

# Nasjonalt reglement boccia

**2024 – 2026**

**Versjon 1.10**



# Nasjonalt regelverk for boccia

## INFO

som er presentert i regelhefte tar for seg hvordan man skal spille boccia.

Konkurransereglene gjelder for alle nasjonale konkurranser som holdes under ledelse av Norges Fleridrettsforbund (seksjon Boccia & Tepecurling)

Disse konkurranser omfatter alle arrangementer som er besluttet av Boccia & Tepecurling seksjonen og inkludert regionale arrangementer, Norgesmesterskap (NM), Norgesserien (NS), turneringer og regionale konkurranser

### **Utøvere må oppfylle kravene som er beskrevet i klassifiseringsmanualen.**

Ungdomskonkurranser kan ha små avvik fra disse reglene (f.eks. innbytter kan være tillatt for LAG og PAR i noen konkurranser).

Deltakernes alder vil bli oppgitt i konkurranseguiden for hver ungdomskonkurranse.

Deltakernes alder vil bli oppgitt i konkurranseguiden for hver ungdomskonkurranse, (Alder er minimum 16 år før årets start i senior NM).

Norges Fleridrettsforbund kan tilpasse disse reglene for å dekke alle spesifikke behov, men må overholde disse reglene for å delta på Norges Fleridrettsforbund -sanksjonerte konkurranser.

Klubber og alle andre, kan tilpasse disse reglene for å dekke alle spesifikke behov, men må overholde disse reglene for å delta på norgesserien, NM og -sanksjonerte konkurranser.

Organiserende komiteer for konkurranser kan legge til klargjøringspunkter med avtale fra «Seksjon boccia & tepecurling» utnevnte teknisk delegat, men disse punktene må ikke endre betydningen av reglene, og de bør være tydelig identifisert på eventuelle sanksjonsskjemaer som er sendt til «Seksjon boccia & tepecurling».

Eventuelle spesielle omstendigheter som krever avvik fra konkurransereglene og som har betydning for forberedelse eller spill av en kamp må fremmes før konkurransestart starter. Spørsmål må tas opp før eller under lagleder møtet, slik at de kan diskutert og løst før noen kamper begynner.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## Spillet

Spillet etikk og ånd ligner på tennis. Publikums deltakelse er velkommen og oppmuntret. Men tilskuere, inkludert team medlemmer som ikke er i konkurranse, oppfordres til å forbli stille under utførelsen til en utøver som kaster ballen. Tilskuere kan bli bedt om å forlate hallen/området for uakseptabel oppførsel.

## Fotografering

Det skal gis klarsignal fra utøvere/dommere/ frivillige at det kan foregå fotografering og eventuelt video opptak av kamper er tillatt. Slik at de som ikke vil bli tatt bilde av eller filmes kan reservere seg. Stativ og kameraer på banen kan imidlertid kun plasseres med godkjenning fra overdommer.

### *Huskeregler om bilder av barn*

- Andres barn: Samtykke må innhentes av en av foreldrene.
- Egne barn: Når barnet er fylt 7 år, har det rett til å få si sin mening om saken.
- Når barnet er fylt 12 år skal det legges stor vekt på hva barnet mener.
- Når barnet er fylt 15 år, avgjør det selv om et bilde kan publiseres.

## Erklæring

Norges Fleridrettsforbund erkjenner at det kan oppstå visse situasjoner som ikke er dekket i regelhefte. Disse situasjonene vil bli behandlet på det tidspunktet de oppstår i samråd med stevne jury eller overdommer.

Eventuelle spesielle omstendigheter som krever avvik fra konkurransereglene og som har betydning for forberedelse eller spill av en kamp må fremmes før konkurransesstart starter. Spørsmål må tas opp før eller under lagleder møtet, slik at de kan diskutert og løst før noen kamper begynner.

# Nasjonalt reglement boccia

**2024 - 2026**

Versjon 1.10



# Nasjonalt regelverk for boccia



Presiseringer er merket med rødt. De gjelder frem til nytt regelverk trer i kraft.

## Paragraf oversikt

\$ 1	Definisjoner	\$ 2	Klasseinndeling
\$ 3	LAG (3 spiller)	\$ 4	PAR (2 spillere)
\$ 5	Individuelt	\$ 6	Kaptein og assistenter ansvar
\$ 7	Utstyr og ball sjekk	\$ 8	Utkast
\$ 9	Spillet	\$ 10	Overtramp
\$ 11	Overtredelse (straffe, gult/rødt kort)	\$ 12	Poengberegning
\$ 13	Walkover og uavgjort cupkamper	\$ 14	Protest
\$ 15	Protokoll	\$ 16	Stevnejury
\$ 17	Overdommer/dommer/linjedommer	\$ 18	Stevnearrangement
\$ 19	Drakter	\$ 20	Alder
\$ 21	Medisinsk Time Out	\$ 22	Teknisk Time Out
\$ 23	Banens mål og merking.		

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 1 Definisjoner

<b>Begrep</b>	<b>Forklaring</b>
1. Stevnet	Hele stevnet (eventuelt over flere dager)
2. Kamp	Det er 4 omganger ved individuelt og PAR spill. Ved LAG spill er det 6 omganger. Tiden regnes fra første utkast av mål ball.
3. Kampslutt	Når dommer meddeler sluttresultatet.
4. Omgang	Er ett gyldig utspill med mål ball og spille ball.
5. Utkastlinje	Den rette tverrgående linje på banen. (B)
6. Kastelinje	Vinkellinje inne på banen (A).
7. Kastefelt	Feltet hvor spillerne sitter eller står (C).
8. Markeringslinje	Spillebanens ytterkant (D).
9. Box/Kryss	Box 35cm x 35cm (smal tape). Box/kryss (boxen) for straffeball. (E).
10. En straffeball	En straffeball er tildelingen av én ekstra ball til motstanderen.
11. Spillebane	Markeringslinjens innerlinje.
12. Spille baller	Er gyldige på hele banen, mål ball må passere, men ikke berøre kastelinjen når den har stanset.
13. Berøre	Ballen skal fysisk berøre linjen.
14. Kasteøyeblikket	I det øyeblikket ballen slippes eller sparkes til den ligger stille.
15. LAG	LAG spill er med (2*) - 3 spillere på laget og de har 2 spille baller hver. *Klasse 5 kan spille med 2 spillere og de har 3 spille baller hver.
16. PAR	PAR spill er med 2 spillere på laget og de har 3 spille baller hver,
17. Spiller	I individuell klasse er en spiller en (1) enkel utøver. I PAR klassen er en spiller to (2) utøvere. I LAG klassen kan en spiller bestå av et team, utøver, spilleassistent og en trener.
18. Ballpoeng	Antall spille baller som ligger nærmere mål ball enn motstanders spille baller.
19. Utkast	Ett gyldig utkast er en (1) målball, samt en gyldig spilleball.
20. Ball sett	Et ball sett består av 6 stk. røde og 6 stk. blå spille baller, samt 1 hvit mål ball. 1 ball sett skal godkjennes av overdommer.
21. Avbrutt omgang	Når baller er flyttet på uten at det skjedde i henhold til det gjeldende spillet, - enten som uhell eller med overlegg og partene ikke blir enige om rekonstruksjon slik at eneste utvei er å spille om igjen omgangen.
22. Død ball boks	Død ball boks kan lages med tape (ca 5 cm bredde) på ca 1 m plassert ca 0,5 m fra 3 meters linjen, på begge sider av banen. Hvor baller som ikke er i spill plassers. F.eks ved rødt utkast skal alle baller som ikke er gyldige plassers på tapen venstre side, både røde og blå.
23. Skriver	Har ikke dommerfunksjon skal kunne notere start og stopp tid, samt notere resultater for hver omgang og slutt resultat.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## \$ 2 Klasseinndeling

Klasse	Beskrivelse	Kommentar	Ved flytting av klasse
1	BC1 -BC2 Internasjonal	Spilles etter BisFeds regelverk	Utøvere i klasse 1 som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til regelverket som den klassen har.
1 renne	BC3 Internasjonal	Spilles etter BisFeds regelverk Spiller med en assistent kalt Ramp Operator. (RO)  (RO) Hjelper BC3 -idrettsutøvere i samsvar med RO -reglene.	Utøvere i klasse 1 renne som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til regelverket som den klassen har.  Ramp Operator til utøvere i klasse 1 (BC3), skal forholde seg til reglementet i klasse 1 renne. Straffen for brudd er straffe.
2	BC4 og andre	Skal spille sittende, hvis ikke klasse B1, dvs. blind. Utøvere som spiller med håndholdte renner i denne klassen, har lov å vippe denne. Assistent skal kun levere baller, ikke justere rennens retning.	
3		Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.	
3s		Spiller sittende. Klassifisering avgjør om spiller tilhører denne klassen.	
4		Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.	
5		Utviklingshemmede. Utøveren kan ha assistent som kan stå i kastfeltet som forklarer spillet. Har en klubb kun 1 spiller kan de spille sammen med en klasse 3 eller 4 utøver. Ved LAG eller PAR spill og de har spillere nok må de spille i klasse 5.	

