

World Boccia International Rules 2025 – 2028 (v.1.1 Norsk)

BisFed Internasjonale Boccia Regler 2025 – 2028

Norges Fleridrettsforbund anerkjenner at situasjoner kan oppstå som ikke er dekket av reglene definert i dette dokumentet.

Ved uklarehet gjelder den engelske versjonen.



Dokument versjons kontrol

Eventuelle endringer gjort i denne regelboken vil bli indikert nedenfor.

Vennligst henvis til versjonsnummeret på forsiden for å identifisere hvilken versjon dette er.

Versjon	Endringer gjort	Av hvem	Dato
1.1	• Korrigering av referanser • Referanser til CA fjernet • Innholdsfortegnelsen oppdatert • 4.1.5 ordet "bare" ble fjernet • 5.3 Tre ekstra tester • 7.3 Trenere og spilleassistent må vise sin akkreditering. • Noen avklaringer ble lagt til reglene: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3 • 10.9.1 "bak boksen" ble fjernet og lagt til "ute av veien" • 10.9.6 «field of play » ble erstattet med spilleområdet. • 16.5.3 lagt til "eller pekeren" (i øyeblikket av slipp)	SM	Mars 2025

Omfang og anvendelse

Disse internasjonale reglene for World Boccia definerer hvordan sportene Boccia skal spilles. Disse reglene gjelder for alle World Boccia-turneringer. En World Boccia turnering er et arrangement som er anerkjent som en del av World Boccia konkurransesystemet. I tillegg til disse internasjonale reglene for Boccia, må en sanktionert konkurranse følge de følgende World Boccia-reglene:

- World boccia klassifiseringsrege.
- World boccia Anti-doping regler.
- World boccia konkurranse og rangerings regler.

Vennligst konsulter disse forskriftene sammen med reglene presentert i dette dokumentet for å forstå hva som kreves når man konkurrerer i et internasjonalt turnering. World Boccia og en vertskomiteé kan publisere regelavklaringer i den tekniske veiledningen for en turnering i samsvar med World Boccia tekniske delegat for turneringen. En regelavklaring må kun beskrive en spesifikk anvendelse av en regel for den turneringen og må ikke endre betydningen av en regel.

World Boccia anerkjenner at situasjoner kan oppstå som ikke er dekket av reglene definert i dette dokumentet. Enhver omstendighet som krever en endring av reglene før en turnering har startet, må tas opp før turneringen begynner og bekreftes på det tekniske møtet av hoveddommeren og den tekniske delegaten til alle deltakerne. Enhver omstendighet som krever en beslutning under en turnering, vil bli tatt i samråd med hoveddommeren og den tekniske delegaten som vil ha den endelige beslutningen. Disse omstendighetene må rapporteres til World Boccia umiddelbart.

World Boccia Internasjonale Regler kan tilpasses av verdens Boccia medlemsnasjoner for nasjonale turneringer eller andre konkurranser som ikke er en del av World Boccia konkurransesystem.

Innholdsfortegnelse

GRUNNLEGGENDE.

1. Definisjoner	5
2. Variasjon av spill	6
3. Turnering oppsett	7
4. Utstyr	8
5. Boccia baller	12

FORBEREDELSE FØR KAMPEN

6. Oppvarming	14
7. Call Room	15
8. Før-kamp Ball Sjekk	17

PÅ BANEN

9. Roller og Ansvarsområder	18
10. Spill	20
11. Forberedelse til påfølgende kamp ferdig.	28
12. Avbrutt omgang.	29
13. Tie-Break	30
14. Etter-Kamp Ball Sjekk	31
15. Kommunikasjon	31

BRUDD & TVISTER

16. Overtredelser	33
17. Tvister	39
18. Dommers /tegn	40

TIDSAVBRUDD

19. Medisinsk avbrudd	44
20. Teknisk avbrudd	44

Oppsett og mål av Boccia banen.	46
--	-----------

GRUNNLEGGENDE.

