

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:

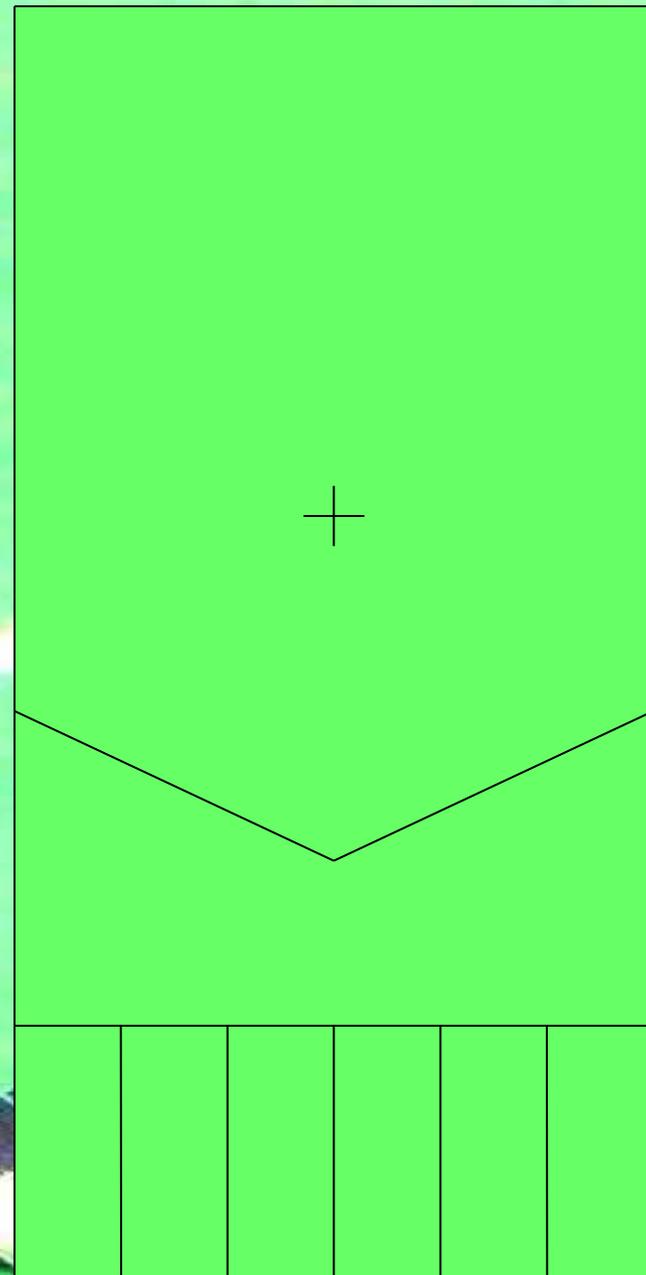
12,5м в длину 6м в ширину

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)

