



F.I.B.

ULUSLARARASI FEDERASYONU
NAPOLER FEDERASYON

Uluslararası Teknik Düzenleme

2026 Baskısı (19/06)



F.I.B.

ULUSLARARASI FEDERASYON
TOP GELİŞİMİ

Uluslararası Teknik Düzenleme

2026 Baskısı (19/06)

ULUSLARARASI TEKNİK DÜZENLEME KOMİSYONU

Lyon Kongresi 18 Kasım 1999, Kranj Kongresi 20 Eylül 2001, Yürütme Komitesi (2004 ve 2007), Feltre Kongresi 9 Eylül 2011, Bahia Blanca Kongresi 14 Kasım 2013, Rijeka Kongresi 25 Eylül 2015, Casablanca Kongresi 21 Eylül 2017, Martigues Kongresi 16 Eylül 2021, Rumilly Kongresi 10 Kasım 2023, 19 Haziran 2026 tarihli video konferans kongresi tarafından onaylanan metinler.

Bu tüzük F.I.B.'nin mülkiyetindedir, kısmen veya tamamen çoğaltılması açıkça yasaktır.



İLK bölüm • TAKİP

KULLANILAN TERİMLERİN TANIMI

KUMPAS - Metal gövde misket ve topun konumunu işaretlemek ve atış çizgilerini ve saha hatlarını çizmek için kullanılır. (bkz. md. 3)

BİBERON- İçeriğini belirtir: top ve misketin temas halinde olması. (özel durum: bkz. md. 57)

TOP - RTI tarafından öngörülen çap, kütle ve sertliğe sahip metal veya sentetik bir küre (bkz. md.1)

TOP VE MİSKET İPTAL EDİLDİ
- Hakem kararıyla veya RTI kuralına göre oynanamayacak veya mevcut oyunun süresi boyunca oyun dışı bırakılan nesne.

TOP VE MİSKET HAREKETLİ (KALDIRILDI) VEYA DEĞİŞTİ - Kendi işaretleriyle artık uyuşmayacak top veya misket
SAHA- Oyunun yürütüldüğü arazi (bkz. şekil 2'den 5'e kadar).

YAY - Noktaı veya atışı belirtmek için kullanılan terim.
EŞİTLİK - Top ile en yakın iki topun miskete aynı mesafede olduğunda ve saha üzerinde iki takıma ait olduğunda gerçekleşir.

FERMA - Dokunan bir nesneye çarptıktan sonra oyun alanından çıkmayan top

Süre - Maçın bir süresi. Misket, atış sorumlusunun elinden ilk kez çıktığı andan itibaren başlar. Aşağıdaki durumlardan biri gerçekleşene kadar sürer: - son atıştan sonra oluşan etkiler sona erer ve sahada hareket eden nesneler kalmaz; - misket, kabul edilen bir doğru veya hatalı darbeye kaybolur; - sahada yalnızca tek bir takım top kalır ve tüm sahada kalan toplar bu takıma aittir; - kaldı.

tek bir takım için top ve sahada artık top yok.

OYNAMAK İhmal etmez anlamına gelir -
ya da vurmaya ya da atmaya odaklanmak.

CİZGİLER - Sahayı sınırlayan ve onu farklı bölgelere ayıran tüm çizgilerdir. 5

NESNE - PALLİNO veya bir topu tarımsal olarak belirten terim.

HEDEFİ NEŞRE ETME (YANINA KOYMA) -
Bir top oynamaya çalışmak ve onu sahaya, istenen bir yere, genellikle miskete en yakın olacak şekilde koymak.

DÜŞÜŞ NOKTASI - Top zeminle temas kurarak vurulan veya atılan top, üzerine bir işaret veya iz bırakır; buna “düşüş noktası” veya “çarpışma noktası” ya da “çarpı noktası” denir.

MİSKET: Tahta küre, ki özellikleri RTTI tarafından belirlenmiştir (bkz. md. 2).

PORTA-BOCCE – Bir veya daha fazla top alabilecek destek.

POULE - Bir sonraki tura geçecek yalnızca 2 ya da 3 takımın kalacağı, 3, 4 veya 5 takımın toplandığı yarışma formülü.

YÜRÜRLÜKLÜ YÖNETMELİKLER - Bir yarışmada birden çok yönetmelik yürürlüktedir. RTTI'nin ötesinde: 1. F.I.B. tarafından organize edilen şampiyona, turnuva ve diğer karşılaşmaların resmi yönetmelikleri; 2. Şampiyona ve diğer tüm yarışmaların resmi yönetmelikleri, Ulusal Federasyonlar tarafından organize edilenler.

ATMA ÇİZGİSİ- Yay şeklinde bir çizgi çember, önünde ki nesneye işaret eden ve düzenli olarak çekilen top tarafından vurulabilecek olanlar önünde kumpas ile çizilir (bkz. Şekil 9–18). **HALI** - Atış denemeleri için kullanılan malzeme.

PUNTONU TUT - Rakibin en iyisinin miskete en yakın olan kendi topunun bulunması anlamına gelir.

TAKIMLARIN SPORSAL SÜTUNU - Uluslararası yarışmalar için F.I.B. tarafından belirlenir ve

her yarışma için bağılı olduğu federasyondan bağımsız olarak. Hakem ve seyirci her zaman tanımak i oyuncuları ilgili takımlara ait olanlar.

ATMAK - Bir ya da daha fazla nesneyi hareket ettirmeyi denemek, meşin topu paragrafik yörüngeli atmak anlamına gelir.

BÖLÜM I • EKİPMAN, OYUN ALANI

MADDE 1 • TOPLAR

A • Topların Teknik Özellikleri

Kullanılan toplar, F.I.B. protokolüne ve bocce hakkında homologazione ve uyum kontrolüyle ilgili Yönetmelik'e sıkı sıkıya uygun olmalıdır.

Toplar yalnızca metal ya da metal alaşımı olmalıdır ve kimyasal bileşimi homojen olmalıdır (kapakta hafif bir değişiklik tolere edilir). Bunlar tamamen boş olabilir ya da doldurulabilir. Bu durumda dolgu, bir madde veya daha az inert malzemelerin homojen bir karışımı ile yapılmalıdır. Sıvı içeremezler, ya da kararsız hale gelebilecek (gaz) bileşikler içermemelidir ve tehlike oluşturmamalıdır. Olası dolgu, statik olarak dengeli olmalı ve kullanımdan sonra bu denge korunmalıdır.

Bunlar şu olmalıdırlar:

- 2/10 mm toleransla küresel olmalıdır
- Bocce ağırlığının %1,1'inden fazla olmayan bir toleransla dengeli olmaları
- 150 kg yük altında 20 ile 30 Rockwell sertliğe sahip olmaları, kapaklar için tolerans daha düşük (en az 17 Rockwell)
- Çapları 90 mm ile 110 mm arasında olmalıdır
- Ağırlıkları 900 g ile 1200 g arasında olmalıdır.

Açıklama

Bir top, renk vermek amacıyla, bu yüzeyin dış yüzeyinde, toplam yüzeyin %25'ini (+/- 2%) aşmayan ve öngörülen sertliği değiştirmeyen farklı bir malzemenin bulunmasıyla sonuçlanabilir ve bu durum, bu ilavelerin dahil olmadığı veya kopmadığı garantisini verir. Dolayısıyla bu malzeme dolgu parçası olmalıdır. Yukarıdaki sertlik yükümlülükleri bocce hedefleri ve nişangahlar için uygulanmaz ve atış denemelerinde kullanılanlar ile öğretim bocceci ile ilgili değildir. Çocuklar (14 yaş altı) ve kadınlar daha küçük ve daha hafif bocce kullanabilirler. Her Ulusal Federasyon kendi bölgesi için en iyi göreceği özellikleri belirleyecektir. Bu kategorilere ait uluslararası yarışmalar için:

- Minimum Çap: 88 mm
- Asgari Kütle: 800 g. Kütle 900 ile 1200 g arasında olduğunda

Hakem kesinlikle kurallara uygun olmayan topların kullanıldığını tespit ederse, fail play suçlanan oyuncuyu derhal diskalifiye edecektir (oyuncuların topları değiştirme imkanı olmayacaktır).

B • Top Kontrolü _____

FIB tarafından yarışmalarda kullanılan topların onaylanması, bocce onay prosedürü ve uygunluk kontrolüyle ilgili FIB yönetmeliğine göre zorunludur.

Onaylı toplar fabrika çıkışından sonra değiştirilemezler.

Kontroller, Paris Ulusal Deney Laboratuvarı tarafından onaylı bir denetim cihazı aracılığıyla Uluslararası Yarışmalarda gerçekleştirilecek ve düzensiz toplar kullanımı FIB disiplin yönetmeliklerine göre cezalandırılacaktır.

Ulusal Federasyonlar, kendi denetimleri altındaki yarışmalar için, hakemin, yarışmanın organizasyonundan bir üye ile desteklenmiş olarak, önceki paragrafta öngörülen benzer bir denetim cihazının yardımıyla yapılan bir kontrol sonrasında düzensiz ilan edilen topların geri çekmesini ve uygun disiplin tedbirlerini almasını sağlayan bir prosedür kurabilir.

Madde 2 - Misketin Özellikleri

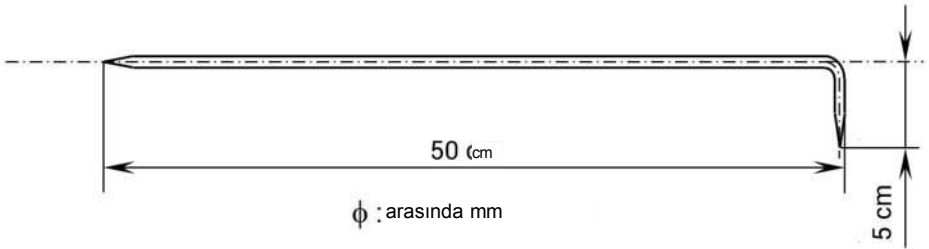
Misketin çapı 35 ile 37 mm arasında ve kütlesi 25 g. (± 2 g.) olmalıdır; akşap olmalı, eşit renklendirilmiş, demirli olmamalı, oyulmuş olmamalı ve kurşunlanmamış olmalıdır.

İrregülerlik misketler ilgiliyse, hakem mevcut oyunun sonunda değişimini emredecektir; eğer ilk top daha oynanmışsa.

İstisna: hassas atışta hedef misket beyaz olmalı ve engel misket kırmızı olmalıdır.

MADDE 3 • ARAÇLARIN ÖZELLİKLERİ

Şekil 1: KUMPAS



Kumpas katlanabilir veya sökülebilir olabilir, varsa aksesuarlarla birlikte, ancak Şekil 1'in ölçülerine kesinlikle uymalıdır.

Hakem, yasağa uygun olmayan bir kumpas kullanıldığını tespit ederse, oyunun sırasında bile derhal değiştirilmesini emredecektir.

MADDE 4 • Oyun Alanı

Oyun, boyutları aşağıdaki gibi olan dikdörtgen bir saha üzerinde oynanır toplam uzunluk:

Erkekler, 18 Yaş Altı, Kadın: 27,50 m 14

Yaş Altı: 26,50 m

(±5 cm tolerans)

- maksimum genişlik : 4 m
- minimum genişlik : 2,50 m

En uç çizgi en az 20 cm yüksekliğinde bir kenarla işaretlenecektir

FIB tarafından açıkça verilen istisnalar hariç, resmi uluslararası yarışlarda minimum 3 metre genişlik uyulmalıdır. Zemin yapısı farklı olabilir, ancak RTI'in uygulanmasını sağlamalıdır (çizgilerin, işaretlerin ve atış çizgilerinin işaretlenmesi).

Ancak, özellikle Başarılı saha düzeni yasal uzunluğa sahip olmadığına atış hattı her zaman uç çizgiden 7,50 m uzakta olacaktır (koşu alanının uzunluğu).

1. ve 2. hat arasındaki, 2. ve 3. hat arasındaki ve 3. ve 4. hat arasındaki farklı kategoriler için belirlenen yasal mesafeler her zaman saygılı olacaktır.

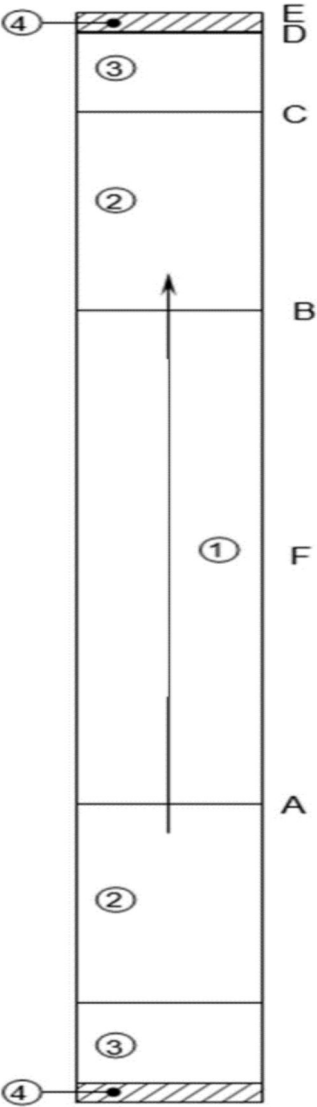
Çizgiler yeniden yapılması gerekiyorsa, 7,50 m'nin karşılanmadığı taraftan azaltılan merkezi dikdörtgenin uzunluğu (12,50 m) olacak, gerektiğinde her iki taraftan da.

Herhangi bir yeni çizginin işaretlenmesi maç başlamadan önce yapılmalıdır.

Buna karşılık, bu özel hükümler uygulanmaz:

- Uluslararası takvime dahil olan yarışmalar için
- Toplam uzunluğu 26,50 m'den az olan bir saha için.