1. Definisjoner

Classification	Klassifisering av utøvere i samsvar med World Boccia klassifiserings regler.
Division	Ett av fler klasseinndelinger avhengig av klassifisering.
HOC	Vertskap for organisasjonskomiteen.
HR.AHR.TD.ATD	Overdommer, Assisterende Overdommer, Teknisk Delegate, Assisterende Delegate
Coach	Et medlem av et lag som deltar i en kamp som trener. Treneren må sitte ved siden av poengtavlen/tidtaker.
Side	I individuell klasse er en spiller (side) en (1) enkel idrettsutøver. I paravdeling er en spiller (side) to (2) utøvere. I lag klassen er en spiller (side) tre (3) utøvere. SA, Coaches og CAs, er flere medlemmer av spilleren (siden).
Sport Assistant	(SA) Assistant for BC1 idrettsutøvere eller BC4 fot spillere i samsvar med SA regler
Ramp Operator	(RO) Hjelper BC3 -idrettsutøvere i samsvar med RO -reglene. Anerkjent av IPC og en idrettsutøver
Ball	En av de røde eller blå eller Målball (målball) (ref. 5)
Målball	Hvite mål ballen
Competition Balls	Baller fra en lisensiert ballprodusent levert av HOC for bruk under turneringen
Propel	Er begrepet brukt for å kaste en ball på banen. Det inkluderer å kaste, sparke eller slippe en ball når du bruker et hjelpemiddel
Ball Not Played	(BNP) Disse ballene som en spiller ikke spiller under en omgang. BNP blir "Dead Balls»
Dead Ball	En farget ball drevet eller slått ut av banen; en ball fjernet av en dommer etter brudd; eller en ball som ikke ble spilt på grunn av at tiden gikk ut, eller fordi utøveren velger å ikke spille.
Penalty Ball	En straffeball som ble spilt ved slutten av en omgang som ble tildelt av dommeren for å straffe den andre spilleren for spesifisert overtredelse
Two -way swing	Bevege rampen tydelig minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre
Out of the Way	Alle eiendelene til spilleren som skal flyttes, må plasseres inne i deres utkastfelt slik at de ikke er i motstanderens vei. RO må flytte alt utstyr inn i boksen sin, slik at det ikke forstyrrer motstanderen og ikke blir skadet av at motstanderen flytter det. Utøveren kan være bak sin egen.
When the ball is released	Øyeblikket ballen settes i bevegelse, enten ved å slippe den fra hånden/foten, flytte den med en peker eller ved å sparke den.
Equipment	Rullestol, renne, hansker, splinter, pekere og andre hjelpemidler
Wheelchair	Rullestol, scooter, En idrettsutøver MÅ bruke rullestol for å konkurrere
Roll Tes Device	En standard BISFed testrenne som brukes til å kontrollere at baller ruller.
Ball Template	En standard BISFed -mal med to spesifikke hull som brukes til å bekrefte ballens omkrets
Weigh Scale	En vekt med en nøyaktighet på 0,01 g - brukes til å veie ballene
Warm up Area	Et bestemt område for idrettsutøvere å varme opp før de går inn i Call Room
Call Room	Hvor man registrere seg før hver kamp.
Field of Play	Området som inneholder alle banene, Dette inkluderer tidsurene (klokkene)
Court	Spillebanen omsluttet av grenselinjene. Inkluderer utkastfeltene.
Playing Area	Banen minus utkastfeltene.
Throwing Box	En av seks merkede og nummererte bokser som idrettsutøvere spiller fra.
Throwing Line	Linjen foran utøveren som skal kaste ballen.
V Linje	«V» Veen på banen som målballen må passere for å være i spill
Cross	Kryse på banen som marker senter på spille området.
Target Box	35cm x 35cm mål ved krysset for straffeballer.
Tournament	Hele konkurransen eller konkurransene inkludert utstyrssjekker. Avslutningsseremonien som avslutterturneringen. En turnering kan inneholde mer enn én konkurranse.
Competition	Alle individuelle kamper er én konkurranse. Alle lag- og parkamper er én konkurranse.