### Presisering:

Utøvere i klasse 2 til 4 som ikke kan plukke opp baller har muligheten til å ha en hjelper som sitter bak utkast feltet. Hjelperen kan kun gi ball til utøveren når man får beskjed. Kan ikke kommunisere med spilleren under kampen. Blir det kommunisert blir det straffekast til motstanderen.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## Internasjonale klasser er BC1, BC2, BC3 og BC4.

- Bare utøvere i klassene BC1, BC2, BC3 og BC4 tilfredsstiller klassifiseringskravene til internasjonalt spill.
- For nasjonal klassifisering ta kontakt med boccia & teppecurling seksjonen.
- Kun godkjente klassifisører kan foreta klassifiseringer i boccia.

## § 3 LAG (3 spillere)

### 3.1 LAG Klasse 1 (BC1 og BC2)

Internasjonalt er det en LAG konkurranse, for BC1- og BC2-klassene. Utøvere må klassifiseres som BC1- eller BC2-idrettsutøvere. Et LAG må spille kampen med tre utøvere og må ha minst en mannlig utøver, en kvinnelig utøver og en BC1 utøver.

3.1.1 På nasjonale stevner skal klasse1 og klasse 1 renne spille individuelt.

### 3.2 LAG Klasse 2 (PAR, 2 spillere på laget)

3.2.1 De spiller PAR i LAG konkurransen. Et PAR må spille kampen med to utøvere og 3 spille baller hver.

3.2.2 Alle utøvere i klasse 2 skal spille sittende unntatt blinde som kan velge om de vil stå eller sitte.

3.2.3 Maksimal setehøyde inklusiv pute eller brett er 66 cm fra gulvet til den høyeste punkt hvor lår eller rumpeballene kommer i kontakt med pute.

3.2.4 Hvis stolens sete må vippe på grunn av medisinske grunner, blir målingen gjort fra gulvet til det punkt for vekt belastning som er det laveste punktet på rumpe balle.

### 3.3 LAG Klasse 3 og 3S.

3.3.1 Ett LAG kan bestå sammensatt av klasse 3 og 3s. Et LAG må spille kampen med tre utøvere. De spiller med 2 spille baller hver.

3.3.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.

3.3.3 Utøvere som er klassifisert i klasse 3s må spille sittende.

### 3.4 LAG Klasse 4

3.4.1 Et LAG må spille kampen med tre utøvere. De spiller med 2 spille baller hver.

3.4.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.



# Nasjonalt regelverk for boccia

## 3.5 LAG Klasse 5.

3.5.1.1 Et LAG må spille kampen med to til tre utøvere.

3.5.1.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående om en klubb ikke har tre spillere i klasse 5 kan disse spille med 2 spillere eller delta i klasse 3 eller 4 sammen med andre fra samme klubb som er klassifisert i klasse 3 eller 4. Dette gjelder kun hvis klubben mangler klasse 5 spillere. Ett rent må spille i klasse 5. De spiller de med tre spiller har de 2 spille baller hver, spiller de med 2 spillere har de 3 spille baller hver.

3.5.1.3 Utøvere i klasse 5 kan ha ledsager/spilleassistent som kan stå i utkastfeltet. Spilleassistenten kan hjelpe flere utøvere på samme lag.

## 3.6 LAG Klasse åpen

3.6.1 Et LAG må spille kampen med tre utøvere. Og to spilleballer hver.

3.6.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.

## 3.7 LAG (klasse 1 til åpen)

3.7.1 LAG skal bestå av 2 - 3 spillere.

3.7.2 Klasse 1 og klasse 1r spiller individuelt på LAG stevner.

3.7.3 Hjemmelag er rødt og har utkastfelt 1,3 og 5. Bortelag er blå har utkastfelt 2,4 og 6.

3.7.4 Bytte av kastfelt kan ikke skje etter at kampen er startet.

3.7.5 Alle spillere på LAG skal tilhøre samme klubb.

Det er en mulighet og mikse LAG mellom klubber, uten å søke seksjonen. For å kunne få poeng i NS må de delta minst på 3 stevner, med samme LAG.

3.7.6 En reserve får settes inn (også under pågående kamp). Dersom reserve settes inn, får ikke en ordinær spiller tre inn i laget under samme konkurranse/stevne.

3.7.7 Reserve behøver ikke meldes på til ett bestemt LAG.

3.7.8 Kan kun settes inn en (1) reserve pr LAG

3.7.9 Innsatt reserve skal betraktes som spiller.

3.7.10 Ved LAG og laget får forfall, og reserven er brukt, fortsetter spillet med 2 utøver og 2 spille baller hver.

3.7.11 Hvert LAG spiller med 2 spille baller hver.

3.7.12 Spiller på LAG som kommer for sent til kamp, taper kampen 0 - 6, men kan delta i neste kamp.

## Nasjonalt regelverk for boccia

### 3.8 Flytting av LAG til annen klasse på grunn av for liten deltagelse.

- 3.8.1 Flyttes junior eller klasse 1 opp til annen klasse skal de fremdeles premieres i den klassen de er påmeldt i.
- 3.8.1.1 De skal ha like mange utkast med mål ball/spillerballer som et ordinært LAG.
- 3.8.2 Klasse 1 utøvere som blir flyttet opp en klasse.
  - Spiller/LAG skal forholde seg til reglementet som denne klassen har.
  - Klasse 1 renne spiller/LAG som blir flyttet opp skal følge reglementet til klassen, men fremdeles skal renne assistenter forholde seg til klasse 1 reglementet.

### 3.9 Rennebrukere i klasse 2 til Åpen.

- 3.9.1 Det gis tillatelse til utøvere som kan håndtere rennen selv, lov til å vippe rennen under spill.
- 3.9.2 Utøver kan ha spille assistent som kan stå i utkastfeltet. De har ikke lov til å justere spiller eller renne. Kun levere baller.

## \$ 4 PAR (2 spiller på LAGet)

### 4.1 PAR Klasse 1 (BC1 -BC2)

- 4.1.1 I Nasjonale turneringer spilles det PAR (2 spiller på laget). De spiller med 3 spille baller hver og 1 mål ball.
- 4.1.2 Et PAR må spille kampen med to utøvere og må ha med minst en BC1 utøver.
- 4.1.3 Spilles etter BISFed bocciaregler.

### 4.2 PAR Klasse 1 renne (BC3)

- 4.2.1 Internasjonalt er det en PAR konkurranse. Utøvere må klassifiseres som BC3 -idrettsutøvere. Et PAR må spille kampen med to utøvere og må ha minst en mannlig utøver, en kvinnelig utøver.
- 4.2.2 I Nasjonale turneringer spiller de PAR. Et PAR må spille kampen med to utøvere og må ha minst en kvinnelig utøver. De spiller med 3 spille baller hver og 1 mål ball.
- 4.2.3 Spilles etter BISFed bocciaregler.

## Nasjonalt regelverk for boccia

### 4.3 PAR Klasse 2.

- 4.3.1 De spiller PAR. Et PAR må spille kampen med to utøvere. De spiller med 3 spille baller hver.
- 4.3.2 Alle utøvere i klasse 2 skal spille sittende unntatt blinde som kan velge om de vil stå eller sitte.
- 4.3.3 Maksimal setehøyde inklusiv pute eller brett er 66 cm fra gulvet til den høyeste punkt hvor lår eller rumpeballene kommer i kontakt med pute.
- 4.3.4 Hvis stolens sete må vippe på grunn av medisinske grunner, blir målingen gjort fra gulvet til det punkt for vekt belastning som er det laveste punktet på rumpe balle.

### 4.4 PAR Klasse 3 og 3S.

- 4.4.1 Ett PAR kan bestå sammensatt av klasse 3 og 3s.
- 4.4.2 Et PAR må spille kampen med to utøvere. De spiller med 3 spille baller hver.
- 4.4.3 Klasse 3 utøvere kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.
- 4.4.4 Utøvere som er klassifisert i klasse 3s må spille sittende.