Şekil 2: Alan



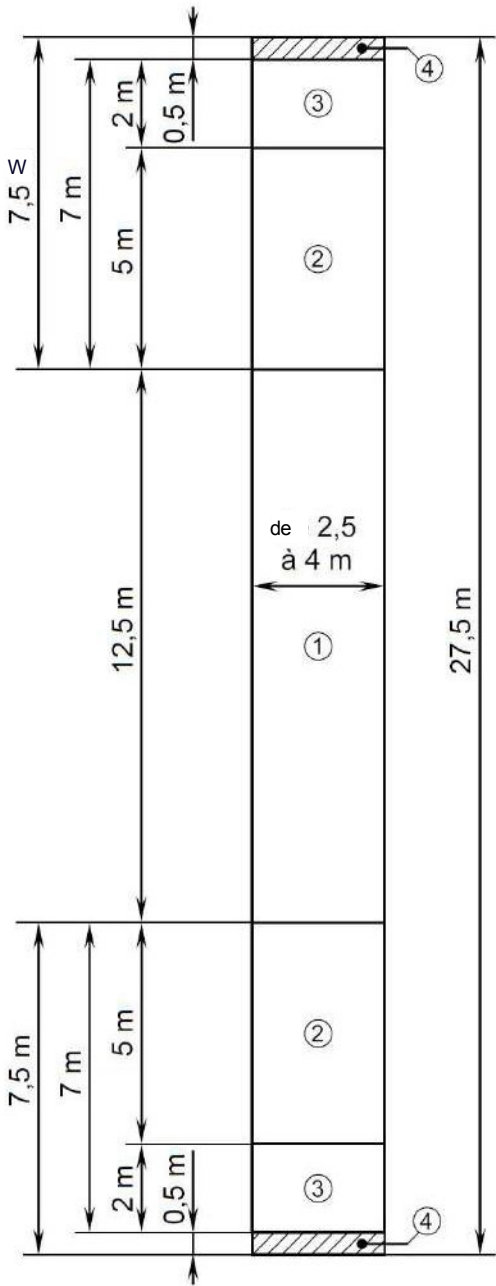
.T



- #### Sahanın bölümleri

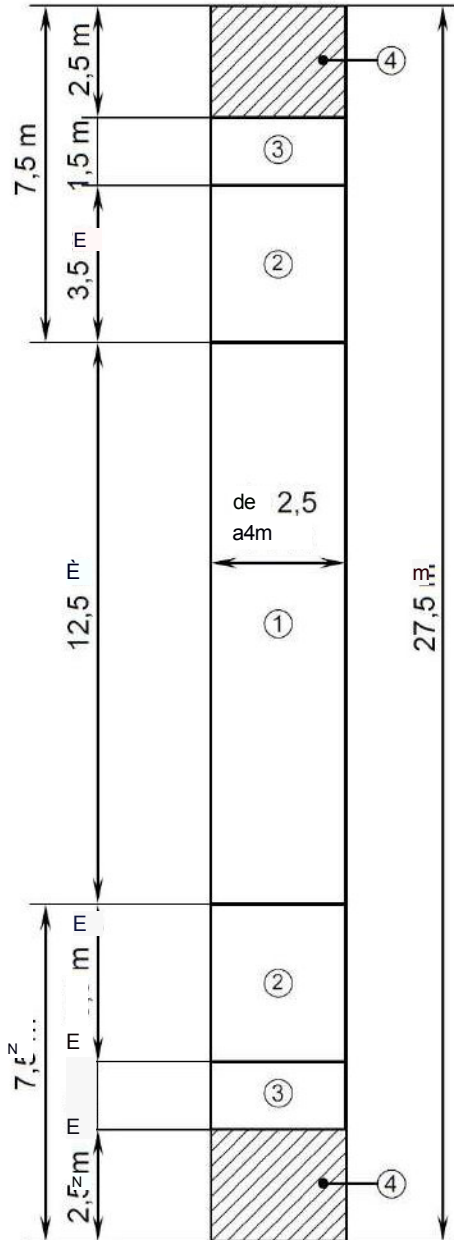
- Çizgiler kumpas ile çizilmeli

Şekil 3: Boyutlar çerçevesi için Yüksek yaşlar ve 18 yaş altı

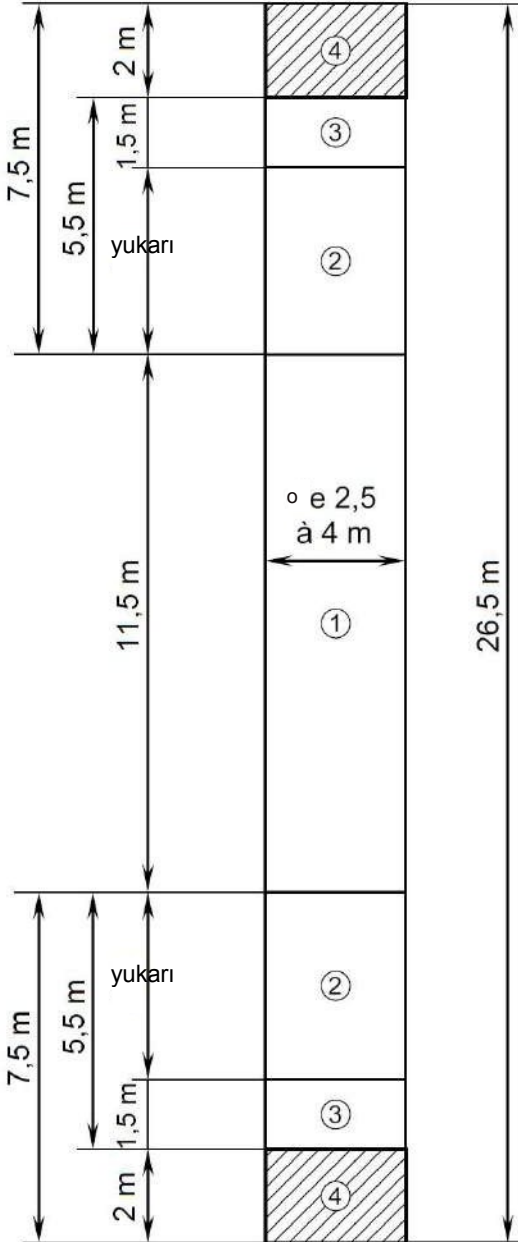


Şekil 4: Kadınlar ve mix müsabakalardaki ölçüler

ilerlemek a 3.
 satır veya satır de
 kıdemli satır 2 m (evet
 seviyesinde) (düşük)
 cadre



Şekil 5 : 14 Yaş Altı için oyun alanı boyutları



BÖLÜM II OYUN

Md. 5 - Oyunun Amacı

Oyun, kendi toparlarını misket adı verilen hedefe mümkün olduğunca yaklaştırmaktan ibarettir. Rakip, kendi toparlarını bu miskete daha da yaklaştırmaya veya onu engelleyen toparları uzaklaştırmaya çalışır.

Md. 6 - Oyunun İşleyişi

Şunlar oynanır:

- Bireysel (1'e 1) oyuncu başına 4 top ile ;
- Çift (2'ye 2) oyuncu başına 2 veya 3 top ile ;
- Üçlü (3'e 3) oyuncu başına 2 top ile ;
- Dörtlü (4'e 4) oyuncu başına 2 top ile.

Oyuna başlangıçta, kura sonucunda kazanan takım misketi atar ve ilk topunu oynar. Daha sonra, noktayı tutmayan takım atışa devam etmek zorundadır, vurmali veya atmalı. Alanda topar kalmazsa, bir oyuncunun atışından sonra karşı takım oynamalıdır. Bir takımın toparları kalmazsa, karşı takım oynamaya devam eder ve diğer puanları almaya çalışır, vurmakla veya gerektiğinde topa müdahale eden toplara yönelik atışla. Ayrıca miskete atabilir.

Bir takım, başka bir oyun oynamak veya bir puan elde etme riskinden kaçınmak için elindeki tüm toparları oynamamayı tercih edebilir; rakip takımın daha fazla topu oynamıyorsa mevcut oyunu bitirerek sayıyı alabilir, takımından veya rakip takımdan.

Misket iptal edildiğinde (normal atış veya kabul edilmiş) her iki alanda da topar varsa, atış oyunla aynı yönde tekrarlanır. Misketi yeni atışı daha önce onu atan takıma aittir.

Diğer tüm durumlarda oyun zıt yönde yeniden başlar.

Misket atışı işaret yapan takım tarafından yapılır.

Hiçbir takım sayı yapmazsa, misket atışı önce onu atan takım tarafından yapılır.

Hakem cezaları sonucunda sahada artık topar kalmadığında, oynaması gereken takım rakip takımdır.

Madde 7 - Puanların Sayımı

Tüm top1ar oynandıktan sonra, bir takım, rakibin en yakın topuna kıyasla merkezden daha yakın olan top sayısı kadar puan alır (veya elde eder).

Bir takım, tüm top1ar oynanmadan önce rakip tarafından verilen puanları kabul edebilir.

Misket kaybedildiğinde (düzenli veya kabul edilen haksız atışla) sadece bir takım kalan top1ara sahip olduğunda, bu takım henüz oyunda olmayan top1ar kadar puan kazanır.

Sahada kalan tüm top1ar aynı takımındaysa ve sahadaki kalan top1ar da onlara aitse, elle kalan top1arın toplamı ile sahadaki top1arın toplamı eşit olan puan kadar puan kazanır.

Madde 8 - Yapılacak Puanlar ve Maçı Süresi

Yarışmaların programları ve afişleri yapılacak puan sayısını belirtmelidir ve bu öngörölmüşse maçın azami süresi belirtilmelidir. Puan sayısı 7'den az olamaz ve 13'ten fazla olamaz. Her maç için belirlenen azami süre 3 saattir. Her durumda maçlara verilen süreler, yarışmanın normal bir saatte bitmesini öngörmelidir. Ancak mutlak gereklilik halinde, puan sayısı ve öngörölen süre, Organizasyon Komitesi ile Hakemle mutabık kalarak azaltılabilir. Puan sayısı asla 7'den az olmayacak ve süre hiçbir zaman bir saatten az olmayacaktır.

Bir takımın maç sırasında çekilmesi durumunda galibiyet, yarışmada belirlenecek puanla rakip takıma verilir (çekilenin puanı sıfırlanır). Çekilme haksızsa (sadece hakemin kendi kararına göre), hatalı oyuncu (veya takım) sarı kart ile cezalandırılacaktır.

Madde 9 - Kazanan Takım

Maçın finalinde, atışın sonunda hâlâ zaman varsa ve öngörölen puanlar ulaşılamamışsa, ilave bir atış zorunludur.

Maçı kazanan takım şudur:

A. Belirlenmiş olduğunda, azami süre içinde öngörülen skora ilk ulaşan.

B. Öngörülen sürenin sonunda (devam eden oyun bitirilmiş) en yüksek skora sahip olan.

Belirlenen azami sürenin sonunda eşitlik olması ve yarışmanın yönetmeliği bunu öngörmüyorsa, C paragrafında öngörülen usullere göre kaybolmayan ve geri alınamayan bir miskete (topa) ile ek bir oynatma yapılır.

Bu oynatmanın sonunda eşitlik devam ederse, D paragrafında öngörülen usullere göre nokta denemesi ile galibiyet verilir.

C. Geri alınamayan ve kaybolmayan bir misketi (topla) oynatma

İlke: Pallino, bir atış topu ile (ilan edilmiş ya da edilmemiş pallino) veya bir hedef top ile ya da bunların sonuçlarıyla oyun alanının dışına çıkarsa, hangi koşulda olursa olsun zorunlu olarak yerine geri konur.

Özel Durum: Eğer top misketin yerini tamamen ya da kısmen alırsa:

1. Misket yerine gelir.
2. Top atıldığı yönde ve geldiği açıda misketin önüne bitiştirilerek konur.
3. Misket yerine aldığında top hiçbir zaman oyun alanı dışına konulmaz.
4. Misketin önünde top varsa misket dışarı çıktığında top oyun alanının dışına çıkarsa misket yerine alınır top oyun alanı dışında kalır ancak misket oyun alanının dışına çıktığı halde öndeki top oyun alanında kalırsa misket yerine alınır ancak top olduğu yerde işaretlenir.
5. Misketin önünde birden fazla top varsa aynı kural uygulanır

D • BERABERLİĞİ BOZMA ATIŞI

Kural

1. Misket işaretlenerek her zaman yerinde kalır;
2. Atılan tüm toplar işaretlendikten sonra oyun alanı dışına alınır.
3. Misketi atan takım oyuna başlar.

1. Hakem topları işaretleyip oyun alanı dışına alır ve diğer toplarla mesafe ölçümünü merkezden yapar. Her durumda misket eski konumuna geri getirilir.
2. Takımlar sırayla toplarını oynar.

Miskete en yakın topu atan takım oyunu kazanır. Bu sadece beraberlikle sonuçlanan müsabakalarda beraberliği bozmak için kullanılan bir kuraldır.

III. Bölüm • Oyuncuların Hakları ve Görevleri

1) TAKIMLAR, OYUNCULAR, İŞARETLEME, HAREKET, ÖLÇÜMLER

MADDE 10 • TAKIMLARIN OLUŞUMU

Takımın oluşumu

Bir takımın oluşumu yarıştırmının tüm süresi boyunca aynı kalmalıdır.

Organizatör değişikliklere izin veren bir yarışma öngörüyorsa, bu yarışmanın özel yönetmeliğinde belirtilmelidir.

MADDE 11 • OYUN ARAÇLARI

Oyuncular sahaya, oyun topları, hedef top ve standart kumpasları ile gelmelidir. Maç boyunca kullanılan hedef top ve kumpas, kura ile kazanan takımınındır.

MADDE 12

A • ÇİZGİLERİN İŞARETLENMESİ

Çeşitli hatların izlenmesi gerekir; böylece her zaman yeterince görünür olmaları sağlanır. Bunlar oynaması gereken takımın oyuncularından görünür tutulmalıdır.

Oyuncular, bir hattın tamamını veya bir kısmını gönüllü olarak silemezler (bir atış çizgisini doğru şekilde çizebilmek için hattı silmek gerektiği durumlar hariç).

Hedef topun geçerli atışı sonrası, Maksimum Hattı (ikinci hat) düzeltilemez.

B • Çizgilerin Geçerliliği

Çizgiler dikkate alınır; daha doğru veya kuralına uygun, ancak çizilmiş olanlar geçerlidir.

C • Silinmiş çizgilerin yeniden oluşturulması

Çizgiler artık görünür değilse, başlangıç çizgisi yeniden oluşturulacaktır. Çizginin artık görünmediği bir noktada bir nesnenin geçerliliğinin belirlenmesi gerekirse, o noktanın her iki tarafında bulunan, doğrudan görünen iki çizgi bölümünü, gerilmiş bir bağıyla, dış kenarın iki parçasının dış kenarının uzantısı olacak şekilde, nesnenin her iki tarafını birleştirerek yeniden belirlenecektir.

Kötü işaretleme nedeniyle şüphe durumunda (eksik veya eksik), Hakem'in kararı oyunu oynayan takıma zarar verecektir; bu takıma çizgileri işaretlemek yükümlülüğü verilmiştir.

D • Kumpasın kullanımı

Çizgiler, çizgiler ve işaretler yalnızca kumpasla işaretlenmelidir. Diğer tüm sistemler yasaktır. Kumpas puanlar ölçülür ve mesafeler değerlendirilir.

E • Düzgün olmayan atış çizgileri

Bir kumpas dışında yapılan işaretlemeler ve düzgün olmayan (veya hatalı işaretlenmiş) tüm atış çizgileri, atıştan önce herhangi bir itiraz yapılmadıysa geçerlidir.

F • mesafelerin ölçülmesi

İlan edilen nesnenin yakınında 0,50 m veya daha az mesafedeki nesnelerin mesafelerinin değerlendirilmesi için de aynı durum geçerlidir; bu değerlendirme, her iki takım tarafından yapılmış olsa bile, atıştan önce herhangi bir gözlemin nedeni olmadıysa geçerlidir.

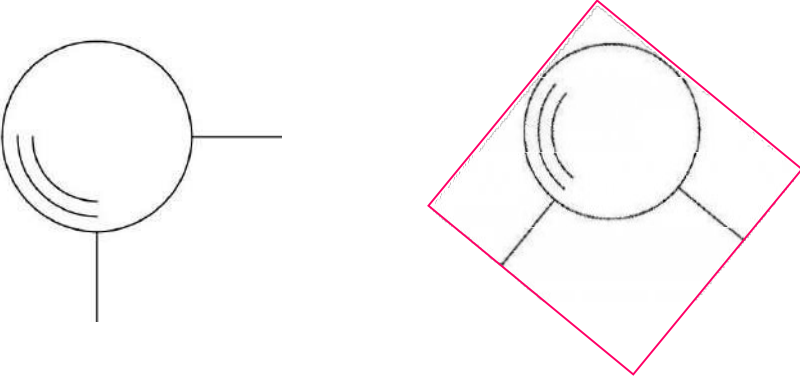
Bununla birlikte, bir takım her zaman bir ölçüyü kontrol etme hakkına sahiptir.

MADDE 13 • Top ve misketin işaretlenmesi

A • Topları

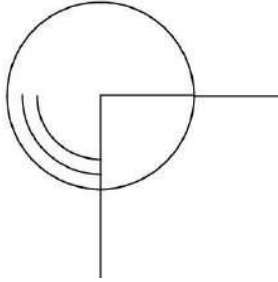
Her takım, kendi topunu herhangi bir sınırlama olmadan 90° olan iki çizgiyle işaretlemelidir. İşaretleme düzenli değilse, bir kaldırma veya yer değiştirme sonrası şüpheli bir ölçüm durumunda alınan karar, işaretlemeden sorumlu takıma aleyhine olacaktır.

Şekil 6 : Topların işaretlenmesi



Bir topun tam konumunu bulmak için işaretleri kesişimlerine kadar uzatın.

Şekil 7 : Ölçüm için başlangıç merkezinin araması



B • Misket

Misket takım tarafından atılan veya yerleştirilen topa işaretlenir ve yer değiştirdiğinde, misketi oynatan takım tarafından işaretlenir

MADDE 14

A • Atış veya vuruş sonucu yer değiştirilmiş nesnelerin düzeltilmesi

Rakip tarafından yapılır, ancak işaretlenmemiş veya yanlış işaretlenmiş toplar bunların işaretinden sorumlu olan takım tarafından hiçbir durumda düzeltilmez.