Match	En kamp mellom 2 spillere /lag
End	En del av en kamp når alle ballene er spilt av to spillere/lag.
Disrupted End	Når baller flyttes utenfor normal spillerekkefølge, enten ved et uhell eller med vilje.
Restarted End	En forstyrret omgang som har blitt endret for mye til at ballene kan flyttes tilbake slik at spillet kan fortsette.
Violation	En handling utført av en idrettsutøver, spilleassistent, rampeoperatør, spiller, trenerassistent eller trener som er i strid med spillereglene og får en straff.
Yellow Card	Et gult kort på 7 cm x 10 cm og vist av dommeren for å gi en advarsel.
Red Card	Et rødt kort på 7 cm x 10 cm og vist av dommeren for å utstede en diskvalifikasjon

2. Type spill

Det er tre typer varianter av spill i World Boccia-konkurransesystem:

2.1 individuelt spill

Det er åtte individuelle klasser, inndelt med herre og damekonkurranse for hver klasse (BC1, BC2, BC3 og BC4). Utøvere må være klassifisert i den tilsvarende klassen for å konkurrere.

I de individuelle klassene består en kamp av fire (4) omganger. Hver utøver har to omganger med kontroll over målball (hvite ballen) som veksler mellom utøverne. Hver utøver har seks (6) fargede baller og må gå inn i Call-Room med ikke mer enn 6 røde og 6 blå baller, pluss 1 målball. Utøver som spiller med røde baller vil inne ha utkastfelt 3, og utøveren som spiller med blå baller vil inneha utkastfelt 4.

BC1-utøvere og BC4-fotballspillere har en spilleassistent som hjelper dem på banen. BC3-utøvere har en rampeoperatør til å assistere dem. I tillegg kan én trener følge med hvert lag i alle klasser til banen. Treneren må sitte i det angitte området på enden av banen.

2.2 Par

Det er to PAR konkurranse, BC3 Par og BC4 Par. Utøvere må være klassifisert i den tilsvarende klassen for å konkurrere. Hvert par må spille kampen med én mannlig og én kvinnelig utøver.

I BC3 og BC4 PAR består en kamp av fire (4) omganger. Hver utøver har en omgang med kontroll over målball som går i numerisk rekkefølge fra utkastfelt 2 til 5. Utøvere spiller med tre (3) fargede baller hver og må gå inn i Call-Room med ikke mer enn 3 røde og 3 blå baller, pluss 1 målball for hvert par. Spilleren som spiller med røde baller vil ha utkastfelt 2 og 4, og spillere som spiller med blå baller vil ha utkastfelt 3 og 5. Utøvere spiller hele kampen fra utkastfelte hvor de starter kampen.

I BC3 PAR må hver utøver ha hjelp av en rampeoperatør som må følge reglene for rampeoperatører. En trener kan følge hvert par til banen. Under omgangene må treneren sitte i det angitte området på enden av banen.

En innbytter for hvert par vil kun bli tillatt ved spesifiserte ungdoms internasjonale arrangementer.

2.3 LAG

Det er én lag spill for BC1- og BC2-klassen. Utøvere må være klassifisert som BC1 eller BC2-utøvere. Et lag må spille kampen med tre utøvere og må ha minst én mannlig utøver, én kvinnelig utøver og én BC1-utøver.

I lagkonkurransen består en kamp av seks (6) omganger. Hver utøver har en omgang med kontroll over målballen som går i numerisk rekkefølge fra utkastfelt 1 til 6. Utøverne har to (2) fargede baller hver og må komme inn i Call-Room med ikke mer enn 2 røde og 2 blå baller per utøver, pluss 1 målball for hvert lag. Spillere som spiller med røde baller vil ha utkastfelt 1, 3 og 5, mens spillere som spiller med blå baller vil ha utkastfelt 2, 4 og 6. Utøverne spiller hele kampen fra utkastfeldte der de starter kampen.

Hvert lag har lov til én spilleassistent. Én trener kan følge hvert lag til banen. I omgangen må treneren sitte i det angitte området ved enden av banen.

Innbytter for hvert lag vil kun bli tillatt ved spesifiserte internasjonale ungdomsarrangementer.