### 4.5 PAR Klasse 4

- 4.5.1 Et PAR må spille kampen med to utøvere. De spiller med 3 spille baller hver.
- 4.5.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.

### 4.6 PAR Klasse 5.

- 4.6.1 Et PAR må spille kampen med to utøvere. De spiller med 3 spille baller hver.
- 4.6.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.
- 4.6.3 Om en klubb ikke har to spillere i klasse 5 kan disse spille i klasse 3 eller 4 sammen med andre fra samme klubb som er klassifisert i klasse 3 eller 4. Dette gjelder kun hvis klubben mangler klasse 5 spillere.
- 4.6.4 Ett rent klasse 5 PAR må spille i klasse 5.
- 4.6.5 Utøvere i klasse 5 kan ha ledsager/støttespiller som kan stå i utkastfeltet.

### 4.7 PAR Klasse åpen

- 4.7.1 Et PAR må spille kampen med to utøvere. De spiller med 3 spille baller hver.
- 4.7.2 Kan velge selv om de vil spille sittende eller stående.

## Nasjonalt regelverk for boccia

### 4.8 PAR (klasse 1 til åpen)

- 4.8.1 PAR skal bestå av to spillere.
- 4.8.2 Hjemmelaget er rødt og har utkastfelt 2 og 4. Bortelaget har Blå har utkastfelt 3 og 5.
- 4.8.3 Bytte av kastfelt kan ikke skje etter at kampen er startet.
- 4.8.4 Alle spillere på ett PAR skal tilhøre samme klubb. (NB! Det er mulighet å mikse PAR mellom klubber, uten å søke seksjonen). En spiller kan bare delta på ett lag (PAR).
- 4.8.5 En reserve får settes inn (også under pågående kamp). Dersom reserve settes inn, får ikke den ordinære spilleren tre inn i laget (PAR) under samme konkurranse/stevne.
- 4.8.6 Reserve behøver ikke meldes på til ett bestemt PAR.
- 4.8.7 Kan kun settes inn en (1) reserve pr PAR.
- 4.8.8 Innsatt reserve skal betraktes som spiller.
- 4.8.9 Bytte av kastfelt kan ikke skje etter at kampen er startet.
- 4.8.10 Ved PAR og laget får forfall, og reserven er brukt, fortsetter ikke spillet.
- 4.8.11 Hvert PAR spiller med tre spilleballer hver.
- 4.8.12 Spiller på PAR som kommer for sent, taper kampen 0 - 6, men kan delta i neste kamp.

### 4.9 Flytting av PAR til annen klasse på grunn av for liten deltagelse skal:

- 4.9.1 Flyttes junior eller klasse 1 opp til annen klasse skal fremdeles premieres i den klassen de er påmeldt i.
- 4.9.2 De skal ha like mange utkast med mål ball/spille baller som et ordinært PAR.
- 4.9.3 Klasse 1 utøvere som blir flyttet opp en klasse.
  - Spiller/PAR skal forholde seg til reglementet som denne klassen har.
  - Klasse 1 renne spiller/PAR som blir flyttet opp skal følge reglementet til klassen, men fremdeles skal renne assistenter forholde seg til klasse 1 reglementet.

### 4.10 Rennebrukere i klasse 2 til og med Åpen.

- 4.10.1 Det gis tillatelse til utøvere som kan håndtere rennen selv, lov til å vippe rennen under spill.
- 4.10.2 Utøver kan ha spille assistent som kan stå i utkastfeltet. De har ikke lov til å justere spiller eller renne. Kun levere baller.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 5 Individuelt spill

### 5.1 Klasse 1 og 1 renne

- 5.1.1 Spilles etter BisFeds regelverk.
- 5.1.2 Utøvere i klasse 1 som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til regelverket som den klassen har.
- 5.1.3 Utøvere i klasse 1 renne som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til regelverket som den klassen har. Spilleassistent (Ramp Operator) til utøvere i klasse 1 renne (BC3), skal forholde seg til reglementet til klasse 1 renne. Straffen for brudd er straffe.

### 5.2 Klasse 2 til åpen

- 5.2.1 I individuell kamp skal det spilles med 6 gyldige spille baller av hver farge, pluss 1 mål ball pr. omgang.
- 5.2.2 En kamp består av 4 gyldige utkast med mål ball og spille baller.
- 5.2.3 I individuelt spill skal spillere delta i den klassen de er klassifisert i.
- 5.2.4 De som ikke vil spille i den klassen de er klassifisert i kan de be om å bli reklassifisert.
- 5.2.5 Hjemmebane er alltid rødt. Rødt spiller fra utkast felt 3 og bortelag (Blå) fra utkast felt 4.
- 5.2.6 Det gis tillatelse til utøvere som kan håndtere rennen selv, lov til å vippe rennen under spill.
- 5.2.7 Utøver som kan ha spille assistent se § 6.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 6 Kaptein og Assistenters Ansvar

### 6.1 Kapteinens ansvar

- 6.1.1 I LAG og PAR klassen ledes hvert lag av en kaptein for hver kamp. En bokstav «C» eller kapteinsbind skal være godt synlig for dommer som identifiserer hvem som er kaptein. Kapteinen vil fungere som leder for LAG/PARet og påta seg følgende ansvar:
- 6.1.2 Representerer LAG/PARet ved myntkastet **hvis det skal** trekkes om dere skal spille eller starte med røde eller blå baller ved ekstra spill eller 5 utkast. (jf.§ 13.1.2)
- 6.1.3 Bestemme hvilke lag medlem som bør kaste i løpet av kampen, inklusive straffeballer.
- 6.1.4 Be om en teknisk eller medisinsk «timeout». Treneren eller spilleassisten kan også be om en teknisk eller medisinsk time.
- 6.1.5 Å godkjenne dommerens avgjørelse i forbindelsen med poenggiving (score).
- 6.1.6 Dialog med dommeren i en situasjon til en avbrutt omgang eller der det er en tvist.
- 6.1.7 Signere kampskjema eller utnevner en til å signere. Personen må signere med sitt eget navn. Når det brukes elektronisk kampskjema, kan spilleren bekrefte ved å trykke "OK" eller gi samtykke til protokollfører eller dommer om å klikke på hans eller hennes vegne.

### 6.2 Assisterer klasse 2 blinde og klasse 2 rennespiller.

Assisterer kan:

- 6.2.1 Kan gå ut på banen og gi signal med f.eks. bjelle.
- 6.2.2 Kan flytte utøveren i utkastfelte i riktig retning.
- 6.2.3 Forklare muntlig avstand og hvor hardt kaste må være.
- 6.2.4 Gi tegn på ryggen til spilleren hvordan ballene ligger på banen.
- 6.2.5 Spilleassistent til rennespiller kan stå i utkastfeltet. De har ikke lov til å justere spiller eller renne. Kun levere baller.

### 6.3 Assisterer Klasse 5

Assisterer kan:

- 6.3.1 Kan flytte utøveren i utkastfelte i riktig retning.
- 6.3.2 Forklare muntlig avstand og hvor de skal kaste.
- 6.3.3 I LAG/PAR spill kan en assistent hjelpe flere utøvere og forflytte seg mellom utkast feltene under deres kast/spill.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 7 Utstyr og Ball sjekk

- 7.1 Alt test utstyr som kreves for å gjennomføre en turnering må være godkjent etter bocciareglementet og boccia & teppecurlings seksjon.

Utstyr (baller, rullestoler, hansker, splinter, kommunikasjonsutstyr etc.) vil bli tatt stikkprøvekontroller på flere stevner hvert år. Hoveddommeren eller deres utpekte vil gjennomføre kontrollene.

På hvert stevne skal det være tilgjengelig måleutstyr for egen test av ball sett.

- 7.1.1 Alt utstyret kan bli tatt stikkprøvekontroller når som helst under en turnering etter dommerens skjønn på banen eller av hoveddommeren.
- 7.1.2 Hvis utstyr som brukes på banen viser seg å være i strid med kravene, vil et gult kort bli gitt til utøveren.

### 7.2 Boccia baller

- 7.2.1 Et sett med boccia baller består av seks røde, seks blå og en hvit målball.
- 7.2.2 Boccia baller brukt i godkjente turneringer må oppfylle kriteriene fastsatt av boccia & teppecurling seksjonen.
- 7.2.3 Hver spiller/LAG/PAR kan bruke sine egne fargede baller. I individuell klasser kan hver utøver bruke sin egen mål ball. I PAR og LAG klassen kan kun hvert team kun bruke 1 mål ball.
- 7.2.4 Konkurransballer fra arrangør kan kun brukes av utøvere som ikke har godkjente baller.