B • Yer değiştiren ve işaretleri silinen toplar

Atış veya düzensiz vurgu durumunda sahada yer değiştirmiş veya yerinde kalan bir veya daha fazla nesne, bir rakip tarafından yeni konumundan çıkarılırsa, takımının vuruşu artık kabul edilmez.

Aynı şekilde, oyuncularından biri nesnenin veya yer değiştirmiş nesnelerin işaretlerini silmişse düzeltilmiş vuruş talep edemez.

C • Kasıtlı Yer Değiştirme

Eğer yer değiştirme iyi niyetli ve zarara niyeti olmadan yapılmışsa, hatalı oyuncuya temkin/uyarı verilecektir.

Eğer yer değiştirme kasıtlı ve kötü niyetli ise, zarar verme amacıyla hatalı oyuncu diskalifiye edilir.

Her iki durumda hakem, rakip takımın zarar görmemesi için tüm tedbirleri alacaktır.

MADDE 15 • Kim ve nasıl ölçülmelidir?

Puan alan takım ölçüm yapmalıdır. Rakip doğrulamayı kontrol etme hakkı vardır. Anlaşmazlık durumunda hakem karar verir.

Oyuncular, ölçüm yapan hakemden en az 2 metre mesafede bulunmalıdır.

Ölçüm için geçici olarak bir veya daha fazla top kaldırılabilir.

16. MADDE • Ölçüm sırasında yerinden oynatılan nesneler

Ölçüm yapan takım, incelenmekte olan toplardan birini yerinden oynatırsa, sayı rakip takıma verilir. Ancak, nesneyi yerinden oynatırken zarar görürse ve aynı sayı kendisinde kalmaya devam ederse, sayıyı korur. Oynatılmış nesneler kendi yerine geri konur.

Hakem, yer değiştirmenin durumu değiştirmedigine inanırsa veya kararı zaten verilmişse, sayıyı verebilir. Aksi takdirde, eşit uzaklık olduğunu kabul eder.

Yerinden oynatılan nesne, verilen karara göre hakem tarafından yerine konur.

17. MADDE • Ne zaman ölçüm yapılabilir

Hakemin bir karar vermesinden sonraki durum hariç, her an ölçüm yapılabilir. Kendi takım arkadaşlarının veya rakiplerin yapmış olduğu hatalı bir beyanı ya da hatalı bir ölçümü kabul etmiş olmak, yeniden ölçüm hakkını ortadan kaldırmaz.

Atılan toplar yerlerinde kalır.

18. MADDE • Ölçüm yapma hakkının kaybı

Haksız/kuralsız şekilde oynayan bir takım, söz konusu nesnelerden biri veya birkaçı, kuralsız bir atıştan veya bir yer değiştirmeden ya da yeniden hizalama (aynı seviyeye getirme) işleminden sonra yerine konmuşsa, artık yeni bir ölçüm talep edemez.

19. MADDE • Ölçümlerin kontrolü

Bir takım, çeşitli mesafelerin konumu ve ölçümü konusunda kontrolü ve onayını her zaman rakibinden isteyebilir. Kontrol etmeye davet edildiği beyanları doğrulamayı reddeden veya ihmal eden rakip, bir nesnenin kaldırılması veya yerinden oynatılması durumunda yeniden ölçüm yapma hakkının tamamını kaybeder.

20. MADDE • Anlaşmadan önce oynatılan (veya yerinden oynatılan) toplar

Bir sayının ölçülmesi anında ve takımlar arasında anlaşmaya varılmadan önce ya da Hakemin kararı verilmeden önce, incelenen toplardan biri

hareket ettirilmiştir, Hakem şüphe halinde eş uzaklıkta karar verecektir. Oyun daha sonra madde 21'de öngörüldüğü gibi yeniden başlayacaktır.

MADDE 21 Miskete eşit uzaklıktaki top

Puanı hangi takımın tuttuğunu belirlemek mümkün değilse, çünkü iki top miskete eşit mesafede ise eşitliği sağlayan takım yeniden oynar.

Eş uzaklığı devam ederse (farklı olsa bile), diğer takım oynar ve bu şekilde devam eder, eş uzaklığı artık var olmadığına kadar.

Oyunun sonunda eş uzaklığı sürüyorsa, oyun geçersizdir, hiçbir takım puan alamaz ve diğer yönde yeniden oynanır.

MADDE 22 • Başka bir oyuncunun topu hata ile oynanması

Karşı takımın topuyla oynanan ilk hata da , centilmenlik çerçevesinde rakip topu çizilir topa olan mesafeye saygı göstererek değiştirilir. Tekrarda atış geçersizdir ve rakip avantaj kuralını uygulayabilir.

Avantaj kuralının uygulanması ancak hata ile oynanan top yerine konulduktan sonra gerçekleşir.

Bir takım arkadaşının topunu oynamak hatalı sayılmaz, bu durumda değiştirilmesi gerekmez.

MADDE 23 • Mevcut başka bir top ile değiştirme

Bir başka mevcut toparla alan içinde değişim yasaktır. İki topta iptal edilir.

Takıma karşılaşma süresince top değişimi de yasaktır, sadece kırılma veya hakem tarafından kullanılamaz olarak değerlendirilen top için izin verilir.

Suçlu oyuncu diskalifiye edilip müsabakadan çıkarılacaktır.

MADDE 24 Topların Konumlandırması

A • Oynanmamış Toplar

Oynanmamış top, topluklar üzerinde takım takım ayrılarak konulmalıdır; topluk yoksa arka bölgeye. Uyarıdan sonra Hakem düzensizce bırakılan top, iptal edecektir.

B • Oynanmış veya İptal Edilen Toplar

Daha önceden oynanmış, oyun dışına çıkmış veya iptal edilmiş olan top, bitiş bölgesinde bulunan topluklara yerleştirilmelidir. Eğer topluk yoksa msketin olduğu taraftaki uç bölgede saha dışında tutulmalıdır. Tüm oyuncular bunları yerleştirebilir.

MADDE 25 •Kalan Top Sayısının Yanlış Belirtilmesi

Rakip tarafından sorgulanan oyuncular, oynamaları gereken top sayısını belirtmelidir. Şayet top sayısını yanlış belirtilirsehakem 31. madde kapsamındaki yaptırımları uygular.

MADDE 26 • Fazladan Atılan Bocce

Yanlışlıkla fazla top atan oyuncu ihtar alır (sarı kart). Top ve etkileri iptal edilir.

Fazladan top atan takım, oyuncu ile arkadaşları arasında bir işbirliği varsa diskalifiye edilir.

2) Oyuncuların Pozisyonu

MADDE 27

A •Oyun esnasında oyuncunun pozisyonu ve oynamak zorunluluğu

Bir oyuncu topunu ilk kez topluktan veya arka bölgeden alıp içeri giriyorsa ve daha önce değildiyse 7,50 m lik dikdörtgene girişile, geçici olarak topunu topluğa veya yere koyayabilir.

7,50 m'lik dikdörtgenden çıkabilir; ancak atış (fırlatma) çizgisini geçmemelidir.

Bir oyuncu yaklaşma veya vuruş yapmaya çalışırken, top atılana kadar ayağını ya da ayaklarını 7,50 m çizgileri üzerine koyması yasaktır.

Hakem, top oynatıldığı anda düdükle veya başka bir sinyal ile ihlalleri bildirir ve avantaj kuralını uygulayacaktır.

Sahanın üzerinde, atış (fırlatma) çizgisinin ötesine yerleştirilen toplar (el ile hâlâ temas halinde olsa bile), noktaya varmadan hemen önce oynanmış sayılacak ancak usulsüz olacaktır.

«Atış» çizgisinin ötesine, öne doğru havada kaldırılmış bir ayakla yaklaşma veya vuruş atan oyuncular

yaklaşma veya vuruş atan kişinin eylemi hiçbir zaman hakemin kararını zor durumda bırakmamalıdır.

1. Oyuncuya uyarı (beyaz kart)

2. Oyun hamlesi değiştirilmezse sonraki top(ların) iptali

B • Diğer oyuncular nasıl konumlanmalıdır

Her durumda oyuncular, ilk çizginin ötesinde ayakta duracak ve oyunda olan oyuncuyu rahatsız etmeyecektir.

Atış anında tüm oyuncular yan çizgiler boyunca duracak, mümkünse oyun alanı dışında olacak

Hakem faulleri düdükle veya başka bir sinyal ile bildirecek ve avantaj kuralını uygulayacaktır

MAD. 28 • Saha dışına çıkma

Saha dışına çıkmak isteyen oyuncular, maç boyunca yalnızca bir kez, hakemden izin istemelidir.

3) ZEMİN

MADDE 29 • OYUN SIRASINDA SAHA

Saha, oynaması gereken takımındır. Topun atılmasından önce, engelleri kaldırabilir, hatları yeniden çizebilir, sahanın zemini pürüzsüzleştirir veya düzleştirir; bu sırada tümsekler veya oluklar oluşturmadan, ancak engeller, işaret nesneleri veya referanslar eklemeye ya da zemini işlemeye kalkışamaz.

Topun atılmasından sonra her iki takım da düşme puanını, ölçü işaretlerini, işaretleri ve taşıt çizgilerini, oynanan topun bıraktığı izleri silebilir, hatları yeniden çizebilir (ikinci hat veya maksimum hat hariç), puan oynamadan önce beklenmedik engelleri kaldırabilir.

Cisim hareket halindeyken zemine dokunulamaz.

MADDE 30 • Toprağın ne zaman düzletilebileceği

Zemin bozuk durumda ve sadece hakemin kararıyla, normal oyun imkansız hale geldiği yerlerde oyuncuların zemini düzeltmesine izin verilir.

BÖLÜM IV • YAPTIRIM HÜKÜMLERİ

MADDE 31

A • Hakemlerin Kararları

Son karar Hakeme aittir.

B • Malzemeler

Hakemler, sadece RTI'de gösterilen araçları kullanmalıdır:

- En az 2 m teleskopik ölçer
- Çanta
- 3 ila 5 m çıtçıt metre
- Kronometre
- Pusula
- Kumpas (50 cm)
- Köşe ölçer
- 3 kart(Beyaz sarı ve kırmızı)
- Plakçık
- Düdük
- Kapasite ölçümü
- Rozet
- 5 mm'lik bir metal çubuğu

C • Oyunculara uygulanabilir cezalar

Kural dışı davranışları değerlendiren hakem aşağıdaki önlemlerden birini uygulayabilir. Oyunculara, takıma veya takımlara uyarı;

1. Oyunculara ya da takıma ihtar
2. Bir veya daha fazla topunun iptali;
3. Devam eden oyunun iptali;

4. Hasarı görmüş takıma topu geri çekme izni (1)
5. Maçın geçici olarak durdurulması;
6. Suçlu olan oyuncunun ya da oyuncuların geçici olarak oyun dışı bırakılması;
7. Bir ya da birden çok oyuncunun kesin olarak diskalifiye edilmesi;
8. Bir ya da birden çok takıma karşılaşmanın kaybedildiğinin açıklanması;
9. Karşı tarafa puan verilmesi;

10. Maç sırasında tespit edilen herhangi bir ihlal, suçlu olan takımın derhal diskalifiye edilmesini gerektirir. İhlal bir maçın sonunda tespit edilirse, suçlu takım kazanmışsa diskalifiye edilir. Ödüller ve tazminatlar hakkını tamamen kaybeder.

İhlal kasten yapılırsa veya tekrarlanırsa, Hakem bunu dikkate alır ve uygulanacak cezalar aynı anda birden fazla olabilir.

1. Yönetmelik veya Hakem bir oyuncunun topunu tekrar atılmasına izin verdiğinde, takımı atış yapabilir veya vuruş atabilir. Söz konusu takımın herhangi bir oyuncusu tekrar oynayabilir, ancak o atışta kendi mevcut toplarından en az birine sahip olmalıdır.

C. Yöneticilere uygulanabilir yaptırımlar

1. Uyarı (beyaz kart);
2. Uyarı (sarı kart);
3. Yarışmadan diskalifiye (kırmızı kart).

D • Yaptırımların Uygulanması

Hakemler ihlalleri bir düdük sesi veya başka bir işaretle belirler ve uygulanması gereken yaptırımları hükmeder, derhal uygulanmasını sağlarlar.

Bu madde kapsamında bir oyuncunun işlediği ihlale karşı hakemin aldığı kararı bildirmek için, hasarın ciddiyetini değerlendirdikten sonra hakem şunu kullanır:

- uyarı için beyaz kart.
- bir uyarı için sarı kart.
- anında ihraç durumunda kırmızı kart.

Aynı yarışmada, iki sarı kart kırmızı karta yol açar.

E • Yaptırımların geriye dönük etkisi

Yaptırımlar, yalnızca suçlu takımın tamamen dışlanması durumunda istisna, bir takımın elde ettiği sonuçlar üzerinde geriye dönük etki yapamaz.

Bir takım, yarışmanın kuralları izin veriyorsa, cezalandırılmamış oyuncularıyla turnuvayı sürdürmeye devam edebilir.

F • Ciddi İhlaller

Kural metninde öngörülen İhlallerden tüm takımın tüm üyeleri (oyuncular ve yöneticiler) özellikle şu nedenlerle cezalandırılabilir:

1. Kötü davranış, aşağılanıcı jestler ve sözler, yanlış tutumlar ve yanlış giyinme, küfür ve sahte niyet;
2. Düzensiz kurulan kadrolar;
3. Şanslarını savunmayan takımlar;
4. Oyunu yormak veya rakibi etkilemek amacıyla bir maçı gönüllü olarak uzatan takımlar, özellikle oynanmasına izin verilen maksimum sürelerle ilgili olanlar;
5. Gönüllü olarak bir nesneyi durduran veya yer değiştiren oyuncular;
- 6:Şu an kaybedilmemiş olsa da hat üzerinde dokunan bir nesneyi durduran oyuncular;
- 7: Bir nesnenin yolunda engel koyan oyuncular;

8:Hakem kararını gözlemlemekten kaçınan oyuncular;

9:Çeşitli yürürlükteki yönetmeliklere (özellikle zamanlar, yapılacak sayı gibi) aykırı olarak birbirleriyle anlaşıp hareket eden oyuncular;

10:Dolandırıcılıklar; özellikle de müdahale edilmiş topların; Madde 1'e uygun olmayan bir dolumla. Bu usulsüzlük, yazılı olarak derhâl F.I.B. Disiplin Komisyonu'na bildirilmelidir.

11:Lisansının ibraz edilmemesi veya sahte bir kartın ya da sahteciliğe uğramış bir kartın ibraz edilmesi;

12:Hakem'e başvurmak yerine rakibe karşı ihlalleri itiraz eden oyuncular;

13:Hakem'in izni olmadan sahayı terk eden oyuncular.

14:Maç sırasında, kasten topu veya topları değiştiren oyuncu

BÖLÜM V • VURMADA GENEL KURALLAR

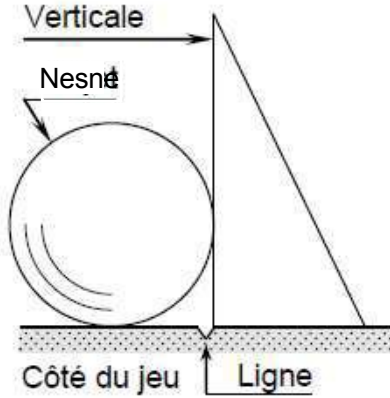
MADDE 32 • OYUN ALANINI TERK EDEN TOPLAR

A • Duran bir topun oyun dışı olması

Bir topun, dış hatlar çizgisinin yan kenarının dış sınırını aşıyorsa oyun dışıdır. Aynı şekilde misketinde en uç kenarı dış kenar çizgisinin ötesine geçerse misket dışarıda kabul edilir.

Kontrol etmek için bir aparat kullanılır.

Şekil 8: Duran bir nesnenin kaybının kontrolü



B • Hareket halindeki bir topun oyun dışında olması.

Bir topun merkez noktası yan çizginin ya da ölü alan çizgisinin eksenini geçerse dışarıda kabul edilir. Bir miskette ilk çizginin üzerinde merkezi bu çizginin gerisinde kalırsa veya saha dışında bulunan bir engelle temas ederse dışarıda kabul edilir.