3. Turnering Oppsett

3.1 Banen

Overflaten skal være flat og jevn (f.eks. polert betong, tre, naturlig eller syntetisk gummi). Overflaten skal være ren. Ingen stoffer kan brukes til å forstyrre spilleflaten. Banens dimensjoner er 12,5m x 6m med kastområdet delt opp i seks utkastfelt. Alle målinger av grenselinjene måles til innsiden av den relevante linjen. Linjer som deler utkastfeltene og linjene for korset måles til en tynn blyantlinje med tape jevnt fordelt over begge sider av den merkingen. Kaste linjen og V-linjen skal plasseres inne i det ikke-gyldige området for Målball (ref.: Boccia Banedesign bak i denne regelboken).

Alle merking (tape) burde være mellom 1,9 cm og 7 cm brede og må være lett gjenkjennelige. Teip kan brukes til å markere linjer. Bred teip, 4 cm – 7 cm bred, skal brukes til: ytre grenselinjer, kastelinje, og V-linjen. Smal teip, 1,9 til 2,6 cm bred, skal brukes til: linjene som deler kastebokser, målboxen, og korset. Den indre dimensjonen av målboxen er 35 cm x 35 cm. Smal teip skal plasseres på utsiden av den 35 cm store kvadratiske målboxen.

3.2 Resultattavla

Resultattavla skal plasseres på en plassering hvor alle utøvere som konkurrerer i kampen kan se den klart.

3.3 Tidtakingutstyr

Tidtakingutstyr skal være elektronisk.

3.4 Rød/blå fargeindikator

Indikatoren er en farget paddle (bordtennis rekkert) som brukes av dommeren for å vise hvilken spiller(rød eller blå) som kaster neste. Dommeren bruker paddle og sine fingre for å vise poengene ved slutten av hver omgang og på slutten av kampen.

3.5 Måle utstyr.

Enheter inkludert målebånd, kaliper, føleinstrumenter, lommelykt brukes av dommerne for å måle avstander på banen.

4 Utstyr

Alle testapparater som kreves for å gjennomføre en turnering må være godkjent av den internasjonale boccia tekniske delegaten og/eller overdommeren for hvert godkjente arrangement.

En utstyrsinspeksjon må finne sted i starten av en turnering for følgende utstyr:

- Rullestoler
- Ramper
- Peker
- Hansker
- Skinner
- Kommunikasjonsenheter.

Overdommeren og/eller deres utpekte vil gjennomføre kontrollen (sjekken) på et tidspunkt bestemt av den tekniske delegaten. Dette bør skje før konkurransen begynner. Kontrollerte og godkjente utstyr vil motta et offisielt stempel eller klistremerke for hver gjenstand, inkludert et klistremerke for hver del av rampen. Hansker, splinter eller andre lignende enheter som utøveren bruker på banen, trenger dokumentert godkjenning fra en klassifisør som må tas med til utstyrsjekk.

Sjekk inn i Call-Room. Klassifiseringsdokumentet må være gyldig i den angitte perioden på dokumentet. (Klassifiseringen kan være permanent eller midlertidig)

Utøvere (RO/SA inkludert) som bruker kommunikasjonsenheter på spillebanen må få disse enhetene godkjent ved utstyrssjekk og må motta offisiell stempel/klistremerke. En kommunikasjonsenhet vil bare bli godkjent hvis den er avgjørende for å gjøre det mulig for utøveren å kommunisere med dommeren, for å instruere assistenten innen de tillatte reglene, for kommunikasjon på banen, eller hvis det er nødvendig for bevegelse av rullestolen deres (Ref.: 15.9).

Forespørsel om å sertifisere eventuelle gjenstander etter utstyrsjekken vil ikke bli tillatt, unntatt ved ekstraordinære omstendigheter (f.eks. en rullestolutsifting under en kamp) med godkjennelse fra overdommeren.

Utstyret er underlagt tilfeldige kontroller når som helst under en turnering etter skjønn av dommeren på banen eller den (assistende) overdommeren. Hvis utstyret som brukes på banen blir funnet å være i strid med forskriftene, vil det bli gitt et gult kort til utøveren (ref: 16.9.5). Spilleren kan deretter bruke en teknisk time-out for å fikse eller erstatte utstyret i henhold til regel 20.1. Hvis utøveren ikke klarer å fikse eller erstatte utstyret innen den tilgjengelige tiden, kan ikke utstyret brukes lenger i den kampen.