### 7.3 Boccia ball kriterier

- 7.3.1 En ball skal være rund konstruert med ett panel (vanligvis rektangulær) i jevnstørrelse. Panele må være jevnt sammensydd for å definere den runde formen.
- 7.3.2 Tillatte materialer skal være vinyl, lær, syntetisk lær, semsket skinn eller lignede materiale med lav forlengelse og strekk egenskaper.
- 7.3.3 En ball må veie 275 g. +/- 12 g.
- 7.3.4 Omkretsen av en ball må være 270 mm +/- 8 mm.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 7.3.5 En ball vil bli diskvalifisert for spill hvis den ikke er i god stand. I god stand betyr egnet for tiltenkt formål, av tilfredsstillende kvalitet, ikke skadet og stand til normal ytelse. Det må ikke ha noen synlige punkteringer eller kutt i den ytre overflaten. Overflaten må være fri for klistremerker. Ballen må ikke ha avrevne eller manglede tråder eller mer enn to sting som er sydd eller reparert på.
- 7.3.6 Ballene må ha en definert farge rød, blå og hvit.

### 7.4 Ball test

- 7.4.1 En ball test gjøres normalt av overdommer. Men overdommer kan gi oppgaven til en sertifisert dommer. Ball testen er delt inn i 3 forskjellige tester som vekt, omkrets og rulle test.

#### ***Hvordan utføre en ball test:***

- 7.4.2 Vekten til hver ball vil bli testet ved hjelp av en vekt med nøyaktighet på 0,01 g.
- 7.4.3 Hver ball vil bli visuelt inspisert for samsvar under balltestprosessen (§ 7.3.5).
- 7.4.4 Omkretsen av ballen vil bli testet med en BISFed Standard mal (med tykkelse 7 –7,5mm) som inneholder to hull: ett hull med en omkrets på 262 mm (det 'lille' hullet) og ett med en omkrets på 278 mm (det 'store' hullet.)

#### ***Testprosedyren vil være:***

- 7.4.5 Hver ball vil bli testet for å sjekke at den ikke vil passere gjennom det lille hullet under sin egen tyngdekraft plassere ballen forsiktig på toppen av det lille hullet.
- 7.4.5 Hver ball vil bli testet for å kontrollere at den vil passere gjennom det store hullet. Hver ball vil bli plassert forsiktig på toppen av det store hullet. Ballen må passere gjennom det store hullet under egen vekt (dvs. under tyngdekraften alene).

### 7.5 Bisfed Rulle Test.

#### ***Testprosedyren vil være:***

#### 7.5.1

Hver ball bli testet ved å bruke en standard BISFed Rulle Test for å sjekke at den vil rulle under påvirkning av tyngdekraften ved å slippe kulen ned en aluminiums renne på 290 mm i lengde med en helning på 25 grader til horisontale (pluss eller minus 0,5 grader). Hver ball må rulle minst 175 mm på 100 mm bred horisontal aluminiums utgangsplate på testanordningen og vil anses å ha bestått testen hvis den ruller rett langs den horisontale utgangsplaten og faller av enden av den horisontale utgangsplaten. Hver ball kan bli testet maksimalt tre ganger og vil bli ansett som mislykket hvis den ikke faller av den horisontale utgangsplaten, vil få på opptil tre forsøk. En ball som faller av på siden av utgangs platen vil bli ansett for å mislykkes.



## Nasjonalt regelverk for boccia

7.5.2 Dommeren kan utføre ytterligere stikkprøver under en kamp i henhold til reglene.

### 7.6 Rullestoler

7.6.1 For utøvere i klasse 2 og 3s er maksimal setehøyde 66 cm fra gulvet til det lavestepunktet der utøverens rumpe er i kontakt med seteputen.

7.6.2 Hvis en rullestol ryker i løpet av kampen, må tiden stoppe og utøveren får en ti (10) minutters teknisk time-out for reparasjoner. Hvis rullestolen ikke kan repareres, må utøveren fortsette å spille eller gi opp kampen.

7.6.3 I tilfelle tvist skal hoveddommeren i samarbeid med juryen avgjøre kjennelsen. (Deres avgjørelse er endelig.)

7.6.4 Ethvert tilleggsutstyr som legges til utøverens sportsspesifikke rullestol vil bli vurdert av overdommer / klassifisør. INGEN ekstra enhet kan legges til sportsrullestolen som vil gi ekstra stabilitet, eller for å kontrollere eller dirigere øvre lem/nedre lem når du kaster ballen.

7.6.5 En dommer eller klassifisør har myndighet til å be utøveren om å fjerne enhver tilføyd udokumentert utstyr, som anses å gi utøveren en urettferdig fordel når han kaster

## § 8 Utkast

8.1.1 Utkastfeltene inndeles i 6 like store utkast felt. (hvert utkast felt er ca. 1 m bredde og 1.25 til 2,5 m lang)

8.1.2 I LAG (3 manns lag) konkurranser skal, hjemmelaget plasseres i kastfeltene 1, 3 og 5 og bortelaget i kastfeltene 2, 4 og 6 fra venstre i spilleretningen.

8.1.3 I PAR (2 manns lag) konkurranser skal, hjemmelaget plasseres i kastfeltene 2 og 4 og bortelaget i kastfeltene 3 og 5 fra venstre i spilleretningen.

8.1.4 Spillerne får ikke bytte plass etter at kampen har begynt.

8.1.5 Ved individuelt spill skal kastfeltet ha en bredde på 1 meter og kastfelt 3 og 4 skal benyttes.

8.1.6 Ved LAG konkurranse skjer utkast i tur og orden fra kastfelt 1 til 6 fra venstre i spilleretningen.

8.1.7 Ved PAR konkurranse skjer utkast i tur og orden fra kastfelt 2 til 5 fra venstre i spilleretningen.

8.1.8 Ved individuelt spill skjer utkast i tur og orden fra kastfelt 3 til 4 fra venstre i spilleretningen.

8.1.9 Som utkast regnes kast av mål ball og gyldig spille ball.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 8.1.10 Ved utkast skal mål ballen (etter at den ligger stille) ha passert kastlinjen og må ikke berøre linjen.
- 8.1.11 Mål ballen anses også som ugyldig om den rører ved eller passerer kantlinjene.
- 8.1.12 Spille baller er gyldige innenfor hele spille banen.
- 8.1.13 Ved PAR spill og individuelt har hver spiller/PAR to utkast med mål ballen pr. kamp.
- 8.1.14 Hvis utkastet ikke godkjennes går kast til den spilleren som står for tur for å kaste neste omgang. Hvis det er i siste omgang, skal spilleren som kastet ut mål ballen i første omgang kaste den ut.
- 8.1.15 Mål ballen skal fortsette å vandre mellom spillerne i utkastrekkefølgen til den havner banen.
- 8.1.16 Kaster spillere ved feiltakelse spille ball i stedet for mål ball i utkastet, dømmes utkastet ugyldig og han anses å ha brukt sitt utkast av mål ballen.
- 8.1.17 Spilleren får imidlertid tilbake spille ballen. Utkastet går så til nærmeste motspiller på høyre side.
- 8.1.18 Mislykkes spilleren som har utkastet av mål ballen med sin spillball, må spilleren fortsette med sine spillballer før en annen på laget kan fortsette.
- 8.1.19 Hvis ingen av kastene blir godkjent vinne motstanderen i forhold til gyldige spille baller på banen – inntil 6 ballpoeng.
- 8.1.20 Kaster en spiller ved feiltakelse mål ball i stedet for spillball, skal mål ballen byttes ut med spillerens spille ball og spillet fortsetter.

## § 9 Spillet

- 9.1 Spiller/LAG/PAR har tre minutter på seg fra opprop til de skal være klare til å spille.
  - 9.1.1 Om dette ikke er mulig på grunn av at spillere for eksempel er på toalettet, skal banedommeren underrettes om dette innen disse tre minuttene har gått.
  - 9.1.2 Innfinner ikke spiller/LAG/PAR seg innenfor foreskrevet tid taper man kampen med 0 – 6 ved LAG/PAR spill og med 0 – 4 ved individuelt spill. Man får imidlertid fortsette stevnet.
  - 9.1.3 Opprop – Arrangøren skal sørge for at kampene blir behørig annonsert.
  - 9.1.4 Spiller/LAG/PAR kan kun ta med seks røde eller blå og 1 hvit mål ball. Resterende baller plasseres ved skriver.