C • Top dışarı çıkan veya iptal edilen bir topa çarparsa.

Daha önceden çıkmış veya iptal edilmiş bir topa çarpan hareket halindeki top dışarıya çıkmış sayılır.

D • Bitişik sahadaki bir topa temas eden top

Sabit olsun ya da olmasın bitişik sahada bulunan bir topa temas eden top veya misket dışarıda kabul edilir.

Bir topun dışarıya çıktıktan sonra neden olduğu tüm etkiler hükümsüzdür.

MADDE 33 • OYUN ALANINI TERKETTİKTEN SONRA OYUN ALANINA DÖNEN TOPLAR

Herhangi bir atıştan sonra dışarıya çıkıp sahaya giren ve sahadaki topları hareket ettiren top oyun dışı sayılır ve hareket eden topların tamamı yerlerine konur.

Herhangi bir atıştan sonra dışarıya çıkıp sahaya giren topu tüm oyuncular belirtmelidir.

Atılan top, duran topları hareket ettirdikten sonra dışarıya çıkarsa, rakipler sahayı terk etmeden önce dokunulan toplara avantaj kuralını uygulayacaktır.

MADDE 34 • Geçerli misket atışı

Misket atıldığı yerin karşısında bulunan geçerli dikdörtgende kaldığı sürece geçerlidir.

Takımın 2 atışı vardır.

Misket atışlar, tur sonundan itibaren 45 saniye içinde yapılmalıdır. Atışlar başarılı olmazsa, rakip dikdörtgenide geçerli alana yerleştirir.

Bir oyuncu tarafından durdurulanan ya da saptırılan misket:

Rakip takım, geçerlilik çerçevesine kendi isteğine göre yerleştirir.

MADDE 35 • Avantaj Kuralı

Tüm geöersiz atışlar karşı takımın takdirine bırakılır. Bu takım şu seçenekleri yapabilir:

a. Oluşturulan yeni oyun durumunu kabul etmek; geçersiz atışı kabul etmek veya iptal etmek seçeneğine sahip olmak.

b.Geçersiz bir vuruş yapıldığında rakip geçersiz atışın iptalini isteyip bütün topları yerine koyabilir veya olduğu gibi bırakabilir

İstisna: Miskete faullü atış yapılmışsa. bkz. madde 45.2

MADDE 36 • RAKIP TAKIM TARAFINDAN FAUL

Faul yapan takımın rakibi oyunun sonuçlarını kabul edebilir ya da yerinden oynatılan topları yerine koyup toplarını oynamaya devam edebilir.

Eğer iki takım tarafından da bir faul yapılmışsa, her iki takım da hatalıdır. Bu durumda, topkar geri konur ve oynanan top takıma iade edilir.

MADDE 37 • Bir oyuncu tarafından durdurulan veya sapıtılan nesneler:

a) Bir oyuncudan

Rakip takım avantaj kuralını uygular.

Kabul edildiğinde, durdurulan veya sapıtılan topkar yeni yerlerinde kabul edilmeli veya iptal edilmelidir.

Eğer yeniden konumlandırma talebinde bulunan oynayan takım ise, mutlaka toplarını geri almalıdır.

b) Oyuna ilişkin olmayan bir kişiden, bir hayvandan veya nesnelerden

Hakem, durumlara göre bu eylemi tarafsız olarak mı değerlendirileceğini yoksa her şeyi yeniden düzenleyip topu tekrarlatmanın gerektiğini belirler. Aşırı durumlarda iki takımı da dezavantajlı duruma düşürmemek için atışı iptal etmeye karar verebilir.

Merkez dikdörtgen içindeki işaretli, durdurulmuş veya oynatılmış topkar her zaman yeniden başlatılır.

Yan sahadaki oyuncular ve hakem, yabancı kişiler olarak kabul edilir ve diğer sahalardan gelen toplar olarak sayılır.

c) Sahayı kaplayan bir nesneden dolayı

Sahayı kaplayan bir nesneye temas eden işaretlenen veya atılan top, tüm sonuçlarıyla normal bir top olarak değerlendirilmelidir.

MADDE 38 • Gömülü toplar

Gömülü toplar , takımlardan biri tarafından başka bir nesneyi kalıcı olarak kaldırmayı gerektirmediği sürece, her an konumlarında düzeltilerek seviyeye getirilebilir.

MADDE 39 • Topu oynama süresi

Her topu, aşağıdaki anlardan itibaren geçen en fazla 45 saniyelik bir sürede oynanmalıdır:

1. Topun çerçeveye düzenli olarak yerleştirildiği an
2. Kimin oynayacağı belirlenir
3. Hakem kararını vermiştir
4. Gerekli olan yer değiştirmeler yapılır.

Hakem, oyuncuya kolunu kaldırarak topunu oynaması için 15 saniyesi kaldığını bildirecektir.

İhlal durumunda hakem topunu derhal geçersiz sayılacağını belirtir.

BÖLÜM VI • ATIŞ

MADDE 40 • Seçilen top.

Atış yapmak isteyen takım, bildirilen nesneyi net bir şekilde belirlemeli. Bu nesne asla kendi takımının bir topu olamaz.

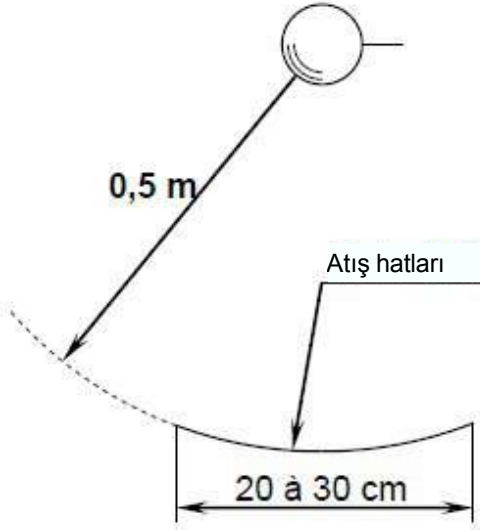
MADDE 41 • Kesinlik bildirilmemiş veya yapılamamış

Bu durumda atış yapan kişinin, işaret edilen topa en yakın rakip topu bildirmiş sayılır.

MADDE 42 • Atış çizgilerinin izlenmesi.

Bir hat, bildirilen nesnenin önünde rakipler tarafından 0,50 m olarak çizilir. Yay biçimindeki çizgi 20 ila 30 cm uzunluğunda olur.

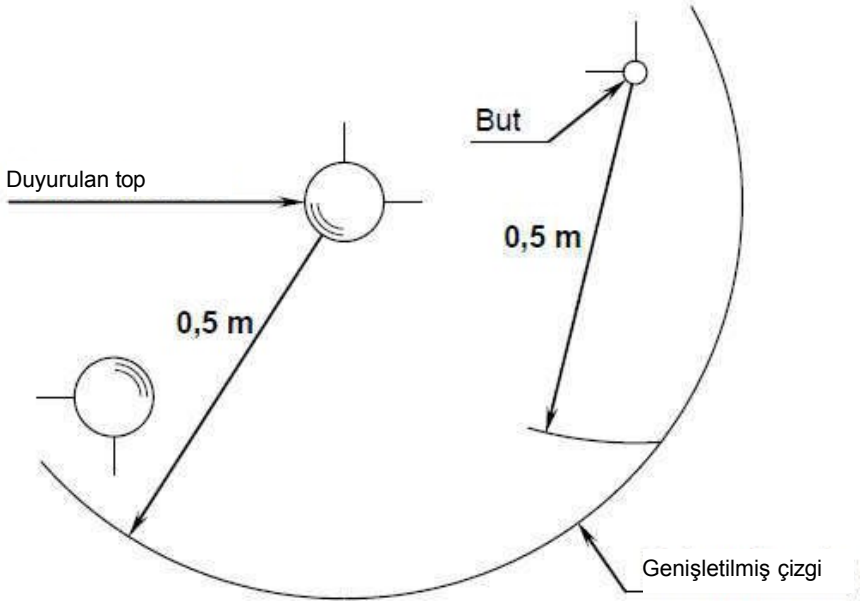
Şekil 9



Bildirilmiş topa farklı toplarla çevriliyse, yay omları kapsayacak şekilde uzatılır. Bildirilen nesneye 50 cm'den az mesafedeki tüm nesnelerin önünde, hat çizgisi atılmalıdır, bunun mevcut olması şartıyla.

tanımlanan nesnenin dış yüzeyinin etrafında konsantrik bir daire içinde ve sonuncudan 50 cm uzakta

Şekil 10



Bu işlemleri engelleyen bir veya daha fazla top varsa, karşı işaretleme yaparak geçici olarak kaldırılmasına izin verilir.

Vuruştan önce itiraz edilmeyen herhangi bir çizgi, çarpma noktasının incelenmesi için geçerlidir. vuruştan sonra itiraz edemez

A • Kötü işaretlenmiş çizgiler

Eğer vurulacak topun önünde bir ya da daha fazla top varsa, bu toplar yay çizilirken geçici olarak kaldırılabilir.

Herhangi bir itiraz olmaması halinde atıştan önce yapılan her işaretleme geçerlidir. Atıştan sonra işaretlemeye itiraz edilmez.

B • Atış çizgisinin veya düşüş noktasının ya da işaretlerin silinmesi

Uyuşmazlık varsa, Hakemin gelmesinden önce atış çizgisi bozulmadan bırakılmalı, tekrar çizilmemeli ve üzerine üflenmemelidir. Bir oyuncu, takımların anlaşması veya Hakemin incelemesi öncesinde düşüş noktasını ya da atış çizgisini ya da işaretleri silerse veya değiştirirse, alınan karar aleyhine olacaktır

MADDE 43 • GEÇERLİ ATIŞLAR

Aşağıdaki üç koşul aynı anda karşılandığında bir atış geçerlidir

Aynı anda:

1. Topun yere temas noktası vurmak istenilen topun en fazla 0,50 m uzağındaysa.
2. Topun yere temas noktası ilk vurulan toptan en fazla 0,50 m uzaklıkta olmalıdır.
3. İlk vurulan top, vurmak istenilen toptan en fazla 0,50 m uzakta olmalıdır. Bu mesafe, söz konusu vurmak istenilen topun çevresi etrafında ölçülür.

Sonuç olarak, yukarıdaki üç koşul yerine getirilirse, atış geçerlidir.

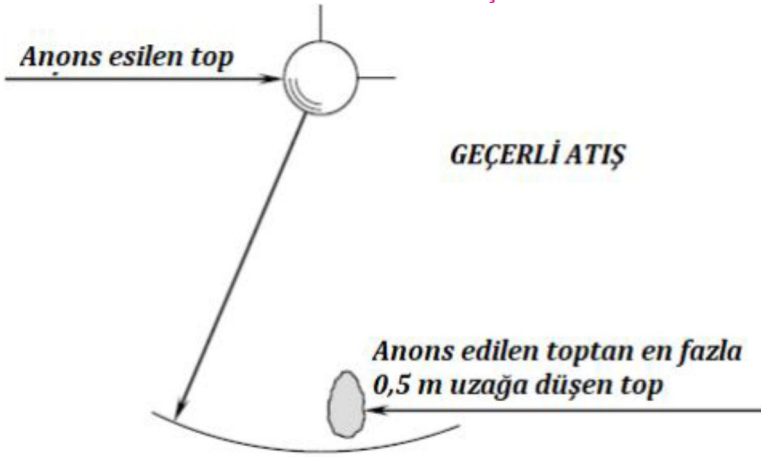
Top yere değmeden doğrudan vurulduğunda da atış geçerlidir

Hedeften en fazla 0,50 m uzaklıkta bir nesne⁽²⁾

⁽²⁾ Bu tolerans, ilan edilen toptan 0,50 m'den daha uzakta bulunan nesneler için geçerli değildir.

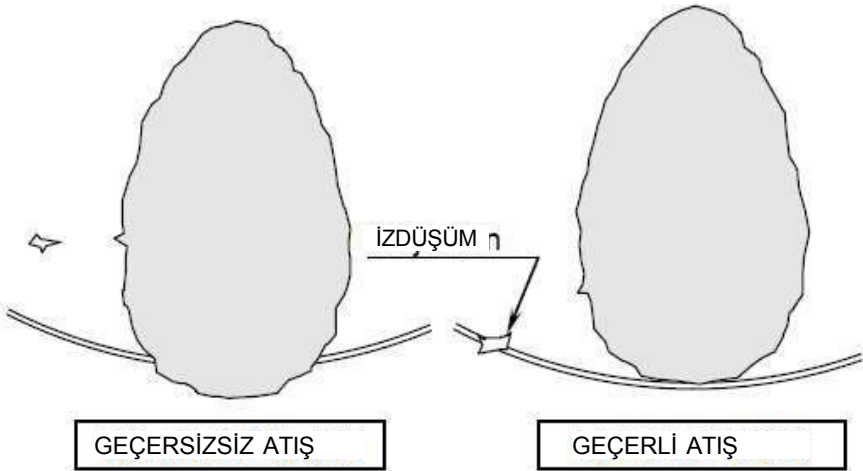
Geçerli bir atışın sonuçları her iki takım tarafından kabul edilmek zorundadır.

Şekil 11

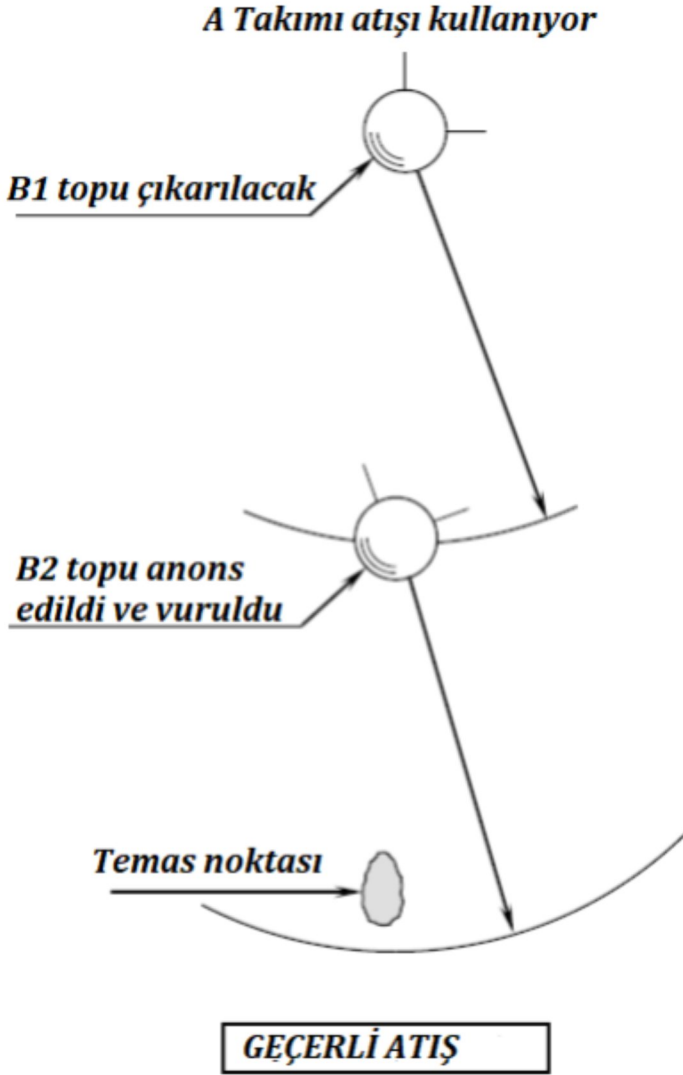


Atış hattının dış sınırı, atış topunun düşüş noktasında zemine bıraktığı iz tarafından hiçbir noktada değiştirilmemeli veya silinmemelidir. Bu iz, zeminin direncine bağlı olarak daha az ya da çok önemli olabilir ve her zaman tek ve benzersizdir.