4.1 Hjelpemidler

Hjelpemidler, som renner brukt av utøvere i BC3-klassen, må godkjennes ved utstyrsjekken på hver turnering. Hansker og/eller splinter brukt av enhver utøver på kastehånden må ha dokumentert godkjenning fra klassifisering som må tas med til utstyrsjekken og oppringingsrommet.

4.1.1

En renne når den legges på sin side må passe inn i et område som måler 2,5 m x 1 m. Dette området er tredimensjonalt; ingen del av rampen er tillatt å henge over innsiden av noen linje. Rampen må ha bunnen og alle utvidelser utvidet til maks under målingen. Dette inkluderer enhver enhet som holder ballen på plass utover rampens utstrekning. Det må være umulig for rampen å strekke seg utover maksimumsgrensen, ellers er den ulovlig. Merker eller linjer for å indikere den maksimalt tillatte utvidelsen av noen del av rampen eller ballholderen er ikke tilstrekkelig.

4.1.2

For å forhindre skader, bør bare et team medlem håndtere rampen under utstyrsundersøkelser. Når utstyret er godkjent ved utstyrsundersøkelsen, vil dommeren påføre valideringsstemplett eller klistremerket fra HOC for konkurransen på alt godkjent utstyr.

4.1.3

En renne kan ikke inneholde noen mekanisk enhet som vil hjelpe til med fremdrift, øke eller redusere hastigheten på ballen, eller hjelpe orienteringen av rampen (f.eks. lasere, nivåer, bremses, sikteinnetninger, kikkerter, osv.). Slike mekaniske enheter er ikke tillatt i Call Room eller på spillefeltet. Når utøveren slipper ballen, skal ingenting hindre ballen på noen måte. En hevet topp er ikke tillatt. En fast eller midlertidig tilbehørfesting på rampen kan ikke brukes til sikting/sikting/orientering av rampen. Dette inkluderer bøyle, ringer og holdere. Hvert sidekant eller annen utstikker må ikke overstige høyden (diameteren) på ballen. Enden/topp-rekkverket må ikke overstige høyden på side-rekkverkene.

4.1.4

Når du ruller en ball, må rampen ikke stikke ut over noen del av kastelinjen. (Forestill deg linjen som en solid vegg som ikke kan berøres.)

4.1.5

Det er ingen restriksjoner på lengden på pekeren som brukes av utøveren for å slippe ballen fra rampen. Pekeren må være i direkte kontakt med utøveren. (hode, munn, arm, bein, osv.). Pekere må ha direkte kontakt med ballen og utøveren ~~kun~~ når ballen slippes. En peker har ikke lov til å være festet til rullestolen, rampen eller noen annen overflate (bortsett fra utøveren) under slippingen (ref.: 16.5.2). Slippingen av ballen må skyldes handlingen til utøveren som bruker pekeren. Det er akseptabelt for en utøver å bevege sin egen rullestol, helt på egen hånd mens han/hun er i kontakt med ballen for å slippe ballen. Å heve eller senke en del er ikke lovlig. Snorer, bånd, stoffstrimler osv. er ikke pekere.

4.1.6

Etter at dommeren har presentert Målballen, og før Målballen blir kastet, må utøveren som kaster tydelig svinge rampen sin minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre - heretter referert til som "to-strengs sving" (ref. 16.5.7). (Dette sikrer at rampeoperatøren ikke kan hjelpe til med å justere den førstekaste, mens dommeren er opptatt med noe annet.) Rampen må ikke ha noen spesifikke merker eller enheter for å indikere startposisjonen til rampen for toveis sving (f.eks. En gradert krage på søylen er ikke tillatt.)