## Nasjonalt regelverk for boccia

**9.2.1** Alle baller skal kastet, rulles eller sparkes inn på spillebanen.

Ingen kan kaste før dommeren har medelt muntlig og/eller mede farge med racket/måle pinne om hvem som skal kaste. (17.2.3 f)

**9.2.2** En ball, etter å ha blitt kastet, sparket eller forlatt bunnen av en renne, kan rulle ut fra siden av utøverens kastfelt (enten i luften eller på gulvet), og gjennom en motsatt spillers utkastfelt, før du krysser kastelinjen og gå inn på spill området.

**9.2.3** Mister en spiller en ball ved et uhell og denne havner mindre enn 1 meter fra utkastlinjen, skal dommeren gi spilleren ballen igjen.

**9.2.4** Det er opp til dommeren å avgjøre om ballen er mistet på grunnnet en ufrivillig bevegelse eller om det var et forsøk på å kaste eller skyve ballen ut på banen.

**9.2.5** Hvis en ball i spill ruller på egen hånd, uten å bli rørt av noe, vil den forbli på spill området i den nye stillingen.

**9.3** En kamp skal ikke overstige:

- 30 minutter i LAG (spillere).
- 30 minutter i PAR spill. (I fra klasse 3 til åpen er spilletiden 30 min)  
Klasse 2 PAR har 60 minutter spilletid.
- 20 minutter i individuelt spill.

a) Gjelder alle klasser, uten klasse 1 som bruker klokke.

**Kamper hvor svaksynte/blinde deltar kan man spille opptil 60 min.**

Det betyr at når utøvere i puljen som ikke er blinde/svaksynte spiller mot hverandre er det 20 min som gjelder.

**9.3.1** Kampen blir stoppet når tiden har passert. Selv om utkastet ikke er ferdig, slutter kampen med det resultatet som ligger på banen der og da.

**9.3.2** Dommeren tar en vurdering av tiden, mye måling eller ikke ballplukkere kan dommeren gi:

- Individuelt spill 4 minutter tillegg.
- PAR spill 4 minutter tillegg.
- LAG spill 6 minutter tillegg.

**9.3.3** Spiller/LAG/PAR som bevisst haler ut tid gis advarsel som etter kampen meddeles overdommer.

## Nasjonalt regelverk for boccia

9.3.4 Der klasse 1 blir flyttet opp til klasse 3 til åpen på grunn av liten deltagelse økes spilletiden til 60 minutter.

**9.4.0** Bortsett fra utkastet er kastordningen innen laget fri.

9.4.1 Hver kamp består av 6 omganger ved LAG spill og 4 omganger ved PAR/individuell spill.

### 9.5 Baller ut av banen

9.5.1.1 Enhver ball vil bli ansett som utenfor banen hvis den berører eller krysser de ytre grenselinjene. Hvis ballen berører linjen og støtter en annen ball, vil ballen på linjen fjernes rett utover vinkelrett på grenselinjen i én bevegelse mens ballen holdes i kontakt med gulvet. Hvis ballen det ble støttet faller og berører linjen, vil den ballen også være utenfor banen. En ball som berører eller krysser den ytre grenselinjen og deretter går inn igjen på spill området er utenfor banen og blir en dødball.

9.5.1.2 Blir mål ballen under spillets gang dyttet slik at den berører/havner utenfor markeringslinjen, legges den på krysset.

9.5.1.3 Det samme gjelder også dersom mål ballen har vært utenfor markeringslinjene og etterpå ruller tilbake inn på spillebanen.

9.5.1.4 Hvis det er umulig å legge mål ballen inn på krysset fordi et allerede ligger en ball der, skal mål ballen plasseres så nær som mulig foran krysset med ballen midt mellom sidelinjene.

9.5.1.5 Spille baller som under spill kastes eller dyttes ut fra spillebanen eller berører markeringslinjen anses ugyldig og tas bort.

9.5.1.6 Spille ballen er ugyldig og tas bort når spille ballen har vært utenfor markeringslinjene og etterpå ruller tilbake inn på spillebanen.

**9.6.1.** Kaster feil spiller/LAG/PAR spille ballen skal dommeren forsøke å stoppe ballen før den flytter noen av de andre ballene.

9.6.1.1 Om dommeren mislykkes med dette og ikke blir enig med partene om rekonstruksjon av plassering ballene bedømmes omgangen som avbrutt.

9.6.1.2 Omgangen spilles da på nytt.

9.6.1.3 Kaster to eller flere spillere fra samme LAG (som har utkastet) samtidig anses spilleballene som spilt og omgangen fortsetter uten at det får noen innvirkning

9.6.1.4 Blir alle ballene på spillebanen dyttet ut av et kast, gjør den spiller/LAG/PAR som utførte kastet de etterfølgende kast til en gyldig spille ball finnes på banene.

9.6.1.5 Dersom ballen som dyttet de andre ballene ut av banen var spillerens/LAG/PARs siste, kaster motstanderen sine baller.

## Nasjonalt regelverk for boccia

9.6.1.6 Havner to eller flere spille baller på eksakt lik avstand fra mål ballen og dommeren ikke kan skille disse fra hverandre, fortsetter spillet ved at den spiller/LAG/PAR kaster annen hver gang til det skjer en forandring.

9.6.2 Spiller/LAG/PAR som kaster sist begynner.

**9.7** Baller som ligger inne på spillebanen skal ikke berøres/flyttes før omgangen er slutt.

9.7.1.1 Flyttes disse ved et uhell, skal dommeren plassere dem på plassen de befant seg før uhellet skjedde. Kan ikke dommeren bedømme dette, skjer omspill av omgangen.

9.7.2 Baller som er dømt ut skal ligge synlige til omgangen er avsluttet. (død ball boks)

9.7.3 Dommer, linjedommer, overdommer, utøver og assistenter har adgang til spille banen.

9.7.3.1 Assistenter til svaksynte/blinde som er avhengig av lys eller lydsignaler. Assistenten skal umiddelbart etter utført kast forlate spille banen.

9.7.3.2 Spillere som trenger slik hjelp skal ha dette påført klassifiseringskortet, og det skal meddeles dommeren før kampen begynner.

9.7.3.3 Alle utøvere i klasse 5 kan gis markering uten at det står på klassifiseringskortet.

9.7.3.4 Under pågående kamp kan spiller/kaptein som har utkastet spørre om avstand mellom ballene eller kan også gå ut og se på avstanden. Kapteinen kan også be en annen på LAG/PARet gå ut. Lagkaptein/spiller fra begge lag har ved tvilsspørsmål rett til å gå inn på spillebanen. Dommer gir tillatelse.

**Presisering: Når det er under teamet/lagets tid kan begge spillere gå ut å se.**

9.7.3.5 Dommer skal ikke si resultatet eller avstand mellom ballene på banen før spiller/LAG spør.

**9.7.4** Spiller/LAG/PAR som må trekke seg underveis i stevnet skal ikke strykes fra resultatlisten, men får beholde plasseringen de har oppnådd før de måtte trekke seg. **Dette gjelder kun hvis spiller/LAG/PAR går videre i fra innledende spill.** Grunnen er at etter innledende spill kan man havne rett i mellomspill/finalespill som kan gi poeng i eventuelt Norgesserien eller plassering i NM. Spilleren/LAG/PARet vil da få siste plassen i mellomspill/finalespillet.

9.7.4.1 Fullfører ikke spiller/LAG/PARet mellomspill eller finalespill vil alle resultater strykes, og spilleren/LAG/PAR et får siste plassen imellom spillet eller finale spillet. Alle kamper og resultater som er oppnådd i mellomspill og finalespill strykes.