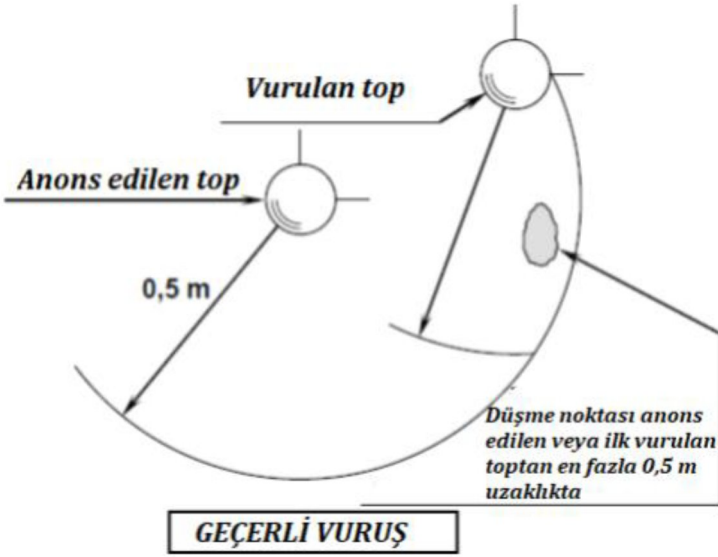
Şekil 12



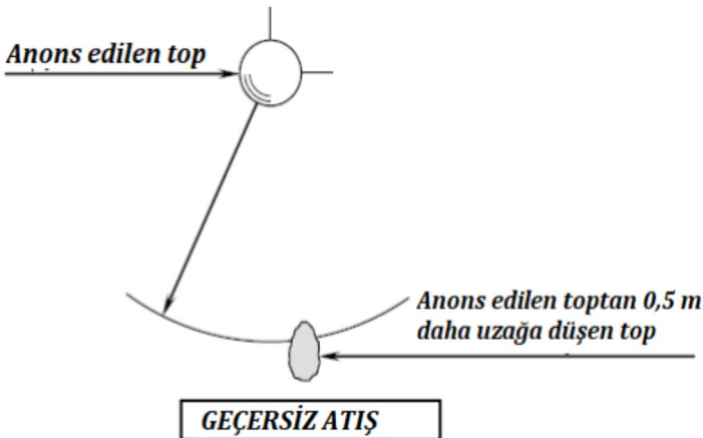
Şekil 13



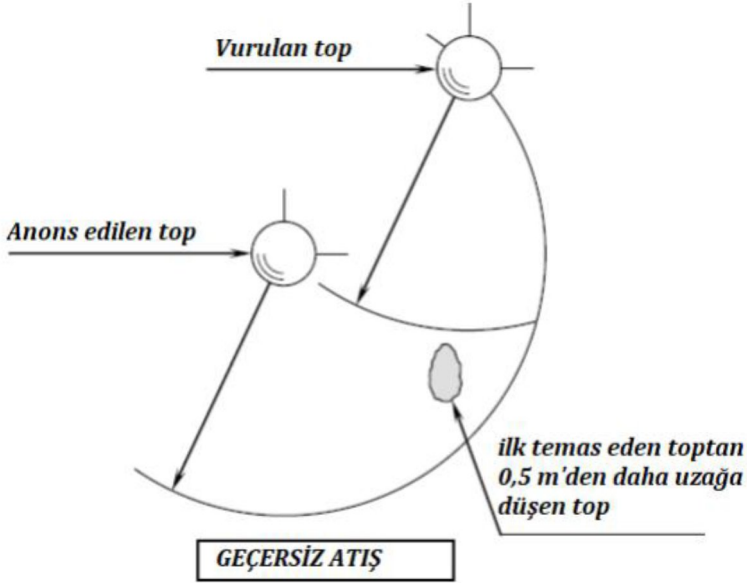
Şekil 14



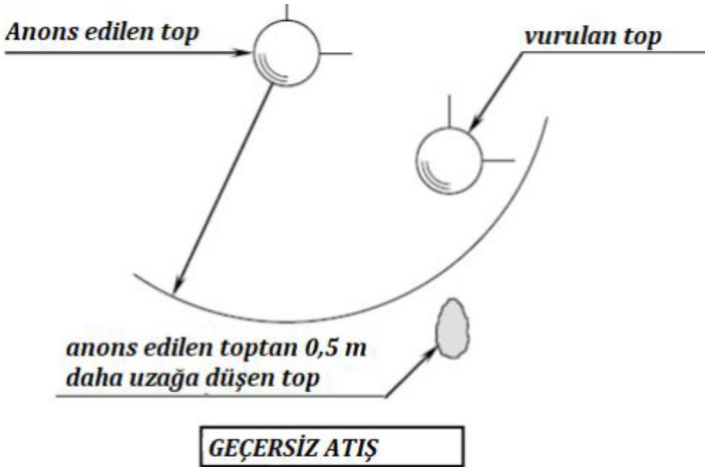
Şekil 15



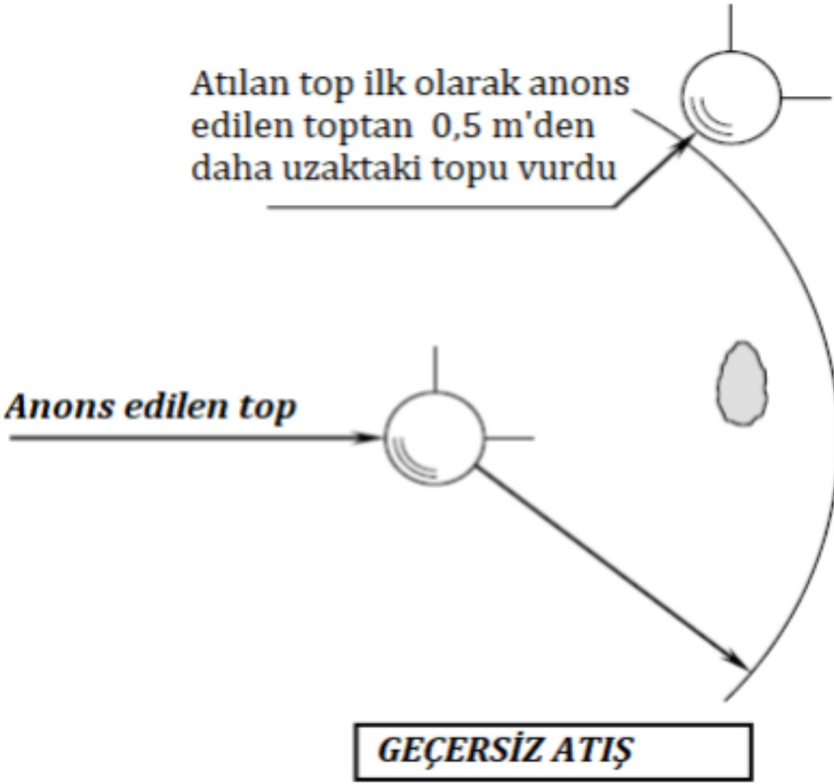
Şekil 16



Şekil 17



Şekil 18



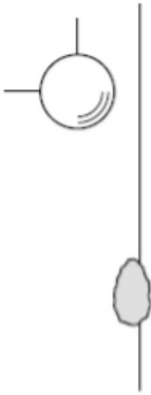
MADDE 44 Atışın düşme noktası

bir çizginin üzerinde

- yanal

Bir top atışının isabet ettiği nokta yan çizgiye yakınsa üç olasılık vardır (şemaya bakınız):

Şekil 19



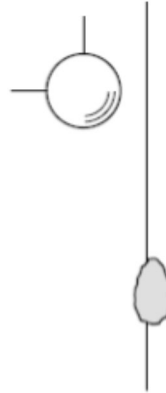
GEÇERLİ ATIŞ

Atılan topun
yarısından
fazlası çizgi
ekseninin içinde



GEÇERSİZ ATIŞ

Çizgi eksenini
düşme noktasının
ortasında



GEÇERSİZ ATIŞ

Atılan topun
yarısından azı
çizgi ekseninin
içinde

MADDE 45 • MİSKETE VURUŞ ATMA

A • Misketi vurmak için atış

Bir el içerisinde takımların bir ya da daha fazla topları varsa, her takım misketi vurmak için bir kez isteyebilir. Ama kalan toplar bir takıma ait ise bu kural uygulanmaz. Toplar sadece bir takıma ait ise topları kalan takım istediği kadar misketi vurma hakkına sahiptir.

B • Misketi vurmak istemeden yapılan atış

Vurulmak için belirtilmeyen msket yerinden hareket etmesi halinde mutlaka ilk yerine getirilir. Avantaj uygulanmaz. Eğer msket yerine getirilirken bir başka top msketin yerini almışsa bu durumda Kural 9'da yer alan özel durum uygulanır..

MADDE 46 • Dokunulmadan hareket eden toplar

Bir nesne vurulmadan hareket ettirilirse (araziyi sallayarak veya çakıl ya da kum fırlatarak), atış geçerlidir ve tüm sonuçları kabul edilir. Top veya msketin konumu artık son işaretleriyle uyuşmuyorsa veya ilgili işaretinin kaybolduğu kanıtlanabiliyorsa yeni yerlerinde işaretlenir. Atışın geçerliliğine ilişkin tüm koşullar yerine getirilmiştir.

MADDE 47 • Oyunu değiştiren başka bir saha nesnesi

Başka bir sahadan gelen bir nesne, atış anında nesnelerin konumunu değiştirebilir.

Oyuncunun, komşu sahadaki toplar hareketsiz kalana kadar başlangıca başlamaması gerekir. O, söz konusu sahadaki nesnelerin geçici olarak kaldırılmasını her zaman talep edebilir.

Hakem, bir takıma zarar vermemek için atışın düzenliliğini veya hareket ettirilen tüm nesnelerin yerine konulmasını karar verir ve vurucu topunu yeniden başlatır.

MADDE 48 • Atış anında şans eseri, kazara veya görünürde sebep olmadan kayma

Top, atıcının rakibinin hatası nedeniyle kazara kayarsa, o atışı kabul etme veya her şeyi yerine koyma hakkına sahip olur. Bu durumda topunu yeniden alabilir.

Top, atıcının bir takım arkadaşı hatasından dolayı kazara kayarsa, rakip avantaj kuralını uygulayacaktır.

Nesne görünürde bir neden olmadan hareket ederse, atış normal olarak kabul edilir.

MADDE 49 • Hiçbir şey dokunmadan sahada kalan toplar

Atış yapıldığında, atılan top herhangi bir topa dokunmaz veya hareket ettirmez ve saha içinde kalırsa top iptal edilir.

BÖLÜM VII • NOKTA

MADDE 50 • GEÇERLİ YAKLAŞMA ATIŞI

Bir topun geçerli olarak yaklaştırılması için:

1. Oyun alanı dışına çıkmamalı;
2. Herhangi bir top ya da misketi 50 cm'den fazla uzaklaştırmamalı. (Şekil 20)

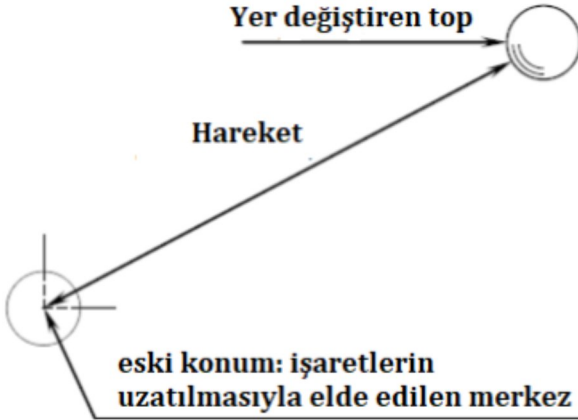
3. İlk çizgiden 2 m'den fazla merkezi dikdörtgen üzerinde durmaz.

Bu üç koşul aynı anda karşılanmalıdır.

KURAL 51 • MESAFELERİ ÖLÇME

Uzaklıklar düz bir çizgi olarak ölçülmeli, hareket ettiği noktadan başlayıp durduğu yere doğru ölçülmelidir.

Şekil 20: Bir topun yer değiştirmesinin ölçümü



Hareket ettirilen toplar tarafından kat edilen ilgili mesafeler toplanmaz. VOLO

KURAL 52 • OYUN ALANI DIŐINDA KAT EDİLEN MESAFE

Oyun alanı dıőında kat edilen mesafe dikkate alınmaz. Bu ölçüm, topun çizgiyi geçtiğı veya çizginin dıőına çıktığı nokta (dıő kenar) ile sınırlıdır.

KURAL 53 • TOPLAR HAREKET HALİNDEYKEN OYNANAN TOP.

Oynanan toplar oyun alanı içinde hareket etmeye devam ederken top oynamak yasaktır. Hakem bunu cezalandıracaktır; rakip avantaj kuralını uygulayacaktır

.

BÖLÜM VIII • ATIŞ OYUNLARI

KURAL 54 • ALTIN NOKTA

A • Erkekler ve 18 yaş altı.

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Kural 4'te ve Şekil 2 ve 3'te belirtilen alandır.

2) HEDEFLER

Şekil 21'de gösterildiği gibi konumlandırılırlar ve 1'den 11'e kadar numaralandırılırlar.

3) KULLANILAN EKİPMANLAR

1. Oyuncu 4 topla oynar.

2. Hedef toplar (1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10 numaralı hedefler), aşağıdaki çaplara sahiptir .100 mm ve kütlesi 800 ± 10 g'dır. Beyaz renklidirler ve sentetik malzemeden yapılmıştır.

3 .Hedef misket (2, 4 ve 11 numaralı hedefler), 36 mm çapında ve 25 ± 2 g'dır. Beyaz renklidir.

4. Engel topları (3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 numaralı hedefler), 95 mm çapında ve 660 ± 10 g ağırlığındadır. Kırmızı/amaranth renktedirler ve sentetik malzemeden yapılmıştır.

Engel misket (hedef no. 7), 36 mm çapında ve 25 ± 2 g. Kırmızı renklidir.

5. Hedef 11'in iç topunu konumlandırmak için 12-14 mm çapında bir delik, dış çapı 27 mm olan bir çelik metal rondela, 2,2 mm kalınlık (tolerans – 0,2 mm, +0,3 mm).

6.Halı (şemaya bakınız). Sentetik malzemeden.

7.Tappetimler hassas atış için kullanılamaz

Aynı yarışma sırasında kullanılan halılar renk ve genişlik olarak aynı olmalıdır. Renk, engellerin ve hedeflerin iyi görünmesini sağlamalıdır. Atış halısının teknik özellikleri:

- Uzunluk: 6 m $\pm$ 0,05 m.
- Genişlik: 0,65 m ile 0,75 m arasında 2028 sonuna kadar sonra 0,65 m $\pm$ 0,05 mm
- Kalınlık: 6 mm ile 9 mm arasında $\pm$ 0,5 mm.
- Minimum kütle: 4,5 kg/m²
- Toplar ve misket için konum delikleri:  20 mm

Her bir saha için, Kural 43'te belirtildiği gibi halı üzerinde 40 cm genişliğinde-50 cm. paralel kenarlar boş tutulmalıdır.

Nesneleri (toplar ve hedef) koymak için bir aparat kullanılabilir. (Şu anda kullanımda değil).

Tolerans: nesnelerin çapı bir milimetre daha fazla veya daha az değişebilir

4. Atışın geçerliliği – Puanlar

Atış, düzenli olarak vurulan hedef (Kural 43 ve 46) halı üzerindeki yerini terk ettiğinde geçerli olur. Atılan topun düşme noktası tamamen halının kesik alanı içinde olmalıdır.

Atılan top halıyı sallayarak hedefi hareket ettirilirse atış geçerli değildir.

Diğer hedefler için, "engel" top veya misket konumunu (hedef 7 ve 8) ve (Hedef 3, 4, 5, 6, 9, 10) kalıcı olarak terk etmemelidir. Atıştan sonra paspasın kesici kenarlarının neden olduğu etkiler dikkate alınmamalıdır.

Diyagramda gösterilen puan sayısı, düzenli olarak vurulan hedef sayısına karşılık gelir.

5) OYUNUN SÜRECİ

Her oyuncu 1. Hedeften 11. Hedefe kadar tüm hedefleri tamamlamalıdır. Her hedef için bir top kullanılır ve atış süresi top başına en fazla 30 saniyedir.

Bir oyuncu halıdaki 11 hedefin tamamını vurursa - 37 üzerinden 37 puan - almış olur ve hedef 1 den tekrar başlayarak kaçırdığı ilk hedefe kadar atışlarına devam eder.

