку (подбрасывание монеты). Используется Джек бол той стороны, которая выиграла жеребьевку.

**5.4.** Джек бол помещается в «Восстановленный крест Джек бола».

**5.5.** Период играется как обычный.

**5.6.** Если возникает ситуация, описанная в ст. 5.3, и каждая сторона получает равные очки, то очки записываются и разыгрывается второй тайбрейк. В этом случае период начинает другая сторона. Процесс продолжается, право «первого броска» переходит от одной стороны к другой, пока не определится победитель.

## **6. Обязанности капитана**

**6.1.** В командных или парных соревнованиях каждая сторона возглавляется капитаном. Капитан должен быть представлен судье. Капитан будет действовать как руководитель команды и выполнять следующие обязанности:

**6.1.1.** Представлять команду или пару на жеребьевке и определении цвета мячей.

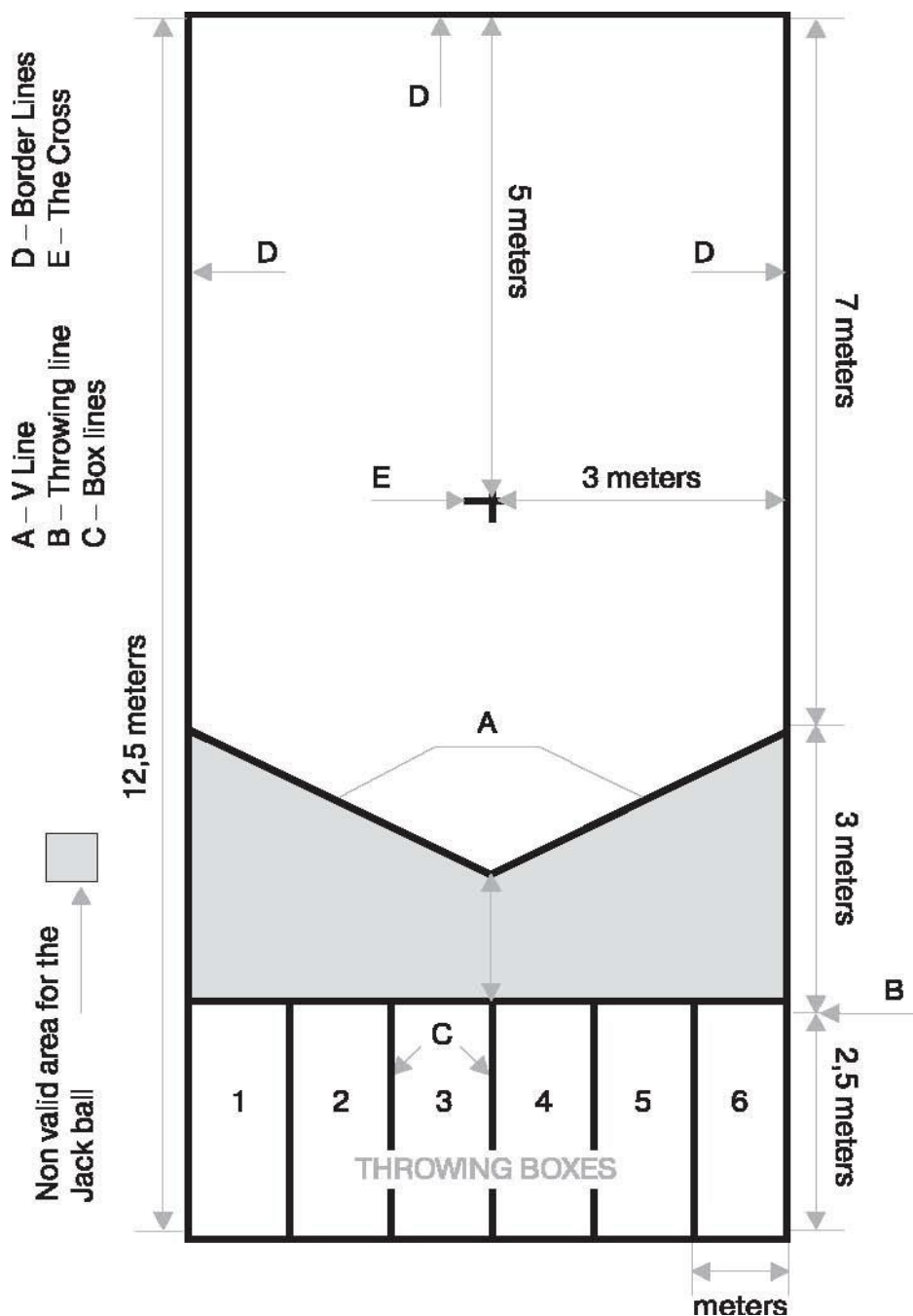
**6.1.2.** Решать, какой член команды должен бросать во время матча.

**6.1.3.** Решать, какой член команды должен бросать штрафные мячи.

**6.1.4.** Назначать тайм-аут.

6.1.5. Капитан представляет команду, но каждый игрок имеет право задавать судье вопросы и просить разрешения выйти на court.

Схема корта



**Условные обозначения:**

Non valid area for the Jack ball – не засчитываемая для Джек бола зона

V-line – V-линия Throwing line – зона броска

Box lines – линии зоны игры/боксов

Border Lines – линии границы

The Cross – крест 12,5 meters – 12,5 м 5 meters – 5 м 3 meters – 3 м 7 meters – 7 м

2,5 meters – 2,5 м 1 meter – 1 м

Throwing boxes – боксы

## Список литературы

1. Маллаев Джафар Михайлович. Игры для слепых и слабовидящих : учеб. пособие / Д. М. Маллаев ; Ю. И. Уварова ; Ред. Ю.И. Уварова. - М. : Сов. спорт, 2002. - 136 с.
2. <http://www.koleso.mostinfo.ru/golboll>
3. <http://www.mfsis.ru/>
4. <https://paralymp.ru/sport/sports/paralimpiyskie-distsipliny/bochcha/>