For tiebreak-omgang, både i individuell og parspill, må hver utøver gjøre toveissvinget før de skyter sin første ball (for par er dette en samtidig sving), men først etter at dommeren har indikert at det er deres tur (ref: 13.5). Rampen må også gjennomføre toveissvinget før den skyter noen straffeball. Utøvere som har baller igjen, må omorientere rampen før de slipper ballen sin ved å gjøre toveissvinget når de eller lagkameraten deres kommer tilbake fra spilleområdet (for par er dette et samtidig sving - begge utøvere MÅ svinge rampen sin før de slipper ballen). Hvis utøveren ikke har baller igjen, trenger han/hun ikke å gjøre dette svinget (ref.: 16.5.7). Det er ikke nødvendig å svinge rampen mellom de andre spillene.

4.1.7

En utøver kan bruke mer enn én peker under en match. Alle hjelpemidler må forbli i utøverens kateboks for hele omgangen eller være sikkert plassert på utøverens rullestol. Hvis utøveren ønsker å bruke noe utstyr (flasker, jakker, nåler, flagg...) eller annet utstyr (peker, renne eller renneutvidelse) under en omgang, må disse gjenstandene være på gulvet inne i utøverens kateboks eller sikkert plassert på utøverens rullestol ved starten av den omgangen. Hvis et objekt tas ut av utøverens kateboks under omgangen, vil dommeren vurdere i henhold til regel 16.7.1.

4.1.8

Hvis en utøvers utstyr går i stykker under en kamp, vil dommeren stoppe klokken, og den aktuelle spilleren vil få en ti (10) minutters teknisk pause for å reparere eller erstatte utstyret. I en par kamp kan en utøver dele en renne med sin/din lagkamerat om nødvendig. En renne kan også byttes ut mellom omgangene. Enhver erstatningsrenne må ha valideringsstempelen/ klistremerket for konkurransen. Overdommeren må varsles om enhver slik erstatning.

Erstatninger kan komme fra utsiden av FOP (ref.: 20.) En spillere kan bare ha én teknisk pause per kamp.

4.1.9

Hvis en utøvers ball(er) eller utstyr blir skadet på grunn av en (utilsiktet) handling fra motstanderens spiller, og utøveren dermed ikke kan fortsette å bruke utstyret funksjonelt, taper motstanderen kampen (Ref.: 16.12.1). Hvis, ifølge dommeren, skaden ble forårsaket med hensikt, gjelder regel 16.11.

4.2 Rullestoler

4.2.1 Utøvere må være sittende i en rullestol for å konkurrere. Scootere eller senger (med dokumentert godkjenning fra Klassifisering) kan også brukes. Det er ingen restriksjon på sete høyde for BC3-atleter, så lenge de forblir sittende når de slipper en ball. For alle andre utøvere er den maksimale sete høyden 66 cm fra gulvet til det laveste punktet der utøvers rumpe er i kontakt med seteputen. (ref.: 16.7.3, 16.7.6)

4.2.2

Hvis en rullestol går i stykker under kampen, må tiden stoppes, og laget vil få én ti (10) minutters teknisk pause per kamp for reparasjoner eller utskifting. Hvis rullestolen ikke kan repareres, kan utøveren erstatte den ødelagte rullestolen med en annen rullestol eller må fortsette å spille med den ødelagte rullestolen. En rullestol kan også byttes mellom omganger. Hvis en erstatningsrullestol ikke har blitt sjekket i den forhåndsorienterte utstyrsinspeksjonen før turneringen, kan den bli sjekket på banen. Eventuelle baller utøveren ikke kan spille med, blir døde baller.

4.2.3

I tilfelle av en tvist som involverer en rullestol, skal (assistent) overdommer i samråd med den tekniske delegaten fatte avgjørelsen. Deres avgjørelse er endelig.

4.3 Tilpasninger til rullestoler.

4.3.1 Utøvere har lov til å bruke støtteanordninger på konkurranserullestolen for å støtte stabiliseringen av kroppen. Disse støtteanordningene kan inkludere bekkenstropper, bryststropper eller seletøy, ankelstropper, pommel, ben-/fotstropper, thoraxstøtter og andre. Denne typen støtte må gjennomgås, godkjennes og dokumenteres under klassifiseringsprosessen.