Atışların sıralamasında bir hata olması durumunda, hatalı atış veya atışlar iptal edilecek ve oyun normal ilerleyişiyle devam edecektir.

Eğer bir beraberlik (ya da iki veya daha fazla yarışmacı arasında bir eşitlik) olması halinde eğer eşitlik istenmiyorsa, eşitlik bozulacaktır.

Eşitlik aşağıdaki şekilde bozulacaktır:

1. Eşitliği bozma müsabakası, iki veya daha fazla sporcu arasında eşitliğe yol açan müsabakanın hemen sonrasında gerçekleşir. Veya (Organizasyon kurulu eşitliği bozma müsabakasının saatini ilan eder.)

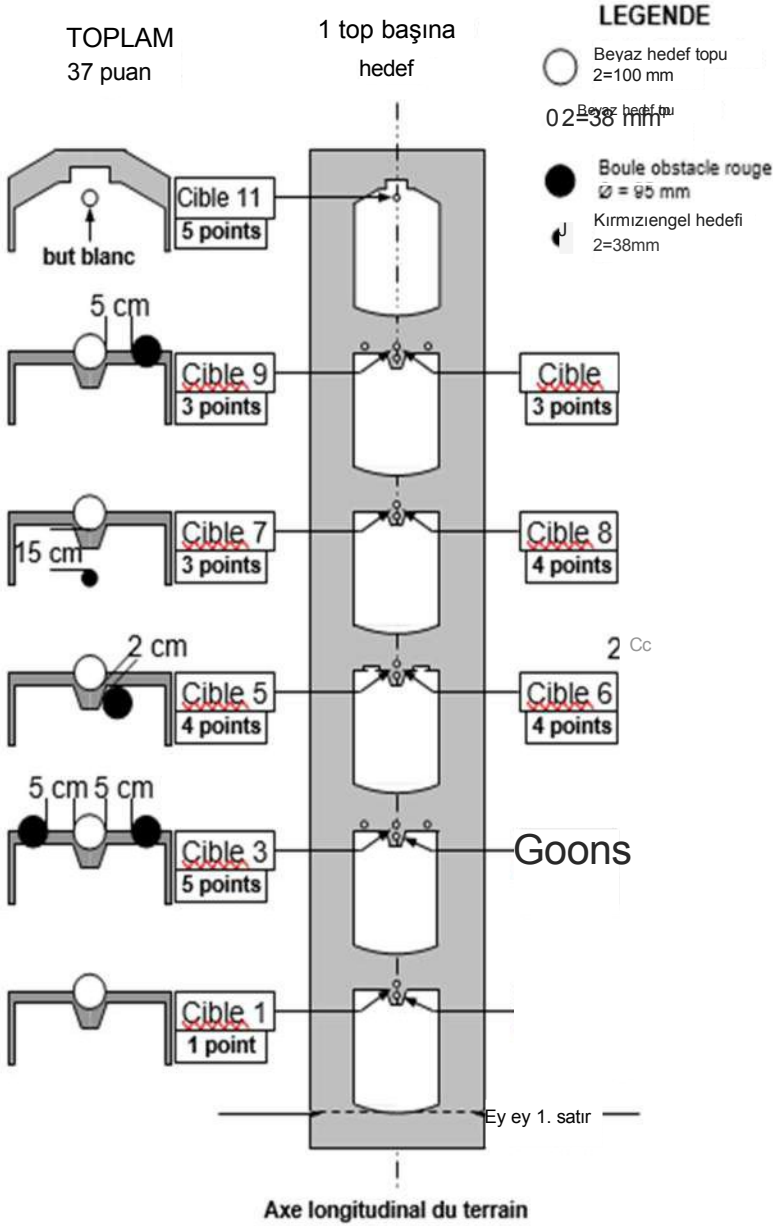
İki veya daha fazla sporcu arasındaki eşitliği bozma müsabakası aynı atış sırası ile yeniden başlar, eşitlik bozulduğu anda biter.

2. Eleme turlarında amaç, iki veya daha fazla sporcu arasında karar vermektir.

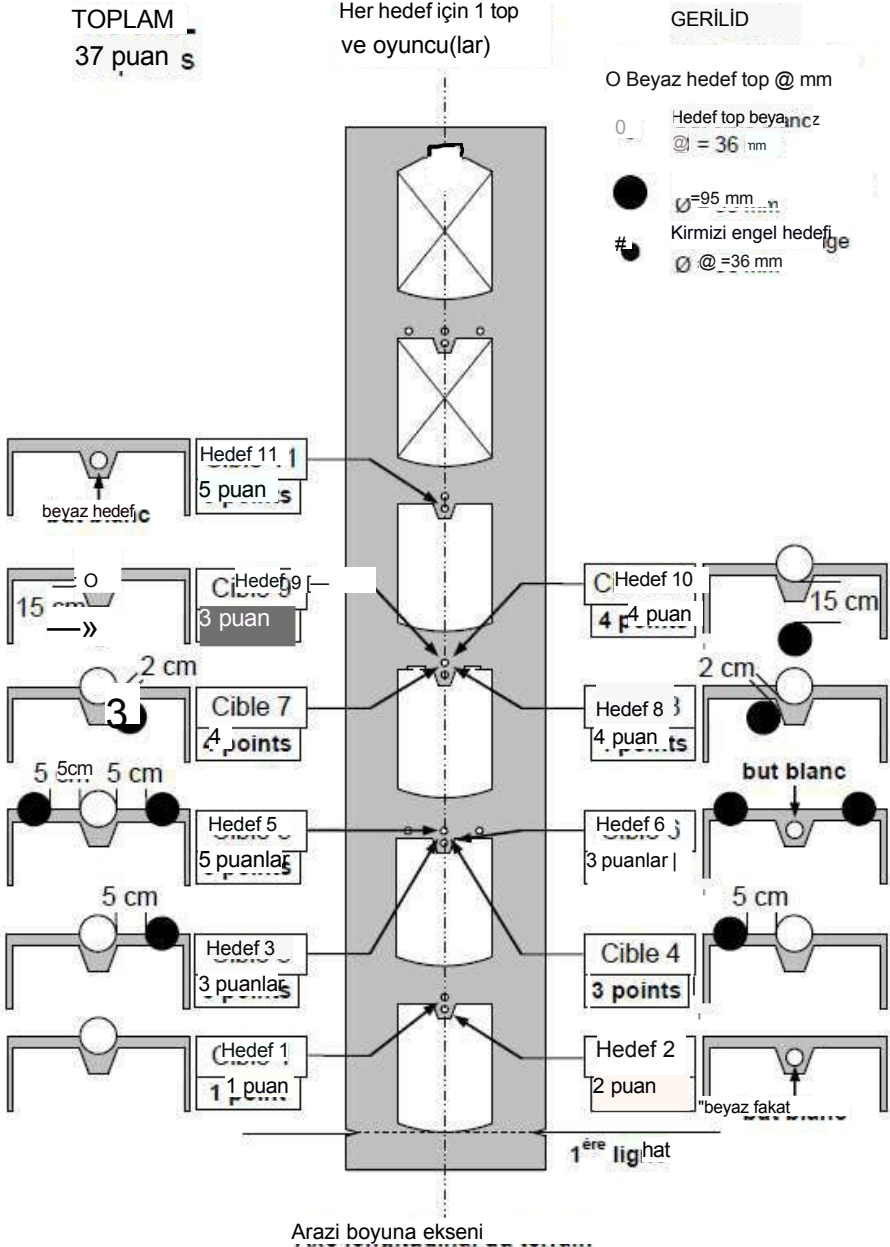
- Eşitlik halinde müsabaka tümüyle tekrarlanır ve atış sırası kura çekilerek belirlenir.

- Yeni bir beraberlik olursa, etkinlik aynı sırayla hemen yeniden başlar, ancak beraberlik ortadan kalkar kalkmaz durur.

Şekil 22: Altın nokta Atışları Erkekler ve 18 Yaş Altı



Şekil 23: Kadınlar Altın Nokta atış ve 14 yaş altında ve Çift Karışık



6) TESADÜFİ OLAY

Faaliyet sırasında doğrudan bir oyuncuyu veya takımı ilgilendiren tesadüfi bir olay meydana gelirse (elektrik kesintisi, fırtına, vb.)

Kesinti 30 dakikadan az ise, faaliyet düzenli olarak devam eder.

Kesinti 30 dakikadan uzunsa, etkinlik iptal edilir. Yapılması gereken mümkün olan en kısa sürede, aynı oyuncularla, 1 nolu hedeften başlayarak yeniden tekrarlanır.

Deneme sırasında bırakma durumunda, bırakanın puanı sıfırlanır ve rakip, en yüksek puanı elde etmek için devam eder.

Bırakma gerekçesiz ise (hakemin yalnız takdirine göre!) kusurlu oyuncu (veya takım) ayrıca sarı kartla cezalandırılacaktır.

B • Kadınlar ve 14 Yaş Altı

1) Oyun Alanı

Kullanılan oyun alanı, 4 ve 5 numaralı şekillerde tanımlanan alandır..

2) Hedefler

Şemada gösterildiği gibi yerleştirilir (ekli model) ve 1'den 11'e kadar numaralandırılır

5) Oyunun süreci

Her bir oyuncu (oyuncu kadın) 1 numaralı hedeften 11 numaralı hedefe kadar 11 atıştan oluşan tam bir seri gerçekleştirmelidir. (Yukarıdaki A paragrafında belirtildiği gibi devam eder).

3. - 4. - 6. - Yukarıdaki A paragrafına bakınız.

MADDE 55 • BASAMAK

A • Erkekler ve 18 yaşın altındakiler

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Kural 4 ve Şekil 2 ve 3'te belirtilen alandır.

2) HEDEFLER

6' hedef Şekil 24'te gösterildiği gibi konumlandırılır. Hedef konumları 80 cm aralıktır, ilk hedef 1. çizgiden 55 cm uzaktadır.

3) KULLANILAN EKİPMANLAR

1. Sporcu tarafından kullanılan top: oyuncu başına en az 3 adet.
2. Hedef top: bunların çapı 100 ± 1 mm ve kütlesi

800 ± 10 g. Her halı için iki adet gereklidir. Beyaz ve sentetik malzemeden yapılmış olmalıdır.

3. Topluklar (Şek.23): deki gibi zeminde sabit duran ve yüksekliği stabil olarak ayarlanabilen veya en fazla 5 cm aralıklarla ayarlanabilen yüksekliği en az 60 cm en fazla 100 cm olmalıdır.

Topun dikey izdüşümü 2. Çizginin ötesinde olmalıdır.

4. Halılar: İki oyuncu arasında bir karşılaşma için Sentetik malzemeden yapılmış ve aşağıdaki standartlara uygun 4 halı gereklidir.

5. Uzunluğu : $2,60 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$;

6. Genişlik : 0,65 ile 0.75 m arası 2028 sonuna kadar ve ardından $0.65 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$;

7. Kalınlık : 6 mm ile 9mm arasında $\pm 0,5 \text{ mm}$;

8. Minimum kütle: 4,5 kg/m²;

9.Toplar ve misket için delikler: Ø 20 mm.

Her bir saha için, Kural 43'te belirtildiği gibi halı üzerinde 40 cm genişliğinde- 50 cm. paralel kenarlar boş tutulmalıdır. Şekil 24' te gösterildiği gibi yerleştirilirler.

10.Toplar için yan durdurucular: Toplar için, oyuncuları rahatsız etmeyecek şekilde, saha yan çizgilerinden 1 m uzakta, haliya paralel olacak şekilde yan durdurucular konulması gerekir. Sahanın alt kısmından 1. Çizgiye kadar yerleştirilecek, bir veya birden fazla parça halinde ve stabil ağırlıkta olacaklardır.

Top tutucuların boyutları: uzunluk = 7,50 m; yükseklik = 20 cm minimum.

Top tutucuları taşımak için üzerlerine (U şeklinde) demir yerleştirilebilir.

Top tutucular için önerilen renk halının rengidir.

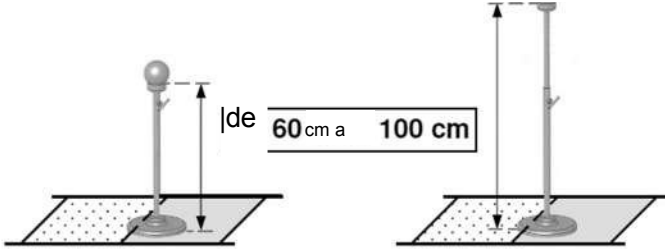
11.Altlıklar : F.I.B. tarafından tanımlanan teknik standartlara uygun altlıklar kullanılabilir.

Aynı müsabakada kullanılan halılar renk ve genişlik olarak aynı olmalıdır.

Şekil 24 : TOPLUKLAR

- En yüksekten en düşüğe kesintisiz veya maksimum aralıkla ayarlanabilir.

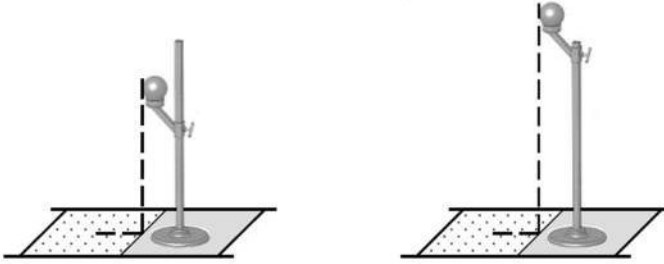
5 cm n



- ve dikey izdüşümünün

topun bu sınırı aştığı yere konumlanır

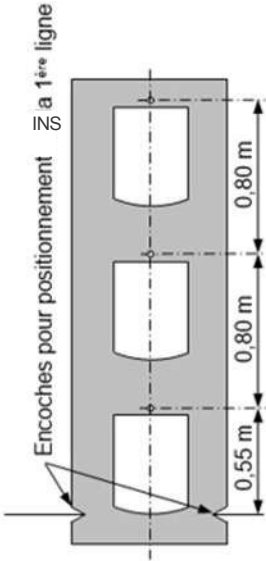
2^{eme} hat üzerinde.



