

Wstęp

Niniejszy dokument prezentuje wszystkie zasady gry w buczkę - współczesną wersję tradycyjnej, kaszubskiej gry. UWAGA: Tekst powstał w języku kaszubskim. W przypadku niezgodności treści tłumaczenia z oryginałem zastosowanie mają przepisy opisane w pierwotnej wersji językowej, co zaświadcza Kaszubska Liga Buczki z siedzibą w Wejherowie.

1. Pole

1.1. Pole do buczki ma mieć wymiary 20 metrów szerokości i 44 metry szerokości. Na każdej połowie boiska znajdują się pola punktowe. Są to koła o średnicy 2 metrów, na ich środku sugeruje się umieścić chorągiewkę, co ułatwi zobaczenie pola punktowego z każdego miejsca na boisku. Środek koła znajdować się musi 7 metrów od linii końcowej boiska od strony broniących. Od środka pola punktowego do bocznej linii w linii prostej równoległe do linii końcowej jest dokładnie 10 metrów. W odległości 1 metra od linii pola punktowego znajduje się linia pola obrony (przerywana). 5 metrów od linii pola obrony znajduje się druga linia przerywana, która wyznacza pole karne.

1.2. Naturalną powierzchnią do buczki jest trawa. Dopuszcza się grę na sztucznej murawie.

1.3 Linie muszą być oznaczone w sposób nie mający wpływu na przebieg gry i bezpieczny dla zawodników.

1.4 Piłka znajduje się w polu, kiedy przynajmniej jej część znajduje się na nim (także na linii). Zasada ta dotyczy linii autów.

1.5 Zawodnik znajduje się w polu obrony, kiedy przynajmniej część jego ciała znajduje się wewnątrz pola obrony. Nie znajduje się w polu obrony zawodnik, którego ciało znajduje się poza polem obrony nawet, jeśli jego kij znajduje się wewnątrz pola obrony.

1.6 Zawodnik znajduje się w polu karnym, kiedy przynajmniej część jego ciała znajduje się wewnątrz pola karnego. Nie znajduje się w polu karnym zawodnik, którego ciało znajduje się poza polem karnym nawet, jeśli jego kij znajduje się wewnątrz pola karnego.

1.7 Piłka znajduje się w polu punktowym, kiedy przynajmniej jej część znajduje się na powierzchni oznaczonej jako pole punktowe (w tym linii oznaczającej pole punktowe)

2. Sprzęt

2.1 Kij (Czidlôk)

2.1.1 Podstawowym sprzętem do buczki jest kij (czidlôk). Musi mieć wymiary od 90 cm do 110 cm długości, a jego rozszerzenie (szëpla) musi być symetryczna.

2.1.2 W przypadku złamania kija na boisku możliwa jest wymiana kija w trakcie akcji. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy kij zniszczony był celowo (Zob. 3.Przewinienia), bądź sędzia uzna, że dalsza gra uszkodzonym sprzętem stanowi zagrożenie.

2.2 Ubiór i elementy ochronne

2.2.1 Dopuszcza się zakładanie elementów ochronnych na dolną część nóg, kolana, ręce i głowę, ale nie jest to wymagane.

2.2.2 Na ubiorze nie mogą znajdować się ostre, niebezpieczne elementy.

2.3 Piłka

2.3.1 Do gry używa się piłki tenisowej

2.3.2 Pęknięcie, lub inne uszkodzenie piłki mające wpływ na jej lot kończy się przerwaniem gry i wymianieniem piłki na nową.

3. Przewinienia

3.1 Faule

3.1.1 Faul - uderzenie kijem w drugiego gracza, szarpanie za ubiór, ciągnięcie, celowe uderzenie barkami, głową, rękoma i nogami.

ùderzenié czijã w drëdzégò mióñkarza, célowé ùderzenié czijã ò czij, a téz szarpanié za òbléçzenié, cygniãcé, célowé ùderziwanié barkama, głowã i rãkama a nogama.

3.1.2 Faul na zawodniku nie znajdującym się w polu obrony, ani polu karnym kończy się rzutem wolnym egzekwowanym z miejsca zdarzenia. Członkowie zespołu, który przewinił muszą znajdować się co najmniej 4 metry od miejsca wznowienia w chwili rozpoczęcia.