4.3.2 Ingen-enheten kan ikke legges til sportsrullestolen som vil kontrollere eller styre overkroppen/nedre kropp (UL/LL) for å gi utøveren en urettferdig fordel når de kaster ballen inn i spillområdet (f.eks. en ekstern veiledning som hjelper retningen på et

kast/spark/slipp). Ethvert slikt apparat må fjernes for at rullestolen skal være kvalifisert for konkurranse.

5. Boccia baller

I turneringer i boccia kan hver utøver eller spiller bruke sitt eget sett med boccia baller. Et sett med boccia baller består av seks røde kuler, seks blå kuler og en hvit målball ball. Bare ett fullt sett per spiller er tillatt i Call-Room. I de individuelle klassene kan hver utøver bruke sin egen målball. I lag- og par klassen må hver spiller/Par bruke bare én målball. Hvis en utøver ikke tar med seg sine egne baller til Call-Room, vil konkurranseballer bli gitt til dem.

For å bli ansett som lovlig, må en bocciaball oppfylle følgende kriterier:

5.1 Konstruksjon

Enhver ball som brukes i turneringer i boccia må være fra en lisensiert produsent. Ballen må være merket med den offisielle produsentlogoen og den offisielle lisensierte World Boccia-logoen. En ball må veie 275 g. +/- 12 g og omkretsen må være 270 mm +/- 8 mm.

Ballene må ha en definert farge av rød, blå eller hvit, og hver farge må ligge innenfor det akseptable fargeområdet for World Boccia som er gitt til produsentene.

Ball må være kuleformet og konstruert av paneler som er jevnt størrelsesmessige. Alle paneler må være jevnt sydd sammen for å definere den kuleformen formen. Alle paneler må være av samme type materiale.

En ball må være laget av materialer med lave forlengelses- og elastisitetskvaliteter, inkludert vinyl, polyuretan stoff, lær, syntetisk lær, semsket skinn eller annet lignende materiale.

En ball må være fylt med jevnstor pellet eller perler laget av polyetylen eller annet lignende plastmateriale, eller naturlige inaktiv materialer. Materialene må være ikke-ledende, ikke-metalliske og ikke-magnetiske.

En type ball som ikke ble tildelt lisens innen 1. januar hvert år, må bare slippes for salg av en produsent etter avslutningen av den siste Major- eller kvalifiseringsturneringen (se seksjon 1.3 i Konkurranse- og rangeringhåndbok) i det kalenderåret.

5.2 Tilstand

En ball må være i god stand. I god stand betyr egnet for sitt tiltenkte bruk, av tilfredsstillende kvalitet, ikke skadet og i stand til å oppfylle enhver avtalt ytelsesstandard. Produsentens logo og World Boccia-logo må begge være synlige og gjenkjennelige.

En ball må ikke bli manipulert, og vil bli ansett som manipulert dersom den avviker fra den originale ballen som er sendt inn av den lisensierte produsenten, med mindre forskjellen kan forklares med normal slitasje eller akseptabel klargjøring for spill. Alt som endrer egenskapene til overflaten eller fyllingen av ballen som kan sees eller føles, vil bli ansett som manipulering.

Normal slitasje er den forventede nedgangen i tilstand fra typisk bruk av en ball, for eksempel når den gjentatte ganger blir kastet på banen. For eksempel kan det være et mønster av slitasje på grunn av kastestilen eller grepet som brukes av en utøver, eller der en ball interagerer med et konsistent punkt på en rampe eller peker, som et sirkulært mønster på en ball i linje med pilen/markøren. Akseptabel forberedelse for spill er den tillatte vedlikeholdet av en ball slik at den forblir i god stand, som å opprettholde vekten og ønsket mykhet på en ball. For eksempel kan ballen mykes opp, eller de samme pelletsene eller perlene som opprinnelig ble brukt i ballen kan byttes ut for å opprettholde vekten. Overflaten på ballen må ikke ha synlige hull eller kutt. Ballen må ikke ha hull i hjørnene (vertex) av panelene sammenlignet med en original ball eller ha overdreven delaminering. Delaminering betyr at en del av panelet deler seg i lag. Ethvert enkelt område med delaminering må være mindre enn 1 cm i lengde. Den totale lengden av alle områder med delaminering må ikke overstige 2 cm.