**9.8** Hvis en spiller/LAG/PAR bestemmer seg for ikke å kaste eventuelle gjenværende baller, kan spilleren/LAG/PAR gi tegn til dommeren at de er ferdig å kaste for denne omgangen, og de resterende ballene vil bli erklært som «død(e) ball(er). **De plassers i død ball boks, hvis motstander har baller igjen.** Hvis den andre spiller/LAG/PAR har baller igjen fortsetter de å kaste.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 9.9** Dersom en spiller blir syk under kampen vil det være mulig å avbryte kampen maksimalt ti (10) minutter slik at vedkommende kan få medisinsk hjelp. (Medisinsk Time Out).
- 9.9.4 Tiden skal da stoppes.
- 9.11** En spiller kan bare be om en (1) «Medisinsk Time Out» pr. kamp. Men her vil dommeren selvfølgelig vurdere situasjon.
- 9.11.1 Skjer der flere ganger under en kamp tilkalles overdommer som vil vurdere om det mest hensiktsmessig å bryte kampen eller om den skal fortsette.
- 9.12** Hvis en spiller i en individuell/PAR kamp må på toalett, stoppes kampen og resultatet vil bli 6 – 0 til motstander.
- 9.12.1 Ved LAG spill vil kampen fortsette med da kun 2 spillere og 4 baller.
- 9.12.2 Spiller kan ikke settes inn i denne kamp.
- 9.12.3 Er dette en sykdoms årsak som fører til toalettbruk må det gis beskjed til dommeren før kamp start. Da er det mulig med «Medisinsk Time Out».

## § 10 Overtramp

- 10.1** Ved overtramp tildeles det et straffekast.
- 10.1.1 Overtramp dømmes hvis linjene omkring utkastfeltet berøres eller overskrider i utkast øyeblikket.
- 10.1.2 På dommerskjema føres overtramp i egen rubrikk.
- 10.2** Kastes mål ballen med overtramp dømmes kastet ugyldig og utkastet går over til nærmeste motspiller på høyre side.
- 10.2.1 Når motstander forstyrrer LAG/PAR som skal kaste ved å kommunisere med hverandre eller beveger seg uten anmodning fra dommer, gis det en straffeball og et gult kort.
- 10.2.2 Hvis en spiller under kamp går inn på spillebanen før dommeren har annonsert resultatet, dømmes straffekast.
- 10.2.3 Forlater en spiller under kamp kastfeltet med mer enn 1 meter gis det straffekast.
- 10.2.4 Dersom en spiller i klasse 2 som sitter i elektrisk rullestol heiser stolen opp over 66 cm ved utkastet dømmes det straffekast.
- 10.2.5 Ved overtramp ved kast av spillballer, gis det straffekast til motstanderen, men ballen blir liggende.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 10.2.6 Utøver skal ikke ha på mobiltelefon under kamp. Ringer den skal det dømmes for overtramp og det gis det straffekast til motstanderen

### § 11 Overtredelse

#### 11.1 Ved brudd kan det ha en eller flere konsekvenser:

- Én straffeball
- Én straffeball pluss et gult kort
- Gult kort
- Rødt kort (diskvalifikasjon)

#### 11.2 En straffeball

- 11.2.1 En straffeball er tildelingen av en ekstra ball til motstanderen. Denne ballen vil bli spilt etter at alle baller har blitt spilt i en omgang.
- 11.2.2 Dommeren noterer straffe og gir tegn til tidtaker/skriver og registrerer poengsummen.
- 11.2.3 Alle baller vil være fjernet fra banen og spilleren/LAG/PAR som tildeles straffeballen kan velge hvilken som helst av sin fargete ball. Har spiller/LAG/PAR to straffeballer kan han velge samme ball for neste straffekast. Ved LAG/PAR spill bestemmer kapteinen på laget hvem som skal kaste straffeballene. Det er kun en spiller som kan kaste straffeballene i en omgang.
- 11.2.4 Dommeren vil vise fargeindikatoren og si ett minutt. Utøveren har 1 minutt på å kaste straffeballen.
- 11.2.5 Hvis denne ballen stopper inne i målboksen som er på 35cm x 35cm uten å berøre linjene rundt. Tildeles det ett ekstra poeng.
- 11.2.6 Brudd begått av begge spillere kansellerer ikke hverandre. Hver spiller vil prøve å tjene sine straffepoeng(er). Den første straffeballen spilles av spilleren/LAG/PAR som mottok den første straffeballen, deretter vil de veksle mellom spillerne/LAG/PAR for eventuelt gjenværende straffeballer.

#### 11.3 Følgende handlinger vil føre til tildeling av én ballstraff

- 11.3.1 Ved overtramp ved kast av spillballer.

Hvis en spiller/lag kaster en spilleball før dommeren har gitt beskjed om hvem som skal kaste, dømmes det straffekast. (9.2.1)

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 11.3.2 Hvis en spiller under kamp går inn på spillebanen før dommeren har annonsert resultatet.
- 11.3.3 Dersom en spiller i klasse 2 som sitter i elektrisk rullestol heiser stolen opp over 66 cm ved utkastet.
- 11.3.4 Forlater en spiller under kamp kastfeltet med mer enn 1 meter.
- 11.3.5 Mobiltelefon til utøver som ringer.
- 11.3.6 Hjelpere som leverer baller (ikke spilleassistent) til klasse 2 til 4 som kommuniserer med utøvere/spiller dømmes straffekast.

### 11.4 Følgende handlinger vil føre til tildeling av én straffeball og et gult kort

- 11.4.1 Enhver forstyrrelse av eller distraksjon fra en annen utøver på en slik måte at det påvirker motstanderens konsentrasjon eller spillehandling.
- 11.4.2 Spiller/LAG/PAR som bevisst overskrider/haler ut spilletiden.
- 11.4.3 Som forårsaker en avbrutt omgang som må startes på nytt.
- 11.4.4 Ikke akseptere en dommers avgjørelse og/eller opptre på en måte som er skadelig for motstanderen eller konkurransepersonell.
- 11.4.5 Forlate bane området under kampen uten dommerens tillatelse, selv om det er mellom omgangene eller under en medisinsk eller teknisk time-out, kan vedkommende ikke komme tilbake til kampen.

### 11.5 Gult kort

- 11.5.1 Når man begår et brudd oppført i regel 11.4 vil et gult kort bli vist og dommeren vil notere seg det brudd på resultatlisten. Alle gule kort skal meldes til overdommeren.
- 11.5.2 Hvis en utøver får to (2) gule kort se § 11.6.5. Dette meldes til overdommer.
- 11.5.3 I LAG- og PAR klassen gis det gule kortet til utøveren som tar med mer enn det tillatte antallet baller. Hvis det ikke er mulig å fastslå hvem denne utøveren er, gis det gule kortet til kapteinen. Dette meldes til overdommer.
- 11.5.4 Bruk av utstyr under konkurransen som ikke oppfyller utstyrskriteriene. (ved en stikkprøve) Det gis ett gult kort og meldes til overdommer.
- 11.5.5 Spiller, spilleassistent eller trener går inn på spill området uten dommerens tillatelse. Gis ett gult kort og meldes til overdommer.

### 11.6 Rødt kort



## Nasjonalt regelverk for boccia

- 11.6.1 Ethvert lagmedlem, utøver, spilleassistent eller trener/trener assistent som begår noen av følgende lovbrudd vil motta et rødt kort og en umiddelbar diskvalifikasjon.
- 11.6.2 Demonstrere en usportslig oppførsel som å forsøke å lure dommeren, konkurrere med en ball som har blitt tuklet; eller komme med negative bemerkninger på eller utenfor spillebanen.
- 11.6.3 Voldelig oppførsel.
- 11.6.4 Bruke støtende, fornærmende eller fornærmende språk eller bevegelser.
- 11.6.5 Ved 2.gangs advarsel utelukkes spiller/LAG/PAR fra konkurransen og alle resultater strykes. Resultater fra kamper spilt mot det utelukkende laget strykes. Det gjelder også gjenstående kamper.
- 11.6.6 Et rødt kort vil når som helst føre til en umiddelbar diskvalifikasjon fra turneringen. Resultatene av tidligere kamper under turneringen vil bli tapt, og utøveren eller spilleren vil ikke være kvalifisert til å motta deltakelse eller rangeringspoeng for konkurransen.

## \$ 12 Poengberegning

- 12.1 Samtlige spille baller som ligger nærmere målballen enn motstanderens nærmeste ball, gir ett poeng pr. spillball.

Er avstanden til målballen lik mellom baller av ulike farge gir disse ett ballpoeng hver.

Eksempler:

a) Tre røde og en blå ball på lik avstand fra mål ball = 3 – 1

b) En rød og en blå på lik avstand fra mål ball. = 1 – 1

- 12.1.2 Ved seriespill vinner den spiller/LAG/PAR som har oppnådd flest poeng i kampen.

Vunnet kamp = 3 poeng, uavgjort kamp = 1 poeng og tapt kamp = 0 poeng

- 12.1.3 Har to eller flere spillere/LAG/PAR samme antall poeng, avgjøres resultatet etter følgende prioritering.

a) Beste balldifferanse (score-differanse).

b) Flest ballpoeng (scorede baller).