3.1.3 Faul na zawodniku znajdującym się w polu karnym, w tym w polu obrony kończy się rzutem karnym (Zob. Wznowienia)

3.1.4 Przy brutalnych i/lub celowych faulach sędzia może zastosować indywidualną karę - wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty, 5 minut, lub na cały mecz.

3.1.5 Wykluczenie zawodnika na cały mecz oznacza, że przez 5 minut zespół gra w zmniejszonym o jednego zawodnika składzie. Po 5 minutach w jego miejsce może wejść inny gracz. Gracz ukarany nie może już wrócić do gry w meczu.

3.2 Spalony

3.2.1 Spalony w ataku - jest wtedy, kiedy w pole obrony wejdzie zawodnik zespołu atakującego i ma to wpływ na przebieg meczu - to znaczy, kiedy ma kontakt z piłką, zasłania obrońcom widok na boisku, lub dzięki wejściu może szybciej dobiec do piłki. W takim przypadku obrońcy wznawiają grę z linii pola obrony, a przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 4 metry od miejsca wznowienia.

3.2.2 Spalony w ataku jest również wtedy, kiedy w polu obrony obrońca zakrywa ciałem lub kijem piłkę, a przeciwnik próbuje mu ją wybić. W takim przypadku broniący wznawiają grę z pola obrony, a przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 4 metry od miejsca wznowienia. Zbliżyć się mogą dopiero, kiedy piłka opuści pole obrony.

3.2.3 Spalony w obronie jest wtedy, kiedy w polu obrony znajduje się dwóch, lub więcej zawodników drużyny obrońców. Po stwierdzeniu spalonego w obronie drużyna atakująca wykonuje rzut karny.

3.2.4 Spalony w polu punktowym - jest wtedy, kiedy obrońca w polu karnym wchodzi do pola punktowego i ma to wpływ na przebieg meczu - to znaczy, że w momencie bycia w polu karnym broni piłkę, lub skraca sobie drogę dobiegnięcia do piłki, czy zmiany pozycji. Po stwierdzeniu spalonego w polu punktowym atakujący wykonują rzut karny.

3.3 Nieprzepisowe użycie kija stwierdza się, gdy występuje jedno z poniższych:

3.3.1 Trzymanie kija w akcji zbyt wysoko. Przewinienie występuje, kiedy uderza się piłkę, lub próbuje to zrobić trzymając kij powyżej bioder, mając przed sobą w spektrum 90 stopni w odległości mniejszej niż 3 metry zawodnika drużyny przeciwnej, a kija trzyma się dalej niż w połowie długości od szerokiego końca kija.

3.3.2 Podniesienie kija przy wybiciu, lub próbie wybicia powyżej bioder, kiedy ma się przed sobą zawodnika drużyny przeciwnej mniej niż 3 metry od siebie w spektrum 90 stopni, a kij trzyma się dalej niż w połowie długości od szerokiego zakończenia kija.

3.3.3 Wyjątkiem od zasad 3.3.1 i 3.3.2 są sytuacje, kiedy trzyma się kij skierowany pionowo do góry, aby zatrzymać, lub odbić do przodu piłkę, której wysokość nie pozwala na inne odebranie.

3.3.4 Fizyczny atak na innego zawodnika przy użyciu kija. Takie zagranie wykonane celowo kończy się wykluczeniem zawodnika na nie mniej niż 5 minut.

3.3.5 W przypadku nieprzepisowego użycia kija grę wznowia się na tych samych zasadach, co w przypadku faulu.

3.4 Falstart.

3.4.1 Falstart to wznowienie gry przed gwizdkiem. Po pierwszym falstartcie sędzia zarządza powtórzenie zagrywki.

3.4.2 Jeśli ta sama drużyna wznowi zagrywkę ponownie przed gwizdkiem, piłkę wznowia drużyna przeciwna, na tych samych zasadach, co po straceniu punkta/ów (Zob. 5 "Początek i wznowienia")

3.5 Zniszczenie kija.

3.5.1 Zniszczenie kija to złamanie, albo inne uszkodzenie kija. Wykonane celowo kończy się rzutem karnym dla pokrzywdzonej strony.

3.5.2 Celowe zniszczenie własnego kija kończy się rzutem karnym dla drużyny przeciwnej.

3.6 Zagranie nogą i ręką

3.6.1 Oprócz obrońcy w polu obrony nikt nie może grać nogami. Każdy kontakt nogi z piłką, inny niż jej zatrzymanie, bądź niecelowe kopnięcie kończy się wznowieniem z miejsca zdarzenia.

