

# БОЧЧА В ДЕЙСТВИ И

Это небольшая презентация  
игры Бочча, посмотрев  
которую вам станет понятно  
что из себя представляет эта  
игра!



# Бочча

В боччу играют на ровном и гладком покрытии, таком как кафельная плитка или деревянный пол в гимнастическом зале.

Размеры игровой зоны:

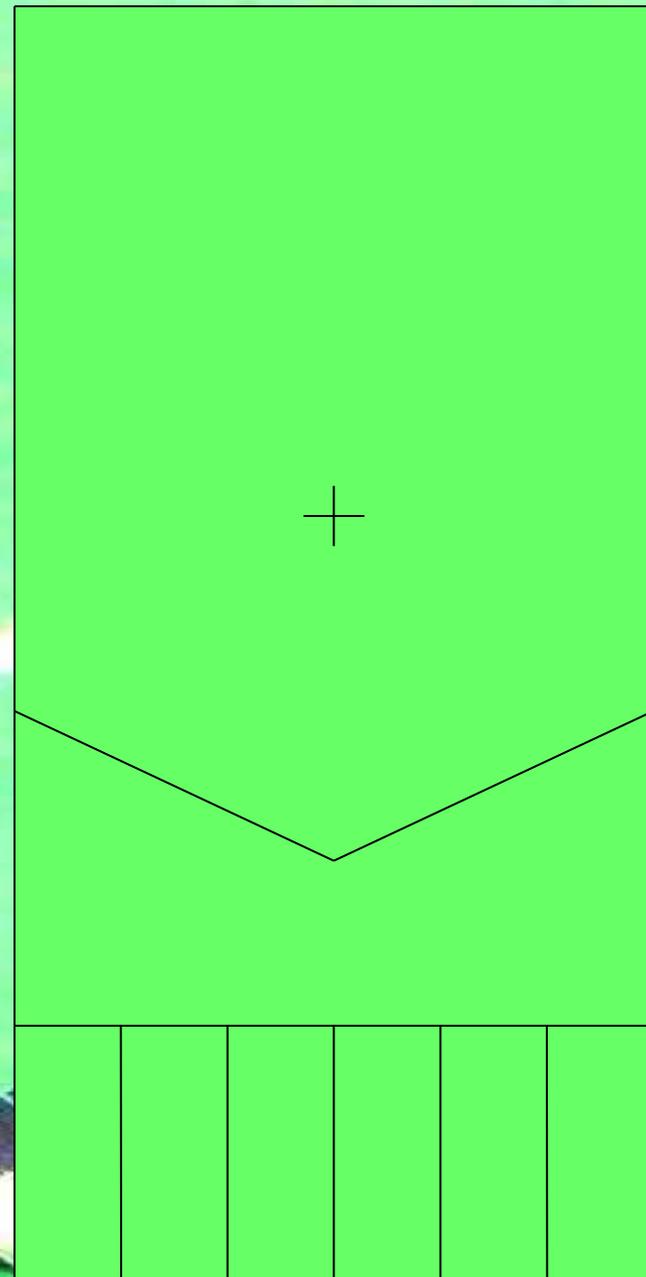
12,5м в длину      6м в ширину

Поле состоит из:

Шести бросательных зон (места где располагаются игроки)

V-линия

И метка “+”



В бочку играют с помощью:  
Белого мяча, который называется  
“Щеголь”, он является целью ◦

6 красных мячей ● ● ● ● ● ●  
И 6 синих мячей ● ● ● ● ● ●

В этой игре всегда есть две команды.  
Каждая команда может состоять из :

Одного игрока, игра один на один  
(индивидуальная)