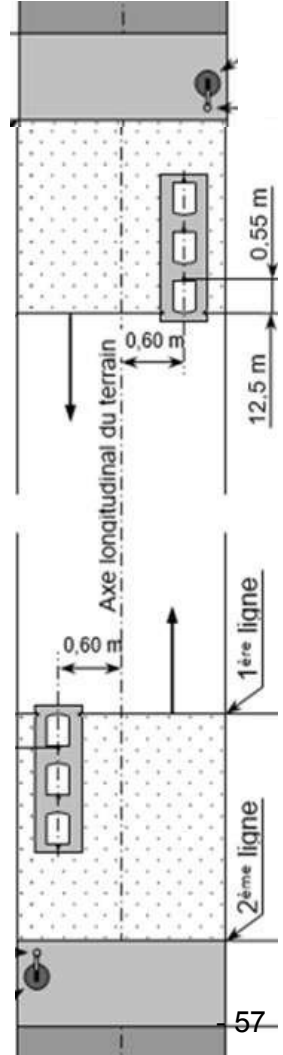
Şekil 25: Erkekler ve 18 yaş altı (3 hücre) basamak

1 -Halı kesimi

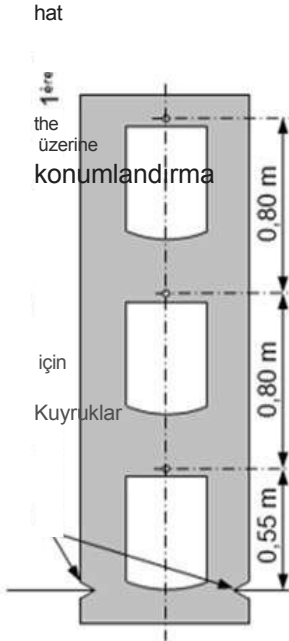
2-Halıları yerleştirme



Uzunluk: $2,60 \pm 0,05$
Genişlik: 0,65 m ile 0,75 m
Kalınlık: $6 \text{ mm} \pm 0,5$ Minimum
ağırlık: $4,5 \text{ kg/m}^2$ Top delik: $\varnothing 20$ mm
Atış alanı: genişlik 40 cm

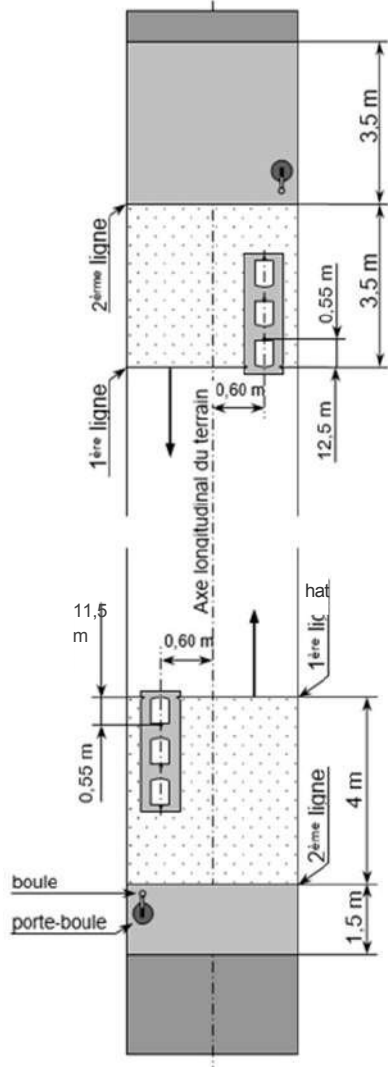


1 -Halının kesimi



Uzunluk : 2,60 m $\pm$ 0,05
Genişlik : 0,65 m ile 0,75 m arasında
Kalınlık : 6 mm $\pm$ 0,5 Minimum
ağırlık : 4,5 kg/m² Top deliği : Ø
20 mm
Atış bölgesi : genişlik 40 cm

2- Halıların hazırlanması



4) BASAMAK OYUNUNUN PRENSİPLERİ

Bu oyun, kurallara uygun ve aşamalı olarak topları vurmaktan oluşur, kuralların izin verdiği süre içinde en fazla sayıda top vuran kazanır. (1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 ...).

Sporcu dönüşümlü olarak önce bir yöne sonra diğer yöne atış yapar.

Sadece başarılı olunduğunda (topa kurallara uygun olarak) en yakın hedeften en uzak hedefe ya da tam tersi. Vurulduğunda atış geçerlidir.

Oyunun alanının iki tarafında iki top toplayıcı vardır: biri atılan topu alır ve topluğa koyar, diğeri hedef topu alır ve belirlenen hedef noktasına yerleştirir. Bu kişiler atış yapan sporcunun takımından olabilir ya da sporcunun da kabul ettiği organizatörler tarafından kendisine sunulmuş kişiler olabilir. Sporcu kendi ekibini ayarlamakla sorumludur.

Diğer oyuncular ve antrenör prensip olarak saha dışında kendilerine ayrılan yerlerde bulunmalıdır.

Not: Bir sporcunun talebi üzerine, halılar sahanın soluna yerleştirilebilir (atış yönünde). Atışın geçerliliği

5) ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ

Atış, atılan topun halıdaki kesik alana düşerek veya direk vurarak hedefteki topu düzenli olarak vurması ve hedef topun konumu (halıdaki delik) ten tamamen ayrılmasıyla geçerlidir.

Sporcu topu topluktan almalıdır elden aldığı anda atış geçersiz sayılır. Aynı şekilde hedef top doğru yere yerleştirilmez ise de atış geçersiz sayılır. Bu durumlar 3 defa yapıldığında sporcu diskalifiye edilir. Prova süresi - Puanlama

6) OYUNUN SÜRESİ-PUAN

Oyuncular top ellerinde, maksimum çizginin ötesinde başlama işaretini beklerler. Müsabaka hakemin düdüğüyle (veya başka bir ses işaretiiyle) başlar ve biter.

Oyun 5 dakika, ısınmayla beraber 8 dakika sürer. Bu süre farklı yaş gruplarında değişebilir.

Yarışma kuralları tarafından belirlenen zaman sınırı içinde geçerli olarak vurulan her hedef 1 puandır. Bitiş işaretinden sonra vurulan top sayılmaz.

Berberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa ve yarışma kuralları buna izin vermiyorsa, oyun, berabere kalan oyuncular arasında, aşağıdaki koşullarda devam edecektir.

1. Eleme turlarında beraberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa, 10 dakika dinlenmenin ardından 1 dakikalık oyun oynanır. Ve gerekirse (eşitlik olursa) 1 dakikalık atış 5 dakikalık aralıklarla tekrarlanır, eşitlik bozulana kadar böyle devam eder. Beraberliği bozma atışlarında ısınma süresi verilmez.

2. Farklı seçme turlarında beraberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa düzenli olarak vurulan en yüksek seriye bakılarak sıralama belirlenir. En yüksek seride eşitlik olması durumunda ikinci en yüksek seriye bakılır. En sonunda eşitlik devam etmesi halinde en çok top atan sporcu yukarıda yer alır. Burada da eşitlik olması durumunda 1. Maddedeki uygulama yapılır.

7) TESADÜFİ OLAYLAR

Yarış sırasında tesadüfi bir olay meydana gelirse (elektrik kesintisi, fırtına vb.), yarış iptal edilmelidir, Mümkün olan en kısa sürede müsabaka aynı oyuncularla yeniden başlatılmalıdır.

Yarışma sırasında çekilme durumunda çekilenin puanı sıfır kabul edilir ve rakip en yüksek puanı toplamaya devam eder.

Çekilme haklı gösterilmezse (hakeminin münhasır görüşüne göre!), hatalı olan oyuncu (veya takım) sarı kart ile de cezalandırılır.

B • Kadınlar ve 14 Yaş Altı

1) Oyun alanı

Kullanılan oyun alanı, şekil No. 4 ve 5'tir.

2) Hedefler

25 numaralı figürde gösterildiği gibi konumlandırılmıştır. Üç konum birbirinden 80 cm uzaktadır. İlk topun merkezi 1. çizgiden 55 cm uzağa yerleştirilmiştir.

3. - 4. - 5. - 6. - 7. Yukarıdaki A paragrafını gör.

MADDE 56 • RÖLE

Bu yarışma, her biri iki sporcudan oluşan iki takımın katılımını ve röle atışı yapmasını gerektirmektedir (ilk sporcu 4 top atarak sırayı diğer sporcuya bırakır. 2. sporcu da 4 top atar ve bu şekilde devam eder).

Oyun alanları, kullanılan ekipman, atışın prensibi ve geçerliliği, puanlama, olaylar ve süresi için (bkz. Kural 55).

Oyunun sadece belirli özellikleri aşağıda belirtilmiştir.

1) HEDEF TOPLARIN YERLEŞTİRİLMESİ

Müsabaka boyunca sabit kalırlar.

1. Hedef halının 1. deliğinde.
2. Hedef halının 3. deliğinde.

2) KULLANILAN HALILAR

Halılar, hedeflerin konumlarının somutlaştırıldığı aşamalı tek çekimlere ait olanlardır.

3) TOPLUKLAR

İki oyuncudan oluşan her takım için dörder adet top koyucu ve her sahaya ikişer topluk sağlanmalıdır

Her bir iki oyunculu takım için en az 2, en fazla 4 topluk öngörülmelidir.

5) ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ

Kural 55- 5'te belirtilen koşullara ek olarak, görev devri kesinlikle aşağıdaki koşullara uygun olarak gerçekleştirilecektir:

1. Atış sırasını devralacak oyuncu, top elinde, 2. çizginin ötesinde bu çizgiyi geçmeden bekler.
2. Ortağı eline ya da koluna dokunarak kendisine "teslim edene" kadar 2. Çiziyi geçemez.
3. Rôle doğru şekilde geçilmezse, atılan 1. top iptal edilecektir.

6) Mix Rôle

Kullanılan oyun sahası ve yarışmanın kuralları Kadınlar için olanlarıdır (Bkz. Şekil 4).

Topluklar saha arkasına konulabilir.

7) Olaylar

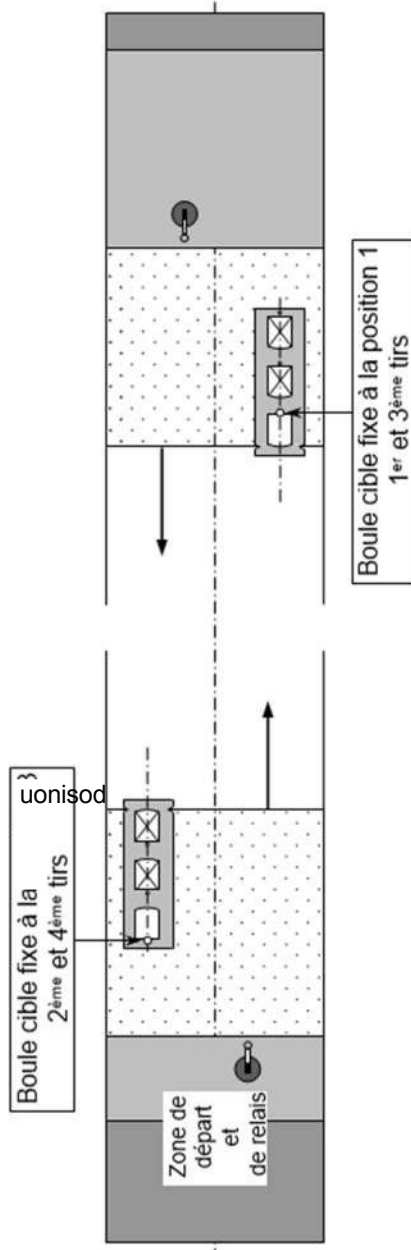
Test sırasında terk edilmesi halinde, terk edenin puanı sıfırlanır ve rakip en yüksek sayıya ulaşmak için devam eder.

Terk edilmesi hakem kararına göre haklı değildir ise, suçlu oyuncu (veya takım) sarı kartla da cezalandırılır.

Şekil 27 : Röle

Kapiteler, ilerlemiş atıştaki gibi
konumlandırılmıştır

Çıkarılan her 4 top için röleler



BÖLÜM IX • KOMBİNE

MADDE 57

1) Oyun alanı

Kullanılan oyun alanı, 4. maddede öngörülen alan ve 2 ile 5 öngörülen alandır.

Kızlar arasındaki maçlarla aynı olan karışık deneme için oyun sahası.

2) Takım oluşumu

Kombine tekler (oyuncu başına 4 top) veya çiftler (oyuncu başına 2 top) ile oynanır ve 8 tur üzerinden oynanır.

3) Oyun ilkesi

Oyuncular, aynı eldeki tüm topları yaklaştırmak veya vurmakla yükümlüdür.

Her top en fazla 45 saniye içinde oynanmalıdır. Bu süre, şu an başlangıcından itibaren sayılır:

1. Bocce topu düzgünce daireye yerleştirilmiştir
2. Hangi takımın oyuna devam edeceği biliniyor
3. Hakem kararını vermiştir

Hakem, oyuncuya kolunu kaldırarak bocceyi oynaması için 15 saniyesinin kaldığını bildirecektir. İhlal durumunda, hakem topu derhal iptal eder.

Kura çekildikten sonra galip gelen yaklaşma atış mı yoksa vuruş mu yapacağını seçer (ikinci tur için tersine çevrilir ve böylece devam eder) ve topu atar (iki ardışık tur).

4) Oyunun Oynanması

1. Misket Atma ve İşaretleme

Misket hep aynı takım (oyuncu) tarafından iki tarafa doğru oynanır. Yani aynı takım (oyuncu) misketi üst üste iki kere oynar. Misket her zaman

ilk işaretlendiği yerde kalır. Yaklaşan bir top tarafından yerinden hareket ettirilirse, misket yine yerine getirilir. Misketle top temas ederek hareket eder ve bitişik kalırsa, bu temasa “biberon” denilir ve 2 puan verilir. Ardından misket ilk yerine getirilir. Vurma atışı yapılacağı her zaman misket yerinden alınır.

Eğer misket hatalı olarak atılırsa (madde 34), takımın bir hakkı daha vardır.ikinci atışını yapar bu misket atışıda gecersiz olursa rakip tarafından geçerli dikdörtgen alan içerisinde istenilen yere konulur. Çember, şekil 27'de gösterildiği gibi, misketi atmayan oyuncu (veya takım) tarafından çizilir.

4 ve 5.ci turda (elde) aynı takım (oyuncu) tekrar yaklaşma atışı yapar. Oyun ilk elde olduğu gibi bitmelidir. Şayet 4 el oynanırsa 2. Ve 3. Elde aynı takım (oyuncu) tekrar yaklaşma atışı yapar.

Yaklaşmacı, yarışmacıların ve seyircilerin görebileceği şekilde yere çizilmiş 1,40 m çapında bir daire ile işaretlenmiş bir hedefe en fazla sayıda topu girmelidir.

Yaklaşmacı hedefe bir top yerleştirir vuruş yapacak olan sporcu topu vurduğunda sıra yaklaşmacıya geçer.

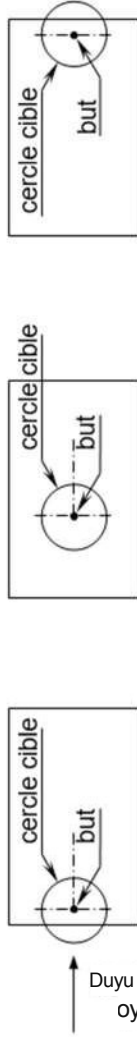
Yaklaşma atan sporcu çemberin içine bir top sokarak sayı elde edene kadar oyun sırası yaklaşma sporcusundadır. Yaklaşma atan sporcu topu çembere sokarak puan elde ederse, oyun sırası vurma atan sporcuya geçer. Vurma atan sporcu, yaklaşma atan oyuncunun sayıdaki topunu çemberden geçerli bir şekilde uzaklaştırana kadar vurma atışını sürdürür.

Eğer yaklaşma atan sporcunun elinde topu kalmadıysa ve çember içinde de geçerli bir sayısı bulunmuyorsa, vurma atan sporcunun vurma atışlarını gerçekleştirmesi için misketin işaretlendiği yere vurma atışı yapan sporcunun kararına bağlı olarak top veya misket yerleştirilir. Bu durumda vurma atan sporcu için elindeki top sayısı kadar topa vurma atışı yapma hakkı sağlanır. Vurma atışı yapan sporcu bu hakkını miskete vurma atışı yaparak da kullanabilir ancak miskete vurma atışı yapma hakkı her el için 2 atış ile sınırlandırılmıştır. Vurma atışını yapacak sporcunun, rakibine ait istediği topu çemberin içine koyma hakkı vardır.

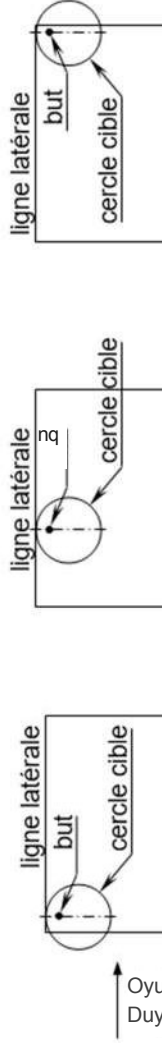
Şekil 27: Hedefin işaretlenmesi

Le but, lancé par α joueur, s'arrête à un point quelconque β rectangle validité. Le cercle cible est tracé par l'adversaire. Deux possibilités peuvent se présenter :

< : Le β est dans la zone centrale β rectangle de validité. Le β est le centre cercle cible.



α : Le but est en bordure β cadre. Le cercle cible est tangent à la ligne latérale.



Le β est fixe : s'il est déplacé α cours β pointage β tir il est remis α place par celui qui l'a déplacé.

2.Sayıya girme

Atılan top dairenin içindeyse geçerli olarak kabul edilir, (yani atılan topun en uç çevresi dış kenarı dairenin çizgisini geçmiyorsa) (bkz. Kural 32 a ve Şekil 8).

Geçersiz olduğuna karar verilen top çemberin içinden çıkartılmalıdır.

Puan: Geçerli olarak değerlendirilen her top 1 puandır.