3.6.2 Zagranie nogą w polu karnym - kiedy piłka uderzona nogą znajdowała się w polu karnym zawodnika uderzającego nogą, zagranie kończy się rzutem karnym dla przeciwnej drużyny.

3.6.3 Zagranie ręką kończy się tak samo jak zagranie nogą. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy dłoń mającej kontakt z piłką ręki obejmuje kij, albo ręka jest w styku z ciałem zawodnika, którego ręka dotyka piłki.

3.6.4 Celowe nieprzepisowe zagranie nogą lub ręką kończy się indywidualną karą, której wysokość zależna jest od wpływu przewinienia na przebieg gry.

3.7 Niesportowe zachowanie

3.7.1 Niesportowe zachowanie to każde zachowanie niezgodne z ideą fair play, między innymi obrażanie, gesty związane z mową nienawiści, celowe rzucanie kijem w trakcie akcji.

3.7.2 Niesportowe zachowania kończą się indywidualną karą - wykluczeniem na 2 minuty, 5 minut, lub na cały mecz zależnie od wagi czynu.

5. Początek i wznowienia

5.1 Grę zaczyna faceoff. Po jednym zawodniku z każdego zespołu staje przy położonej na środku boiska piłce naprzeciwko siebie po swojej stronie boiska. Kładką kije rozszerzeniami równoległe do linii końcowych, po stronie drużyny przeciwnej. Trzymają je oburącz i gra zaczyna się gwizdkiem sędziego.

5.2 Po punktach wznowia się grę ze środka, ale staje tam tylko zawodnik drużyny, która straciła punkt/y. Przeciwnicy muszą stać nie bliżej, niż 4 metry od piłki.

5.3 Po autach (wyjściu piłki poza boisko) i faulach wznowia się z miejsca zdarzenia (opuszczenia piłki, lub faulu). Można zacząć podaniem, strzałem, lub indywidualnym wyprowadzeniem piłki. Przeciwnicy muszą znajdować się w odległości przynajmniej 4 metrów od miejsca wznowienia.

5.4 Faule, do których doszło w polu karnym drużyny faulującej kończy się rzutem karnym.

5.4.1.1 Rzut karny wykonuje się 4 metry od linii pola obrony w kierunku środka boiska. W tej zagrywce biorą udział jeden obrońca i dwóch atakujących. Obrońca staje za polem punktowym, jedna jego noga musi stać na prostej, na której znajdują się środek pola punktowego i piłka. Może ruszyć się dopiero po wznowieniu (pierwszym kontakcie z piłką atakującego). Jeden atakujący ustawia się przy piłce. Drugi staje 2 metry od linii końcowej w stronę pola punktowego w linii prostej, na której znajdują się: piłka, środek pola punktowego i noga obrońcy.

5.4.1.2 Zawodnicy nie biorący udziału w akcji nie mogą wejść na połowę, na której rozgrywany jest rzut wolny do czasu, aż skończy się akcja, albo piłka wyleci na drugą połowę boiska.

5.4.1.3 Czas wykonywania rzutu wolnego nie liczy się do całkowitego czasu gry.

5.5 Kiedy obrońca przykrywa piłkę leżącą w polu obrony, gra jest przerwana i obrońca wznowia ją z pola obrony. Przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej 4 metry od pola obrony, a grę uznaje się za wznowioną, kiedy piłka opuści pole obrony.

5.5.1 Przez "przykrycie piłki" rozumie się trzymanie części ciała lub kija na piłce od góry, kiedy ona leży na ziemi w polu obrony. Nie uznaje się za przykrycie piłki kontaktu z piłką z jej boku, albo dołu. Nie uznaje się za przykrycie piłki znajdującej się poza polem obrony.

5.5.2 Obrońca może wznowić grę, kiedy zawodnicy przeciwni są bliżej niż 4 metry od pola obrony, albo poczekać, aż ci się oddalą.

6. Auty

6.1 Piłka znajduje się na aucie w sytuacjach kiedy:

6.1.a. opuściła pole i dotknęła ziemi/innych elementów wokół boiska, albo:

6.1.b. dotknął ją zawodnik, który przynajmniej częściowo dotyka ziemi lub innych elementów poza polem.