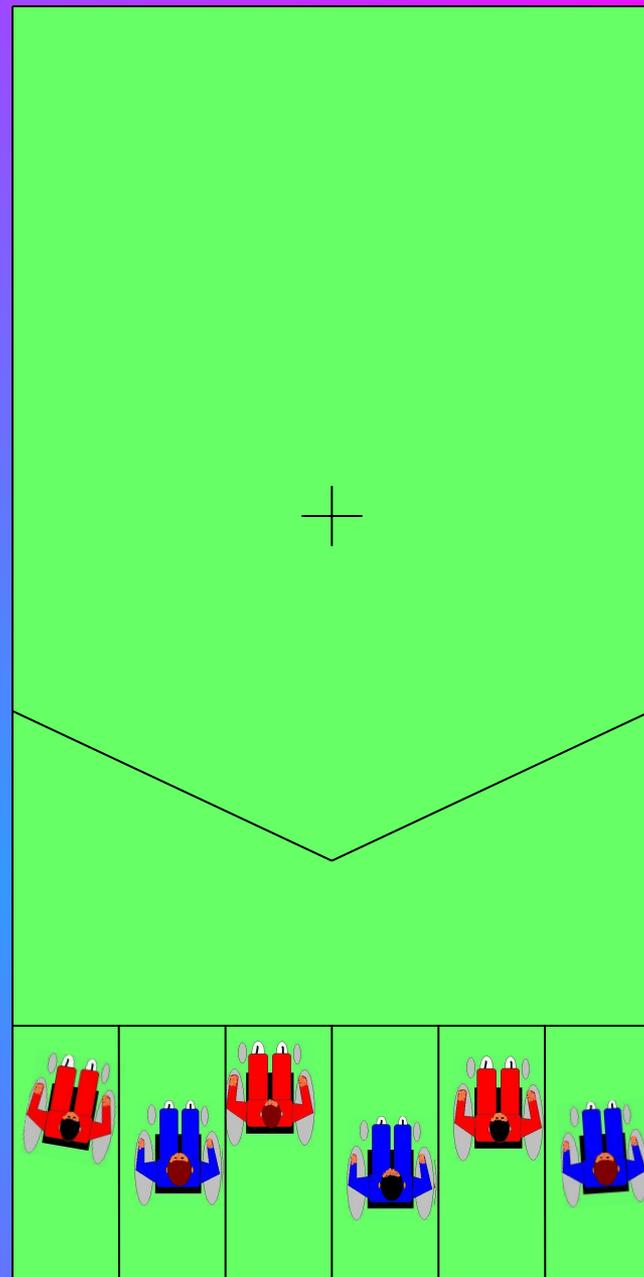
или

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).**

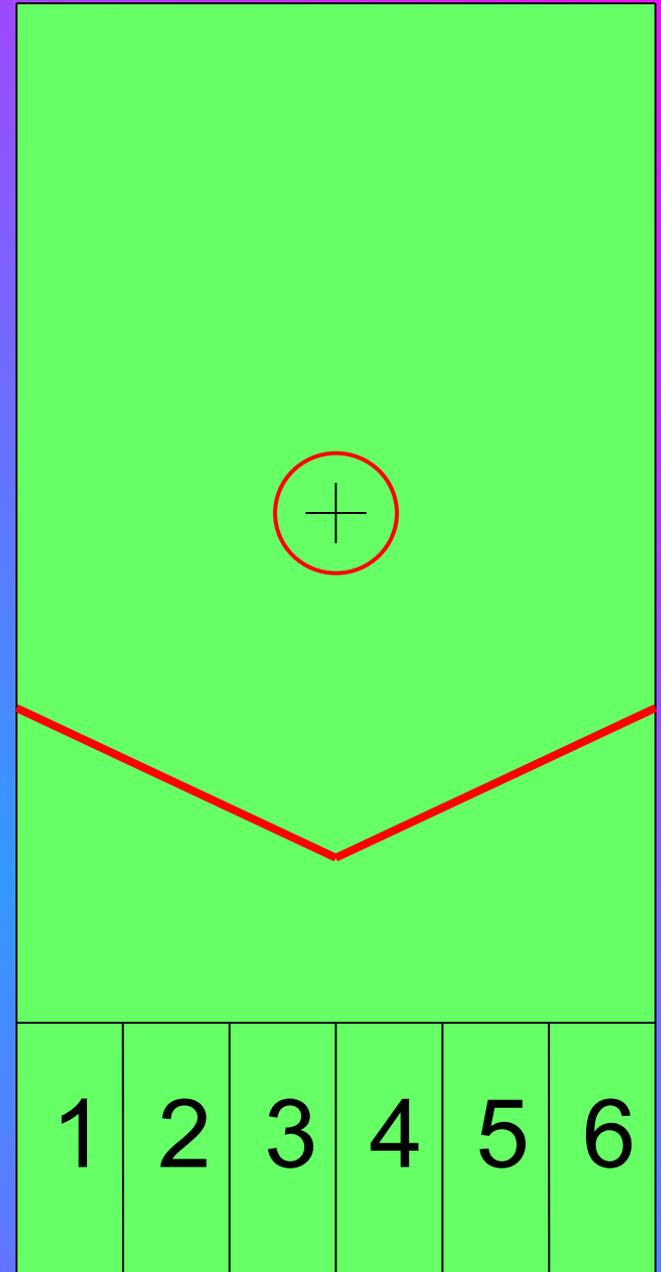


Давайте рассмотрим игровое поле более подробно.