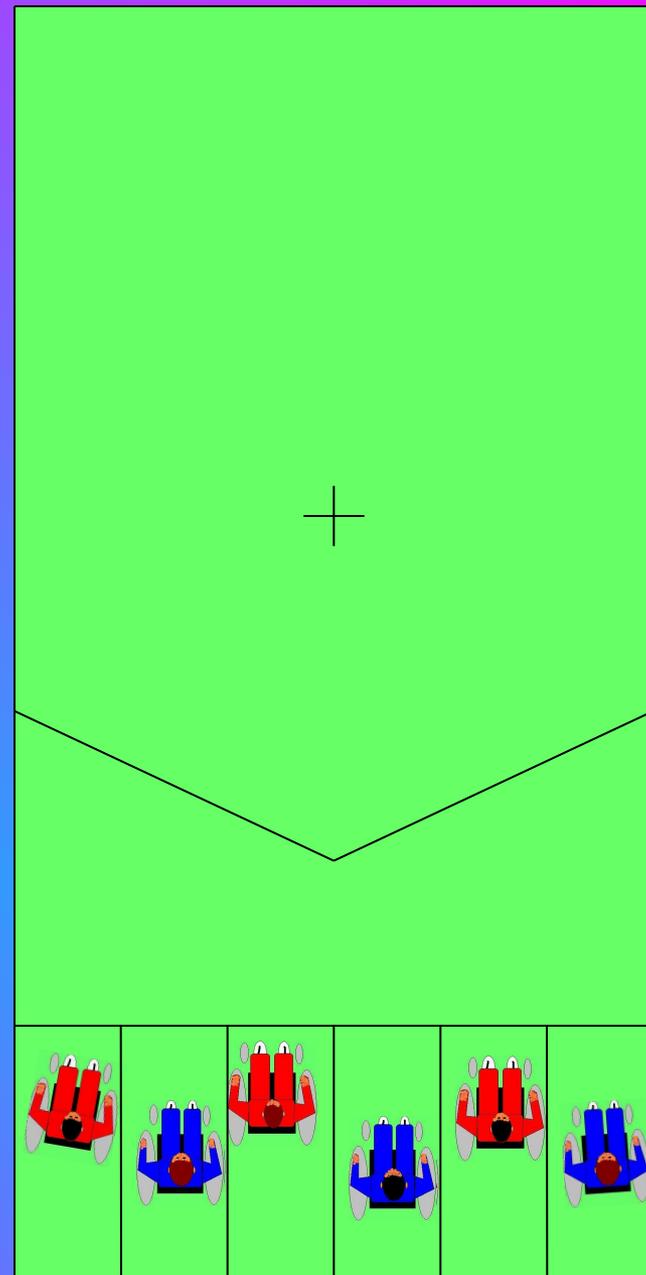
**или**

Двух игроков, игра два на два  
(парная)

**или**

Трех игроков, игра три на три  
(командная).

**Победившей считается команда  
набравшая больше всего очков за 4  
раунда  
(в командной игре за 6 раундов).**

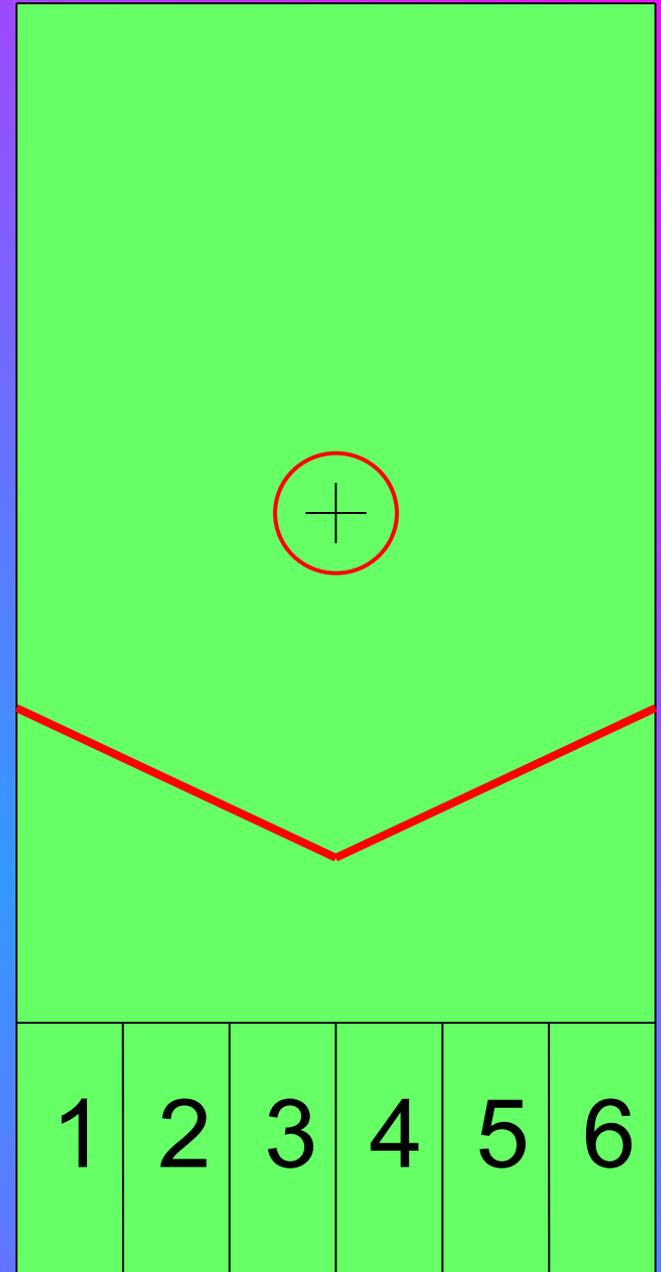


Давайте рассмотрим игровое поле более подробно.

Шесть зон для бросков, в которых находятся игроки помечены цифрами 1-6.

