

REGULAMIN ZAWODÓW BOCCIA W RAMACH PROGRAMU DZIELNICOWE CENTRA SPORTU

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Zawodów Boccia (zwanych dalej „Zawodami”) jest Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego (GZSiSS).
2. Celem zawodów jest popularyzacja bocci wśród dzieci i młodzieży oraz propagowanie sportu i rekreacji jako form aktywnego wypoczynku dla osób z niepełnosprawnościami.
3. Termin nadsyłania wypełnionych komputerowo, edytowalnych wersji elektronicznych „Kart zgłoszenia” (załącznik nr 1) upływa **13.10.2026 r.** Dokumenty należy przesłać na adres: m.tomkiewicz@zss1.gdansk.edu.pl. **Po upływie terminu zgłoszenia nie będą przyjmowane.** Wymagane dokumenty dotyczące uczestnictwa dziecka w zawodach podpisuje rodzic lub opiekun prawny. Dodatkowo wszyscy uczestnicy zawodów zobowiązani są do dostarczenia organizatorowi, najpóźniej w dniu rozpoczęcia zawodów, podpisanego kompletu dokumentów: „Karty zgłoszenia” (załącznik nr 1) oraz „Zgody opiekuna” (załącznik nr 2).
4. Uczestnicy zawodów zobowiązani są do posiadania aktualnego ubezpieczenia NNW.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kontuzje, nieszczęśliwe wypadki ani za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki.
6. Zawodom mogą towarzyszyć nauczyciele, opiekunowie oraz publiczność, pod warunkiem przestrzegania regulaminu obiektu i zasad bezpieczeństwa.

II. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

1. Cykl 4 turniejów:
Termin 1- 27.10.2025
Termin 2 - 08.12.2026
Termin 3 i 4 – zostanie podany po 10.01.2027 roku
Rozpoczęcie - godzina 9:40, przewidywana godzina zakończenia 13:00.
2. Miejsce:
Hala Miejska przy ul. Kołobrzeskiej 61 w Gdańsku
3. Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów zostanie omówiony podczas odprawy nauczycieli i trenerów w dniu zawodów.

III. UDZIAŁ W ZAWODACH

1. Turniej adresowany jest do dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością w wieku szkolnym. Drużyna powinna składać się z 3 osób oraz maksymalnie, 2 zawodników rezerwowych oraz trenera/opiekuna drużyny, a w razie potrzeby jednego asystenta (maksymalnie 5 zawodników + 2 osoby z kadry). Udział w zawodach jest bezpłatny.
2. Turniej rozgrywany jest systemem „każdy z każdym” — każda z 6 drużyn rozegra 5 meczów (po jednym z każdą pozostałą drużyną), łącznie 15 meczów.
3. Trener/opiekun drużyny zgłasza drużynę, przesyłając skan wypełnionej karty zgłoszenia, którą przekazuje organizatorom w dniu turnieju. Od uczniów niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodziców/opiekunów prawnych.