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

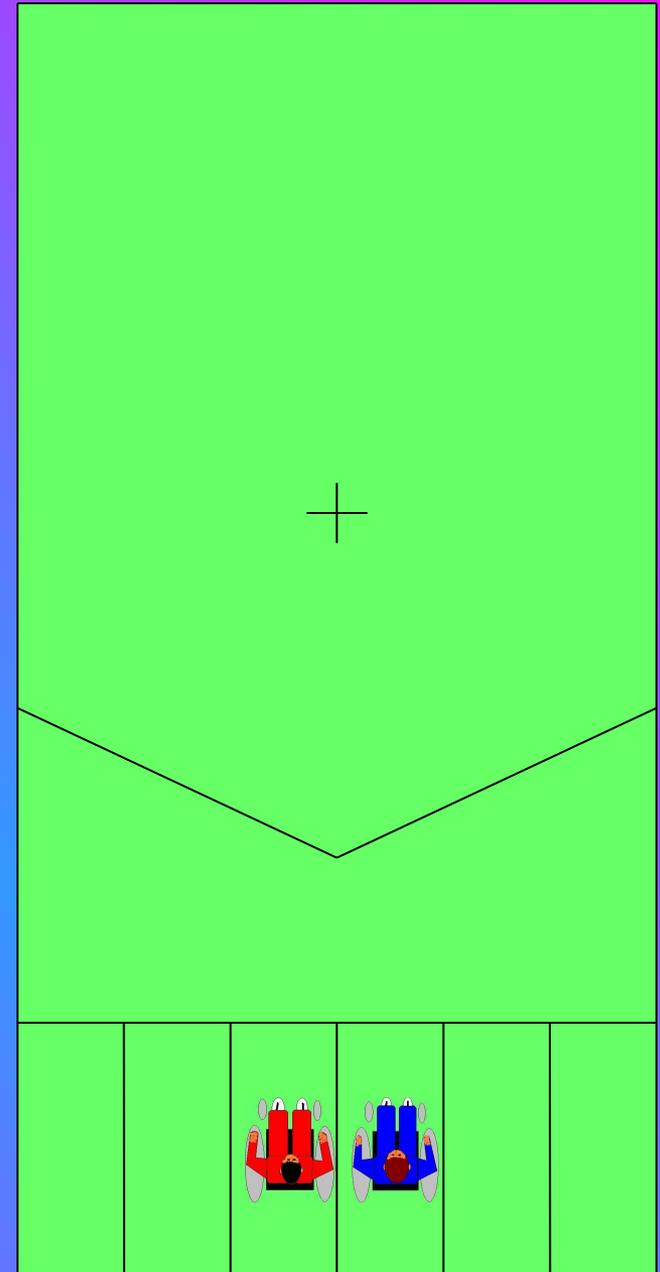
Для удобства понимания, сейчас будет продемонстрирована игра один на один.

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.

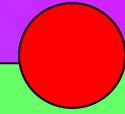
Игрок с красными мячами располагается в 3 зоне и будет бросать белый мяч в первом и третьем раунде.

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



Подсчет очков

1:52



2:33

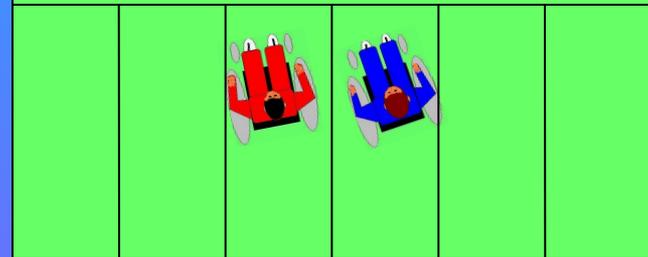
Игра начинается после того как судья подаст сигнал игроку с красными мячами. В это время оба игрока должны находиться в центре поля. Когда красный мяч остановится, судья дает сигнал синему игроку чтобы тот бросал свой мяч и также включает для него таймер.

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