## Nasjonalt regelverk for boccia

- c) Innbyrdes møte.
- d) Avgjøres som femte utkast, jf. § 13.1.2

### § 13 Walkover og uavgjort cupkamper

13.1 Walkover gis ikke ved seriespill i turneringer.

I cupkamper kan det være nødvendig med walkover.

13.1.2 Ved uavgjort i cupkamper spilles en omgang fra hvert lag.

- ✓ Ved uavgjort igjen tar en ny spiller utkastet.
- ✓ Ved eventuelt femte utkast legges målballen på krysset og hver spiller/LAG får en spille ball hver.
- ✓ Hjemmelaget begynner. Avstanden til målballen måles og legges på krysset og motstander kaster. Den som har kortes avstand til målballen har vunnet.

### § 14 Protest

Skriftlig protest mot dommeravgjørelser, undertegnet av ansvarlig spiller/lagkaptein/Lagleder skal innleveres til stevnejuryen senest 30 minutter etter avsluttet kamp.

Med protesten skal det følge en protest-avgift på kr. 500,-.

Beløpet tilbakebetales dersom protesten godkjennes.

Stevnejuryens beslutning er endelig.

Protest kan ikke innleveres etter at kampprotokoll er undertegnet.

Undertegnet kampprotokoll = godkjent

Er ikke kampprotokollen undertegnet, anses kampen som likevel avsluttet.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## §15 Protokoll

Dommer eller linjedommer fører protokoll mens kampen pågår.

Protokollen skal undertegnes av begge lags kapteiner, og av begge spillerne i individuelle kamper.

Gjelder ikke ved protest (jfr. § 12).

## §16 Stevnejury

16.1. I alle approberte stevner utpekes/velges en stevnejury på 3 til 5 personer.

16.1.1 Det er helt opp til arrangøren av stevnet om de ønsker å ha med overdommer i stevnejuryen.

16.1.2 Forbundsdommer 1 kan være overdommer hvis klasse 1 ikke deltar. (Men har gjennomført overdommerkurs).

16.1.3 Overdommer bør være med i juryen dersom klasse 1 deltar på stevnet.

16.1.4 Overdommer skal ikke være fra arrangørklubb.

16.1.5 Assisterende overdommer kan være fra arrangørklubb.

16.1.6 Stevnejuryens oppgaver er å sørge for at stevnet arrangeres i tråd med Fleridrettsforbundets regelverk. (evt. NM reglement)

## §17 Overdommer/Dommer/Linjedommer

### 17.1 Overdommer / Assisterende Overdommer

17.1.1 Overdommer/assisterende overdommer skal ha avlagt godkjent dommerprøve og overdommerkurs.

17.1.2 Overdommer/assisterende overdommer kan ha på mobiltelefon under kamp. (lav ringetone)

17.1.3 Overdommerens oppgaver er:

- a) Bistå dommerne i tvilsspørsmål eller tvister.
- b) Føre protokoll over advarsler.
- c) Ta beslutninger om utelatelse i samarbeid med stevnejury.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- d) Ta beslutninger om endring av kampoppsett i samarbeid med lagledere. Dette kan utføres i forbindelse med lagledermøtet.
- e) Overdommer kan i samarbeid med stevnejury flytte kamper fortløpende under stevnet.

### 17.2 Dommer

17.2.1 Dommer skal ha avlagt godkjent dommerprøve.

17.2.2 Dommer skal ikke ha på mobiltelefon under kamp.

17.2.3 Dommerens oppgave er:

- a) Kontrollere at spillerne innfinner seg til kamp tre minutter fra opprop.
- b) Kontrollere at spillerne befinner seg i sine riktige kastfelt.
- c) Meddele når kampen begynner og føre start- og sluttid i kampprotokollen.
- d) Påse at kamptiden overholdes.
- e) Svare på forespørsel fra spillere i rullestol/med andre hjelpemidler om man er uten overtramp.
- f) Meddele muntlig og/eller med racket/målepinne hvilket spiller/LAG/PAR som skal spille.
- g) Kontrollere overtramp, også om det finnes linjedommer og føre disse i kampprotokollen.
- h) Utføre måling dersom spiller/LAG/PAR ber om det. Ved dømming/måling skal målebånd eller markeringsstav benyttes.
- i) Ved forespørsel skal dommeren vise ballens posisjon visuelt eller verbalt.
- j) Dommer skal ikke nevne hvilke baller som ligger som nr. 1, 2 osv før en blir spurt.
- k) Tilkalle Overdommer/assisterende overdommer i tvilsspørsmål eller ved tvister.
- l) Kontrollere at kampprotokoll undertegnes.
- m) Meddele til overdommer når advarsler er gitt.
- n) En dommer kan delta som spiller under turnering/stevne, men skal ikke dømme spiller/LAG/PAR fra egen klubb, eller spiller/LAG/PAR som kan ha innvirkning på eget sluttresultat. Dispensasjon fra dette kan gis av stevnejury.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## 17.3 Linjedommer

17.3.1 Linjedommer skal ha avlagt godkjent dommerprøve.

17.3.2 Linjedommer skal ikke ha på mobiltelefon under kamp.

17.3.3 Linjedommerens oppgaver er:

- a) Påse at hen er plassert på høyde med utkastlinjen for å kunne bistå dommeren med kontroll av overtramp og spilletid.
- b) Føre kampprotokoll. (dommer skjema)
- c) Bistå (hvis mulig) med innsamling av baller etter omgangens slutt.
- d) Hjelp dommeren etter direktiv.

Turneringer/stevner hvor det ikke er oppført linjedommere på alle kamper skal:

Skriver (linjedommer / frivilige) kun notere tid og resultat, ikke dømme overtramp

**17.4** Overdommerens (ikke assisterende overdommer) beslutning opphever dommerens beslutning.

17.4.1 Dommerens beslutning opphever linjedommerens beslutning.

17.4.2 Ved approberte stevner oppnevnes overdommer, dommere og linjedommere av arrangør.

17.4.3 Ved Norgesmesterskap skal overdommer og jury være godkjent av Seksjon styret.

## \$18 Stevnearrangement

**18.1** Ved puljespill skal følgende antall LAG/PAR gå videre:

- Puljer med 3 LAG/PAR spiller dobbelt serie.
- Puljer med 4 – 5 LAG; 2 LAG/PAR skal gå videre.
- Puljer med 6 – 7 LAG; 3 LAG/PAR skal gå videre.
- Puljer med 8 – 9 LAG; 4 LAG/PAR skal gå videre.

## Nasjonalt regelverk for boccia

- 18.1.1 Ved puljespill spilles det som serie med innledende kamper/mellom spill og finale.
- 18.1.2 Hele stevnet kan spilles som cup, med unntak av NM som skal spilles som serie under hele stevnet.
- 18.1.3 Puljespill skal settes opp etter ranking liste.
- 18.1.4 I klasse hvor landslaget deltar skal ett ekstra LAG/PAR i puljen gå videre.
  
- 18.1.5 LAG/PAR som flyttes til andre klasser på grunn av for liten deltakelse i klassen (ved 1 – 2 påmeldte LAG/PAR), skal dersom de kvalifiseres til videre spill, spille hele stevnet ut i denne klassen. (de vil fortrenge LAG/PAR fra den opprinnelige klassen i evt. videre spill)  

De skal i imidlertid premieres i den klassen de er påmeldt. Premiering for resten av klassen skal skje ut fra sluttresultatet, alle kampene skal telle, ikke bare innbyrdes oppgjør.
- 18.1.6 LAG/PAR i klasser for barn (inntil det året de fyller 12 år) kan ikke flyttes til andre klasser. Dette med begrunnelse i NIF`s bestemmelser om barneidrett.
- 18.1.7 Ved spill som går over to dager skal minimum innledende spill gjøres ferdig første spilledag.
- 18.1.8 Når landslaget er påmeldt ett stevne, skal alle resultater telle. Landslaget kan ikke stille i Norgesserien.

## § 19 Drakter

- 19.1 LAG/PAR/individuelle spillere skal stille i idrettstøy, jakke/genser/t-skjorte og bukse.
- 19.1.2 I LAG/PAR spill skal være tilnærmet likt antrukket. Logo/navn til klubb på t-skjorte/jakke. I individuelt spill kan spillere spille i sport-shorts/skjørt.
- 19.1.3 Brudd på § 19.1. medfører at spiller/LAG/PAR ikke er startberettiget.
- 19.1.4 Dommere bør stille i dommerskjorte, men skal i alle fall stille i idrettstøy, jakke/genser/t-skjorte og bukse.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 20 Alder

**20.1** Aldersklassene deles inn i tre grupper (følger kalenderåret):

Barn. F.o.m. det året en fyller 13 år. (se bestemmelser om barneidrett på nif.no)

Junior. F.o.m. det året en fyller 13 – t.o.m. det året en fyller 19.