6.2 Piłka będąca w powietrzu nad ziemią, która nie jest częścią pola może być uderzona ponownie w boisko przez zawodnika, który

6.2.a. Znajduje się w polu, lub

6.3b. w momencie odbicia znajduje się w powietrzu, a jego ostatni kontakt z ziemią był kontaktem z ziemią w polu

6.4 Kiedy piłka jest w polu, albo nad nim, wówczas zawodnik, który stoi za polem może ją rozgrywać i nie uznaje się tego za aut.

7. Zdobywanie punktów

7.1 Zdobyć jednego punkta. Punkt zalicza się wtedy, kiedy piłka przeleci przez pole punktowe (zetknie się z powierzchnią ziemi oznaczonej jako pole punktowe) i wyleci

7.1.2 Punktowa akcja za 1 punkt kończy się kiedy:

7.1.2.a. Piłka zatrzyma się w polu obrony

7.1.2.b. Piłka opuści pole obrony

7.2 Zdobywanie trzech punktów w jednej zagrywce

7.2.1 Trzy punkty otrzymuje zespół, który skierował piłkę w pole punktowe przeciwnika (bądź przeciwnik sam skierował piłkę we własne pole punktowe) i piłka zatrzymała się wewnątrz pola punktowego.

7.2.2 Trzy punkty otrzymuje zespół, który skierował piłkę w pole punktowe przeciwnika (bądź przeciwnik sam to zrobił) i zawodnik drużyny broniącej wybił piłkę, która znajdowała się w momencie wybicia w polu punktowym.

7.2.3 Trzy punkty otrzymuje zespół, którego zawodnik strzelił piłkę w pole punktowe przeciwnika (bądź zrobił to sam przeciwnik), piłka opuściła pole punktowe, ale nie zatrzymała się, ani nie opuściła

poła obrony i jest dobita tak, że wraca do pola punktowego i tam się zatrzymuje lub jest wybita przez zawodnika drużyny broniącej.

7.2.4 Kiedy piłka znajduje się w polu punktowym, nie zatrzymała się i jest wybita przez zawodnika atakującego, drużyna atakująca dostaje tylko 1 pkt.

7.3. Przypisywanie punktów zawodnikom

7.3.1 Zawodnik mający ostatni kontakt z piłką, który miał wpływ na jej kierunek uznawany jest za zdobywcę punktu/ów

7.3.2 Wyjątek od regułu 7.3.1 stanowi sytuacja, kiedy ostatni kontakt z piłką miał obrońca w polu punktowym - wówczas punkt/y liczy się na konto tego, kto przed nim miał kontakt z piłką.

7.3.3 Kiedy atakujący dobija piłkę, która wleciała i opuściła pole punktowe tak, że zespół zdobywa 3 punkty, wówczas punkty liczą się na konto tego, który jako ostatni miał kontakt z piłką przed wybijającym.

8 Bezpieczeństwo

8.1 Obuwie nie może zawierać metalowych elementów na spodzie

8.2 Osoby nie biorące udziału w grze muszą stać nie bliżej niż 2 metry od boiska. Sugeruje się zwiększenie tego dystansu, jeśli jest taka możliwość.

8.3 Gra w buczkę ze względu na swoje zasady jest bezpiecznym sportem. Nie niweluje to jednak zupełnie zagrożenia kontuzją. Każdy gra na własną odpowiedzialność i bezwzględnie wymaga się od zawodników gry zgodnej z zasadami oraz fair play!

9 Ustalanie zwycięzców

9.1 Zwycięzcą jest zespół, który zdobył więcej punktów od przeciwnika

9.2 W przypadku tej samej liczby punktów rezultat meczu to remis.

9.3 W przypadku rozgrywek, w których wymaga się ustalenia zwycięzcy, jego sposób w przypadku remisu zależy od woli organizatorów. Może to być na przykład ustalenie, że zwycięzcą jest drużyna, która zdobyła więcej trafień za 3 punkty, zorganizowanie dogrywki i/lub serii rzutów karnych.

10 Zobowiązania wobec buczki

10.1 Buczka to kaszubski sport narodowy, w związku z czym traktowany jest jako element dziedzictwa kulturowego narodu kaszubskiego

10.2 Od organizatorów meczów i rozgrywek wymaga się, aby dołożyli wszelkich starań, aby impreza miała jak najwyższy poziom, a gra była uczciwa.

10.3 Od zawodników wymaga się poważnego traktowania buczki, jako jednej z dyscyplin sportowych, gry fair play i szerzenia pozytywnego obrazu buczki.