“V”-линия разделяет поле на две зоны. Белый мяч (Щеголь) должен пересечь эту линию для начала игры.

Когда белый мяч покидает пределы поля во время матча или игра переходит в режим тайбреков, белый мяч помещают на метку “+”.



# Игра

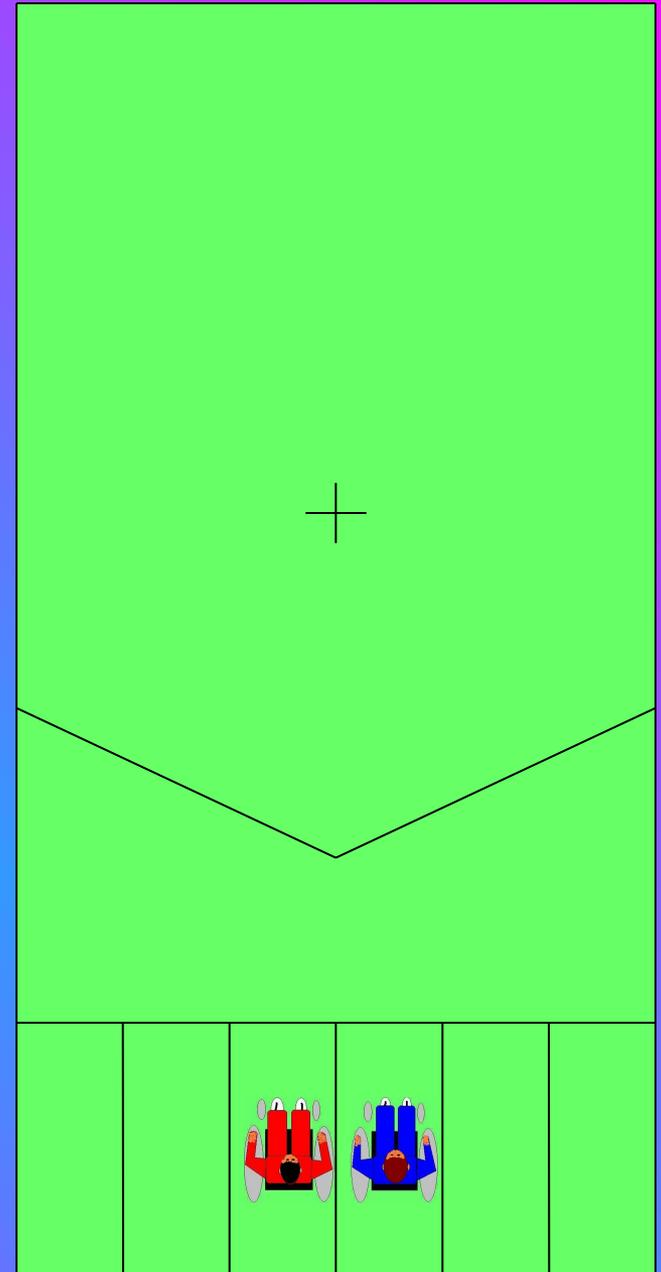
*Для удобства понимания, сейчас будет продемонстрирована игра один на один.*

*Если вам понадобится информация о различиях игрового процесса между индивидуальной, парной и командной игрой, вы можете узнать об этом в официальных правилах.*

Перед началом игры судья подбрасывает монетку, выигравшая сторона выбирает цвет мячей, синий или красный.

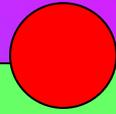
Игрок с красными мячами располагается в 3 зоне и будет бросать белый мяч в первом и третьем раунде.

Игрок с синими мячами располагается в 4 зоне и будет бросать белый мяч во втором и четвертом раунде.



# Подсчет очков

1:52



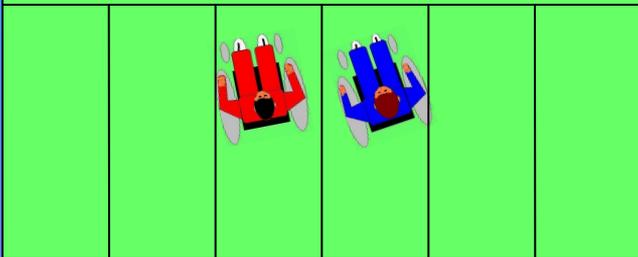
2:33

Игра начинается после того как судья подаст сигнал игроку с красными мячами. В это время оба игрока должны находиться в центре поля. Когда красный мяч остановится, судья дает сигнал синему игроку чтобы тот бросал свой мяч и также включает для него таймер.

Первое очко

Второе очко

2-0 это окончательный счет этого раунда, так как третий ближайший мяч к щеголю противоположного цвета чем первые два.



Спасибо за просмотр этой  
презентации.



Спасибо Greg Polychronidis  
За предоставленный материал