4. IV. PRZEBIEG I ZASADY ZAWODÓW

1. Mecze odbywać się będą jednocześnie na wyznaczonych 4 boiskach pomniejszych i dostosowanych do potrzeb (wymiary 4x8m).
2. Turniej rozgrywany jest systemem „każdy z każdym” — każda z 6 drużyn rozegra 5 meczów (po jednym z każdą pozostałą drużyną), łącznie 15 meczów.
3. Kiedy Zawodnicy pojawią się na Boisku, ustawiają się w wyznaczonych Polach Rzutu. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie 2 minutowej Rozgrzewki, podczas której Strony mogą wyrzucić do siedmiu (7) bil w tym Jacka. Zawodnicy Rezerwowi nie mogą w ogóle wyrzucać swoich bil. Rozgrzewka uważana jest za zakończoną, kiedy obydwie Strony wyrzucą wszystkie 7 bil lub po upływie 2 minut – w zależności od tego co wystąpi wcześniej.
4. Rzut Jackiem Podczas wyrzucania jakiegokolwiek bili (Jack, czerwona czy niebieska), cały sprzęt i ubrania, Zawodnika muszą znajdować się wewnątrz jego Pola Rzutu. Dotyczy to również Sportowych Asystentów. Pierwszą rundę zawsze rozpoczyna Strona grająca czerwonymi bilami. Zawodnik może wyrzucić Jacka tylko wtedy, gdy Sędzia wypowie słowa “Jack na boisko”. Jack musi znaleźć się w obszarze ważnym dla Jacka.
5. Jack jest uznany za bilę nieważną, jeśli: - zatrzyma się w strefie nieważnej dla Jacka - zostanie wyrzucony poza granice Boiska, Jeśli Jack uznany zostanie za bilę nieważną, prawo do rzutu Jackiem otrzymuje zawodnik drugiej drużyny. Jeśli Jack rzucony w ostatniej Rundzie zostanie uznany za bilę nieważną, prawo do rzutu otrzymuje Zawodnik, który znajduje się w Polu Rzutu, z którego rozpoczynała się pierwsza Runda. Rzuty Jackiem wykonywane są na zmianę tak długo, aż Jack jednej ze Stron zostanie prawidłowo wyrzucony: na obszar Boiska - ważny dla Jacka.
6. Rzut pierwszą bilą na Boisko Zawodnik, który wyrzucał Jacka, wyrzuca również pierwszą bilę kolorową. Jeśli bila zostanie wyrzucona poza granice boiska lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, Strona kontynuuje rzuty do momentu, aż bila wyląduje w Polu Gry na Boisku, lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach Drużynowych i w Parach każdy Zawodnik Strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą bilę na Pole Gry.
7. Rzuty pozostałymi bilami Stroną, która będzie rzucać następna, jest ta, której bila znajduje się w większej odległości od Jacka, chyba że ta Strona wyrzuciła już wszystkie swoje bile. Wówczas rzucać będzie Strona przeciwna. Ta procedura jest kontynuowana, aż wszystkie bile zostaną wyrzucone przez obie Strony. Jeżeli któryś z Zawodników zdecyduje się nie wyrzucać pozostałych bil, to może poinformować Sędziego, że nie chce wyrzucać więcej bil podczas tej Rundy. Pozostała bila/e uznane zostają za bile nieważne.
8. Zakończenie Rundy Gdy wszystkie bile obu stron zostaną wyrzucone Sędzia słownie ogłasza wynik a następnie: „Koniec Rundy”.
9. Jeśli bila zostanie wyrzucona i odbije się od rzucającego Zawodnika, od innego Zawodnika, lub jego sprzętu, to pozostaje w grze. Bila po wyrzuceniu, wykopnięciu lub opuszczeniu rampy może wytoczyć się z Pola Rzutu Zawodnika (w powietrzu lub po podłodze) i poprzez Pole Rzutu Strony przeciwnej, zanim przekroczy linię rzutu i znajdzie się na Polu Gry. Jeśli bila w grze potoczy się samoistnie bez dotykania czegokolwiek - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma.
10. Każda bila, zostaje uznana za bilę autową, jeżeli dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię Pola Gry. Bila, która dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię Pola Gry, a następnie powtórnie się na nie wtoczy, zostaje uznana za bilę autową. Każda kolorowa bila, która zostanie wyrzucona lub wykopnięta poza granice Pola Gry jest uznana za nieważną. Sędzia jest jedyną osobą, która

podejmuje ostateczną decyzję w tej kwestii.