Bir biberon: 2 puan. Herhangi bir top miskete 0,50 cm'den daha yakınsa.

Misketi 50 cm'den fazla hareket ettiren ve daire içinde kalan top Bir biberon olsa bile 1 puan verir. Misketi 50 cm den az hareket ettirip misketi daire içerisinden çıkartan ve daire içinde kalan top 1 puan.

3.Vuruş

Atış, rakibin topu düzgün bir şekilde vurulduğunda sayı yapmanızı sağlar (kural 43 ve 46) hedefle çemberi terk ederse (madde 32 a ve b). Bu durumda Sadece hedefin içinde hareket ettirilen top yerine geri konur.

Başarılı bir atıştan sonra, vurulan topları kaldırılmalıdır, çember içinde kalır.

Puan: her top 1 puan verir, hedefteki miskete 2 puan verir. Vurulan top çemberi terk eder vuran top çember içinde kalırsa (karo) 2 puan verilir.

5) ÖZEL DURUMLAR : KALAN TOPLAR

1. Yaklaşan takım: çembere giren her top için çembere girdikçe veya biberon yaptıkça 1 veya 2 puan.
2. Atış yapan takım: Eğer hedefte hiç top kalmamışsa
 - Yaklaşmacı sayıya girememiş ise hedefte hiç top yoksa atıcı olan takım rakibine ait istediği bir topu hedefe koyar.
 - Miskete atış bir elde en fazla 2 kez yapılır. Geçerli misket vuruşunda hedef başına 2 puan verilir.
 - Hedef top vurulup çemberin dışına çıkarsa ve atılan top çember içinde kalırsa (karo) 2 puan verilir.Vuruş yapan aşağıdaki durumlarda puan kazanır. Geçerli bir vuruş yaparsa (Kural. 43 ve 46), hedef dışarı çıkarsa (Kural. 32 a ve b).

6) TAVSİYELER

İzleyicilere mümkün olan en iyi bilgiyi sağlamak için, her el oynandıktan sonra kaçınıcı elin oynandığını gösteren bir skorboard (1 den 8 e kadar) olması gerekir.

Ayrıca çizilen hedef çemberin seyirciler ve yarışmacılar tarafından net görülebilecek şekilde çizilmesi gerekmektedir.

7) HATALAR

1. Çalışma sırasında hata tespit edilirse, çalışma iptal edilir ve tekrarlanır. Doğru şekilde yeniden başlatıldı;
2. Hata atıştan sonra tespit edilirse, atış geçerli olur.

Hakem, mümkünse kalan süre içinde dengeyi yeniden kurar. Atışlara ve sayılara öncelik verilerek oynanmaya devam edilir.

3. Hata oyun sonunda tespit edilirse, sonuç kabul edilir.

8) EŞİTLİK

Yarışmada bir eşitlik durumunda, iki ilave el oyuncu başına bir top (çiftler) ve oyuncu başına iki top (tekler) ile oynanacaktır.

Kura çekiminden sonra kazanan oyuncu yaklaşmayı ya da vuruşu seçer

Yeni bir eşitlik durumunda da aynı prosedür izlenecektir.

Misket her takım (çiftler) veya her oyuncu (tekler) tarafından bir kez atılacaktır.

5) Olaylar

Oyun sırasında terk edilirse, terk edenin puanı sıfırlanır; rakip devam eder ve her eksik oyun için 6 puan kazanacaktır.

Terk edilmesi hakem kararıyla gerekçesiz ise, suçlu oyuncu (veya takım) sarı kartla da cezalandırılacaktır.

BÖLÜM X • ÖLÜ ZAMAN

İzin verilen müsabakalarda - geleneksel ve kombine oyununda:

- Her takımın bir mola hakkı vardır,
- Süresi bir dakikadır ve geleneksel oyunda oyunun süresini uzatmaz.
- Oynanan oyunun sonunda alınır.
- Geleneksel oyunda, planlanan sürenin son 10 dakikası içinde mola alınamaz.

Mola bir el başlamadan önce yönetici tarafından hakemden talep edilir.

Bu talep bir kez yapıldıktan sonra iptal edilemez.

İÇİNDEKİLER

İlk Bölüm • NALUDEKİLİK - 4 -

İkinci Bölüm • MAKALALAR HATA! İŞARET TANIMLANMADI.

BÖLÜM I • MALZEMELER, OYUN ALANI - 7 -

MADDE 1 • BOCCE ULUSU - 7 -

A • Bocce'nin Teknik Özellikleri HATA! İşaret tanımlanmamış.

B • Top Kontrolü - 8 -

MADDE 2 • Misketin Özellikleri HATA! İşaret tanımlanmamış. - 9 -

MADDE 3 • Araçların Özellikleri - 9 -

MADDE 4 • Oyun Alanı - 10 -

İKİNCİ BÖLÜM • OYUN HATA! İşaret TANIMLANMADI.

MADDE 5 • OYUNUN İLKESİ - 16 -

MADDE 6 • OYUNUN İŞLEYİŞİ HATA! İşaret tanımlanmamış.

MADDE 7 • PUANLARIN SAYIMI HATA! İşaret tanımlanmamış.

MADDE 8 • YAPILACAK PUANLAR - MAÇIN SÜRESİ HATA! İşaret tanımlanmamış.

MADDE 9 • KAZANAN TAKIM - 17 -

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM • OYUNCULARIN HAK VE GÖREVLERİ - 19 -

1) TAKIMLAR, ARAÇLAR, İZLEME, HAREKET, ÖLÇÜLER - 19 -

MADDE 10 • TAKIMLARIN OLUŞUMU - 19 -

MADDE 11 • OYUN ARAÇLARI - 19 -

MADDE 12 - 19 -

A • Çizgilerin İşaretlenmesi Hata! Yer imi tanımlanmadı.

B • Çizgilerin Geçerliliği - 20 -

C • Silinmiş olan çizgilerin yeniden oluşturulması - 20 -

D • Kumpasın kullanımı - 20 -

E • Düzgün olmayan atış çizgileri - 21 -

F • Mesafelerin Ölçülmesi - 21 -

MAD. 13 • Top ve Misketin İşaretlenmesi	- 21 -
A • Topları	Hata! İşaret tanımlı değil.
B • Misket	Hata! İşaret tanımlı değil -22-
MAD. 14	- 23 -
A • Atış tarafından usulsüz şekilde yerinden oynatılmış nesnelerin yerine düzeltilmesi Hata!	
İşaret tanımlı değil.	
B • Kaldırılan nesneler ve silinen işaretler	Hata! İşaret tanımlı değil.
C • İsteğe bağlı yer değiştirme	Hata! İşaret tanımlı değil.
MAD. 15 • KİM VE NASIL ÖLÇÜLMELİ	- 23 -
MAD. 16 • ÖLÇÜM SIRASINDA YERİNDEN OYNATILAN NESNELER	- 24 -
MAD. 17 • NE ZAMAN ÖLÇÜM YAPILIR	MAD. 18 • ÖLÇME HAKKININ
KAYBI	MAD. 19 • ÖLÇÜMLERİN KONTROLÜ
MAD. 20 •	
ANLAŞMADAN ÖNCE KIPIRDATILMIŞ (veya YERİ DEĞİŞTİRİLMİŞ)	
NESNELER	MAD. 21 • MİSKETE EŞİT UZAKLIKTAKİ BOCCELER
MAD. 22 • BAŞKA BİR OYUNCUNUN TOPU HATA İLE OYNANMASI	
23 • MEVCUT BAŞKA BİR TOP İLE DEĞİŞTİRME	MAD. 24 •
TOPLARIN KONUMLANDIRILMASI	
	- 26 -
	- 26 -
A • Oynanmamış bocceler	Hata! İşaret tanımlı değil.
B • Önceden oynanmış ve kaybedilmiş veya iptal edilmiş bocceler	- 25 -
MAD. 25 • KALAN TOP SAYISININ YANLIŞ BELİRTİLMESİ	- 26 -
MAD. 26 • FAZLA OYNANAN BOCCİA	- 26 -
2 – OYUNCULARIN POZİSYONU	- 26 -
27. MADDE	- 26 -
A • Oyun esnasında oyuncunun pozisyonu ve oynamak zorunluluğu	- 26 -
B • Diğer oyuncuların nasıl konumlanması gerektiği	- 27 -
28. MADDE • SAHA DIŞINA ÇIKMA	- 27 -
29. MADDE OYUN SIRASINDA SAHA	- 28 -
30. MADDE • TOPRAĞIN NE ZAMAN	- 28 -
DÜZELTİLEBİLECEĞİ	- 28 -
BÖLÜM IV • HAKEMLİK VE CEZALAR	31. MADDE
A • Hakemlerin kararları	- 29 -
B • Oyunculara uygulanabilecek cezalar	C •
Yöneticilere Uygulanabilir Yaptırımlar	- 30 -

D • Yaptırımların UYGULANMASI

Hata! İşaretçi tanımlanmamış.

E • Yaptırımların Geriye Dönük Etkisi

Hata! İşaretçi tanımlanmamış.

F • Ciddi İhlaller

Hata! İşaretçi tanımlanmamış.

BÖLÜM V • VURMADA ALANIN TERK EDEN TOPLAR - 33 -

MADDE 32 • OYUN ALANINI TERK EDEN TOPLAR - 33-

A • Duran bir topun oyun dışına olması - 33 -

B • Hareket Halindeki Bir Topun Oyun Dışında Olması Hata! İşaretçi tanımlanmamış.

C • Top Dışarı Çıkan veya İptal Edilen dışında Olması

D • Bitişik Sahadaki Bir Topa Temas Eden Top
-34-

MADDE 33 • OYUN ALANINI TERKETTİKTEN SONRA OYUN ALANINA
DÖNEN

TOPLAR - 34 -

MADDE 34 • GEÇERLİ MİSKET ATIŞI - 34 -

MADDE 35 • AVANTAJ KURALI - 35 -

MADDE 36 • RAKİP TAKIM TARAFINDAN FAUL - 35 -

MADDE 37 • BİR OYUNCU TARAFINDAN DURDURULAN VEYA SAPTIRILAN NESNELER - 35 -

MADDE 38 • GÖMÜLÜ TOPLAR - 36 -

MADDE 39 • TOPU OYNAMA SÜRESİ - 36 -

BÖLÜM VI • ATIŞ - 37 -

MADDE 40 • SEÇİLEN TOP - 37 -

MADDE 41 • Kesinlik Bildirilmemiş veya Yapılanmamış - 37 -

MADDE 42 • ATIŞ ÇİZGİLERİNİN İZLENMESİ - 37 -

A • Kötü İşaretlenmiş Çizgiler -38-

B • Ateş çizgisinin veya düşüş noktasının ya da işaretlerin
Silinmesi -38-

MADDE 43 • Geçerli Atış - 39 -

MADDE 44 • Atışın Düşme Noktası - 45 -

MADDE 45 • Miskete Vuruş Atma - 46 -

A • Miskete Vurmak İçin Atış - 46 -

B • Miskete Vurmak İstemededen Yapılan Atış - 46 -

MADDE 46 • Dokunulmadan Hareket Eden Toplar - 46 -

MADDE 47 • Oyunu Değiştiren Başka Bir Saha Nesnesi - 46-

MADDE 48 • Atış anında şans eseri, kazara veya görünürde sebep olmadan
kayma - 47-

- 73 -

MADDE 49 • Hiçbir şey dokunmadan sahada kalan toplar - 47 –

BÖLÜM VII • ALTIN NOKTA - 48 -

MADDE 50 • Geçerli Yaklaşma Atışı -48-

MADDE 51 • Mesafe Ölçme -48-

MADDE 52 • Oyun Alanı Dışında kat edilen Mesafe -49-

MADDE 53 • Toplar Hareket Halindeyken Oynanan Top -49-

BÖLÜM VIII • ATIŞ OYUNLARI

A • ERKEKLER VE 18 ALTINDAKİLER - 50 -

1) OYUN ALANI 2) HEDEFLER

Hata! Yer işareti tanımlanmamış. Hata!

3) KULLANILAN EKİPMANLAR 4)

Yer işareti tanımlanmamış.

ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ – PUANLAMA

5) OYUNUN SÜRECİ

- 51 -

6) TESADÜFİ OLAY -54-

B • Kadınlar ve 14 Altı

Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

1) OYUN ALANI 2) HEDEFLER

Hata! Yer işareti tanımlanmamış. Hata!

5) OYUN SÜRECİ

Yer işareti tanımlanmamış.

- 55 -

MADDE 55 • BASAMAK - 56 –

A • Erkekler ve 18 Yaşın Altındakiler - 56 -

1) OYUN ALANI 2) HEDEFLER 3)

Hata! Yer işareti tanımlanmamış. Hata! Yer

KULLANILAN EKİPMANLAR

işareti tanımlanmamış.

- 56 -

4) BASAMAK PRENSİPLERİ 5)

- 59-

ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ 6) OYUN

SÜRESİ - PUAN

7) TESADÜFİ OLAYLAR

Hata! Yer işareti tanımlanmamış

-60 -

B • Kadınlar ve 14 Yaş Altı

1) OYUN ALANI

2) HEDEFLER 3

MADDE 56 • RÖLE

-61-

- 61 -

- 61 -

1) HEDEF TOPALRIN YERLEŞTİRİLMESİ

2) KULLANILAN HALILAR

3) TOPLUKLAR

4) ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ -62-

5) MİX RÖLE -62-

BÖLÜM IX • KOMBİNIYE

- 64 -

MADDE 57

- 64 -

1) OYUN ALANI 2) TAKIM
OLUŞUMU

- 64 -

- 64 -

3) OYUN İLKESİ

- 64 -

4) OYUNUN OYNANMASI Hata! Belirti tanımlanmadı.

5) ÖZEL DURUMLAR: KALAN TOPLAR

- 67 -

6) TAVSİYELER

- 68 -

7) HATALAR

- 68 -

8) EŞİTLİK Hata! Belirti tanımlanmadı.

- 68 -

5) OLAYLAR

-69-

BÖLÜM X • ÖLÜ ZAMAN

- 70 -

İÇİNDEKİLER

HATA! BELİRTİ TANIMLANMADI.

R.T.I.'NDE KULLANILAN TERİMLERİN KARŞILIKLARI TABLOSU

- 76 -

Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

- 61 -

R.T.I’de Kullanılan Terimler İçin Karşılık Tablosu

FRANSIZCA

Boule
- dolgusuz - boş
- dolu - dolgulu

Hedef

- geçerli

Carreau

Hedef atışı

Gençler (18 yaş altı) Allievi (18 yaş altı) Juniors (18 yaş altı) Juveniles (18 yaş altı)

Çizgi

- kayıp

- atış

- aşırı

- maksimum

- yan taraf

- Minimier (14 yaş altı) Ragazzi (14 yaş altı) Çocuklar (14 yaş altı) Infantiles (14 yaş altı)

Nesne

- içe gömülü

- kırık

- sapık

- rahatsız

- taşındı

- kayıp

- tutuldu

Engeller

- eklenenler

- tesadüfi

Arka bölüm

İTALYANCA

Bowling

Hedef top

- geçerli

Durma

Oynatma

Çizgi

- kayıp

- oyun alanı ayağı

- aşırı

- en yüksek

- yan taraflı

Nesne

- gömülü

- kırık

- sapmış

- hareket ettirilmiş

- hareket ettirildi (kaldırıldı) - moved

- kazançlı

- durduruldu

Engeller

- eklenenler

- seyrek

Arka bölge

İNGİLİZCE

Kase

- içi boş

- dolu

Jack

- geçerli

Hareketsiz

Oyun

Çizgi

- geri

- ayak

- uç nokta

- maksimum

- taraf

Nesne

- boğulmuş

- kırık

- sapmış

- yer değiştirmiş

- oyun dışında

- durduruldu

Engeller

- eklendi

- şans

Geri Alanı

Bocha -

boş - dolu

Balin -

geçerli

Chanta

Oyun

Çizgi

- dip

- oyun ayağı

- uç noktalar

- maksimumlar

- yan

Nesne

- gömülü

- kırık

- sapmış

- bozuk (oyun)

- sürüklendi

- kayıp

- tutuklandı

Engeller

- biriktirilmişler

- talihli

Arka Bölge