Senior. F.o.m. det året en fyller 20.

20.1.2 Junior kan delta på senior nivå i nasjonale stevner når spiller er fylt 15 år gammel.

20.1.3 For deltakelse i junior NM må spillere fylle 13 år i løpet av kalenderåret.

20.1.4 Junior kan delta i senior NM, men spiller må fylle 16 år i løpet av kalenderåret.

## § 21 Medisinsk Time Out

**21.1** Hvis en utøver eller spilleassistent blir syk under en kamp (det må være en alvorlig situasjon), kan enhver utøver be om en medisinsk time out om nødvendig.

En kamp kan bli stoppet for en medisinsk time out i ti (10) minutter i løpet av en kamp, dommeren må stoppe tiden(klokken) før kampen.

21.1.2 En utøver eller spilleassistent kan bare motta en (1) medisinsk Time Out per kamp.

21.1.3 Enhver utøver eller spilleassistent som får en medisinsk time-out må sjekkes på banen så snart som mulig av medisinsk personell som er tildelt stedet.

Det medisinske personellet kan få hjelp med kommunikasjon fra utøver eller spilleassistent/trener, om nødvendig.

21.1.4 I hvilken som helst klasse, hvis en utøver ikke er i stand til å fortsette, vil kampen man tape kampen.

21.1.5 Hvis en utøver fortsetter å be om medisinsk time out i påfølgende kamper, skal overdommer samråd med medisinsk personell og en representant for den utøverens klubb vil avgjøre om denne utøveren skal trekkes eller fjernet fra resten av turneringen.

I den individuelle klassen hvis en utøver blir fjernet fra resten av turneringen, skal alle påfølgende kamper de ville ha spilt vil ha den høyeste poengsummen 6-0; eller den største poengforskjellen i noen kamp i den puljen eller knock out-serien.

# Nasjonalt regelverk for boccia

## § 22 Teknisk Time Out

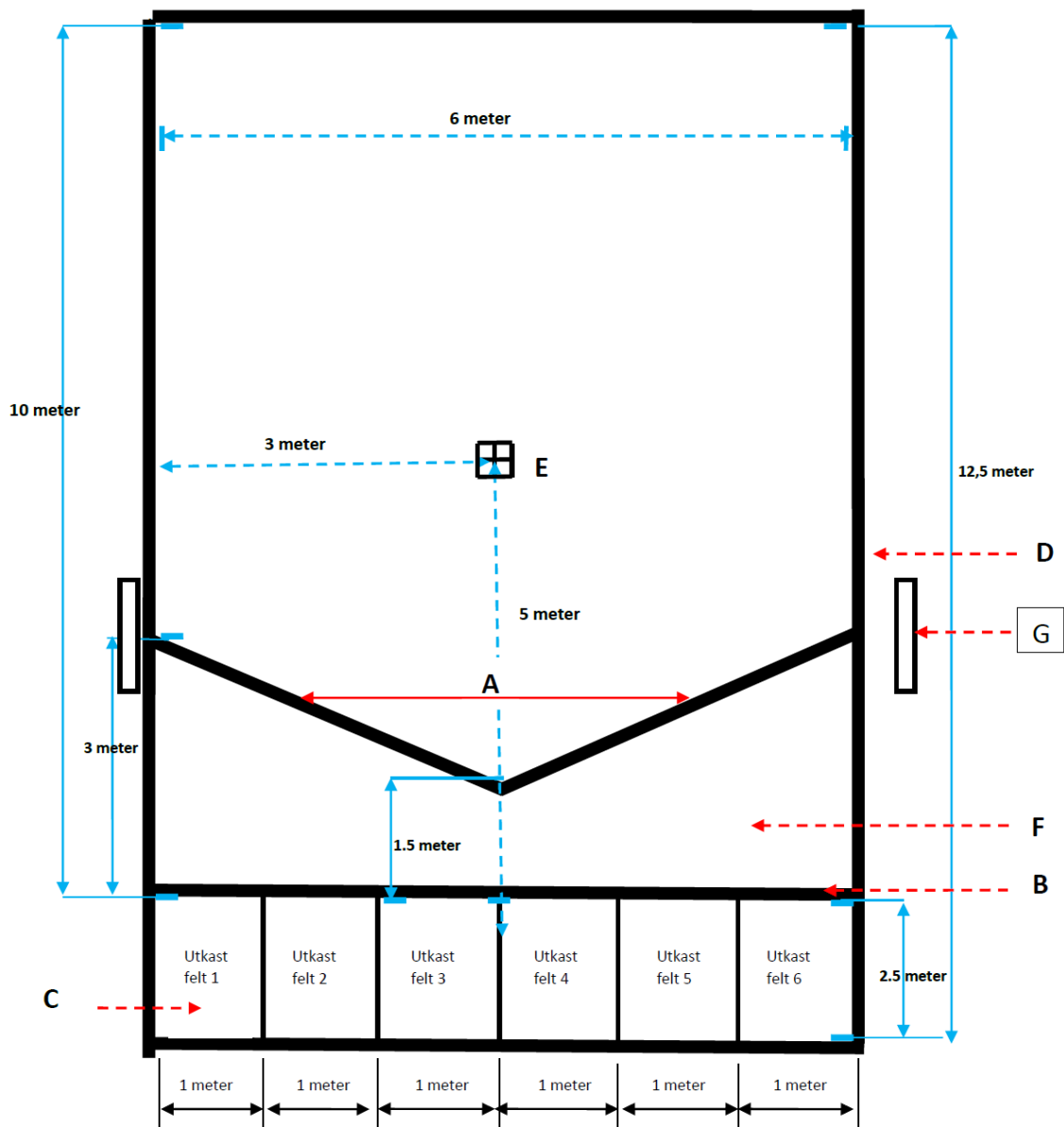
- 22.1 Hvis noe utstyr går i stykker, må tiden stoppes og utøveren vil fåen ti (10) minutters teknisk time out for å reparere utstyret deres.
- 22.1.2 Reparasjons artikler, inkludert en erstatnings stol, kan komme utenfor spillområdet. En tjenestemann (Lagleder, tidtaker, dommere ...) må følge personellet som utfører reparasjonen.
- 22.1.3 Hvis utstyret ikke kan repareres (eller erstattes mellom omgangene), må utøveren fortsette å spille med ødelagt utstyr eller tape kampen.

## § 23 Banens mål og merking er lik for alle klasser.

- 23.1 Boccia spilles på plant underlag. Spillebanens størrelse og markeringslinjer kommer frem av vedlegg.
- 23.1.2 Alle linjer skal være lett gjenkjennelige, 2 – 4 cm bred tape (evt. krittstrek ved utendørsspill).  
Smal tape 2 cm brukes til box/kryss og deling av utkastfelt. Resten av merking er bred tape.
- 23.1.3 Dersom det er behov for det grunnet liten plass, tillates spill på 9 m bane, bortsett fra NM. NM skal spilles på 10 m bane.
- 23.1.4 Ved lagspill bør avstanden mellom banene være minst 75 cm.
- 23.1.5 Det skal merkes opp død ball boks på ved 3 meter (V) på begge sider av banene.  
Død ball boks kan lages med tape (ca 5 cm bredde) på ca. 1 m plassert ca. 0,5 m fra 3 meters linjen, på begge sider av banen  
Som baller som er ute av spill skal legges på. For eksempel ved rødt sitt utkast skal alle døde baller (både rød og blå) legges på død ball boks på rød sin side.
- 23.1.5 Utkast felt skal være 1 m bredde og 1,25 til 2,5 m lengde. Det bør være 2,5m lengde hvis det er manuelle stoler eller el-stoler.



# Nasjonalt regelverk for boccia



- A. Kastelinje.
- B. Utkastlinje.
- C. Kastfelt.
- D. Markeringslinje.
- E. Box 35 x 35 cm innvendig.
- F. Ikke spillbart område for mål ball.
- G. Dødball boks.

Død ball boks kan lages med tape (ca 5 cm bredde) på ca 1 m plassert ca 0,5 m fra 3 meters linjen, på begge sider av banen