11. Jeśli podczas meczu Jack zostaje wyrzucony poza Pole Gry lub w pole nieważne dla Jacka, zostaje umieszczony na Krzyżu. Jeżeli to nie jest możliwe, bo inna bila znajduje się już w centrum "Krzyża", należy umieścić Jacka możliwie jak najbliżej tego miejsca, w przedniej części "Krzyża" między jego ramionami (za przednią część "Krzyża" uznaje się jego część od strony linii rzutu). Kiedy Jack zostaje umieszczony na "Krzyżu" prawo do rzutu ma drużyna, której bila znajduje się w większej odległości od Jacka. Jeśli nie ma bil kolorowych na Polu Gry, po tym, kiedy Jack został umieszczony na "Krzyżu", Strona która wybiła Jacka poza Pole Gry, kontynuuje grę.
12. Jeśli dwie lub więcej punktujących bil w różnym kolorze znajdują się w takiej samej odległości od Jacka (nawet jeżeli punktacja wynosi więcej niż 1:1 dla jednej ze Stron), wówczas ta Strona, która rzuciła ostatnia ma prawo do kolejnego rzutu. Strony będą rzucać na zmianę, aż do momentu, gdy bila jednej ze Stron zmieni ten układ lub jedna ze Stron wyrzuci wszystkie swoje bile.
13. Jeśli Strona, która ma prawo do rzutu wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym samym czasie, obie bile zostają wycofane i uznane za bile nieważne.
14. Jeśli Zawodnik upuści bilę przypadkowo, to obowiązkiem Zawodnika jest poproszenie Sędziego o wyrażenie zgody na powtórzenie rzutu. Sędzia decyduje o tym, czy bila była upuszczona przypadkowo, czy też była to próba rzutu. Nie ma ograniczonej liczby ponownych rzutów i decyduje o tym jedynie Sędzia.
15. Zmiany zawodnika można dokonać w dowolnej chwili, po zgłoszeniu sędziemu.
16. Gdy obie strony wyrzucą wszystkie swoje bile, Sędzia podlicza punkty. Strona, której bila znajduje się bliżej Jacka otrzymuje jeden punkt za tę bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej Jacka, niż najbliższa bila Strony przeciwnej. Jeśli dwie lub więcej bil różnego koloru znajdują się w równej odległości od Jacka i żadne inne bile nie znajdują się bliżej Jacka, każda Strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą z tych bil. Po zakończeniu Rundy Sędzia powinien upewnić się, że wynik jest prawidłowo zapisany na tablicy wyników. Zawodnicy/ Kapitanowie są odpowiedzialni za sprawdzanie czy wyniki są zapisane prawidłowo. Po zakończeniu meczu dodaje się punkty z każdej Rundy i Strona, która zdobyła większą ich liczbę wygrywa mecz. Sędzia może wezwać Kapitanów do podjęcia decyzji czy werdykt Sędziego został zaakceptowany. Jeśli po rozegraniu wszystkich Rund mecz zakończył się remisem, konieczna jest Dogrywka. Punkty z Dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, wskazują jedynie, która Strona wygrywa mecz. Jeśli Strona przegrywa mecz walkowerem, to Strona przeciwna wygrywa ten mecz 6:0. Strona zdyskwalifikowana otrzymuje 0 punktów. Punkty przyznawane na koniec meczu: wygrana -2, przegrana -0, remis -1. W przypadku remisu decyduje dogrywka lub rzuty karne.
17. Sędzia Główny zawodów odpowiada za prawidłowy przebieg rywalizacji i podejmuje ostateczne decyzje w kwestiach spornych.

V. WYNIKI I NAGRODY

1. W pierwszych trzech turniejach każda drużyna otrzyma medale i dyplom uczestnictwa w turnieju. W ostatnim turnieju każda drużyna otrzyma dyplom i medale, a drużyny, które zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymają medale, dyplom oraz puchar. Dekoracja zwycięzców odbędzie się niezwłocznie po zakończeniu konkurencji oraz ogłoszeniu oficjalnych wyników.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji wyników na swoich stronach internetowych oraz do przekazania ich mediom społecznościowym prowadzonym przez Województwo Pomorskie i jego jednostki organizacyjne, a także Gminę Miasta Gdańska i jednostki organizacyjne gminy.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Sędzia Główny zawodów. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji postanowień regulaminu.
2. Organizator zapewnia obsadę sędziowską oraz zabezpieczenie medyczne i techniczne, czuwające nad bezpiecznym przebiegiem zawodów.
3. Udział w zawodach jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku uczestników w materiałach fotograficznych i filmowych o charakterze informacyjnym i promocyjnym.
4. Uczestnicy startują na własną odpowiedzialność, oświadczając, że nie posiadają przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w zawodach. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobowe i rzeczowe.
5. Każdy uczestnik zobowiązany jest posiadać ważną legitymację szkolną i okazać ją podczas weryfikacji przed wejściem na obiekt. Brak dokumentu skutkuje niedopuszczeniem do startu.
6. Obowiązek zapoznania zawodników z regulaminem zawodów oraz regulaminem obiektu spoczywa na opiekunie lub trenerze. Za zachowanie uczestników podczas zawodów odpowiadają opiekunowie.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w programie zawodów.

VII. KONTAKT

Osoba do kontaktu – Monika Tomkiewicz

tel. 503 336 197

e-mail: m.tomkiewicz@zss1.gdansk.edu.pl