Overflaten på ballen må være fri for klistremerker, etiketter eller overføringer. En ball kan merkes med en penn eller markør for å identifisere ballen (f.eks. tall eller bokstaver) og/eller for å indikere hvordan ballen skal brukes (f.eks. et prikk eller en pil). Den opprinnelige fargen på panelet må være synlig rundt enhver merking som legges til panelet. Det må ikke være noen merker på eller over en søm, slik at sømmen fortsatt kan sees og inspiseres. Det skal ikke være noen merker over den godkjente produsentens eller den godkjente World Boccia-logoen.

Overflaten av ballen må ikke ha noen stoffer påført. Overflaten av ballen må ikke ha noen slitasje som ikke kommer fra normal bruk av en ball. Det må ikke være noen synlige skrapemerker eller områder med friksjon, sliping eller skraping som resulterer i betydelige forskjeller i teksturen til ballen. Det må ikke være noen slitasje langs lengden av en eller flere sømmer.

Ballen må ikke ha revne eller manglende tråder, og ikke mer enn to sømmer som har blitt sydd på nytt. Sømmen må være den samme som den opprinnelige produsentens søm og må være konsistent over hele ballenen.

5.3 Beslaglagte baller.

Hvis en ball ikke består en sjekk under kamp eller ballkontroll etter kamp, vil ballen bli beslaglagt. Når en ball er beslaglagt, etter å ha sjekket med HR/AHR, vil IR bekrefte om det er mistanke om at ballen har blitt manipulert eller ikke. Bare dersom mistanke eksisterer, vil en tre-personers panel gjennomgå den beslaglagte ballen. Panelet må bestå av minst to av enten hoveddommeren, assisterende hoveddommer, teknisk delegat eller

assisterende teknisk delegat. Den tredje medlemmen kan være en internasjonal dommer som ikke var involvert i den innledende beslutningen. Dette panelet vil bli dannet umiddelbart etter at beslutningen om å konfiskere en ball er tatt. Hvis den innledende beslutningen om å konfiskere ballen tas i innkallingsrommet, må panelet vurdere ballen mens kampen pågår og komme til en avgjørelse innen kampen er over. Hvis den innledende beslutningen om å konfiskere ballen tas på slutten av kampen, må panelet vurdere ballen før resultatet av kampen bekreftes.

Panelet vil fullføre ytterligere tester for å avgjøre om en ball har blitt manipulert med eller om det bare er en 'mislykket ball'. Panelet vil vurdere ballen og kan bruke tre tilleggstester for å vurdere om ballen har blitt manipulert med:

- Nåle/sonde test
- Friksjonstest
- Metallregistreringstest

Hvis panelet etter å ha vurdert en ball, konkluderer med at den ikke har blitt manipulert, vil ballen bli oppbevart frem til slutten av turneringen og deretter returnert til utøveren.

Hvis panelet, etter å ha vurdert en ball, beslutter at den har blitt manipulert, vil panelet tildele et rødt kort, og utøveren vil bli diskvalifisert fra turneringen. Utøveren vil også bli rapportert under World Boccia Code of Ethics til en World Boccia Ethics Commission. De manipulerede ballene vil bli oppbevart av World Boccia som bevis for World Boccia Etikks Commission. Vennligst se World Boccia kode for Etik, for mer informasjon om prosessen til etikkutvalget.

FØR KAMP FORBEREDELSE

6 Oppvarming

6.1 Før starten av hver konkurranse vil utøverne bli tildelt en tidsperiode til å varme opp i den angitte oppvarmingsområdet. I løpet av den planlagte konkurransetiden kan oppvarmingsområdet kun brukes av deltakerne som vil delta i den neste planlagte kampen. Utøvere og støttepersonell (trener, SA, RO) kan kun gå inn i oppvarmingsområdet og gå til sin tildelte oppvarmingsbane innenfor den planlagte tiden. (Ref 16.9.1)

6.1.1 Oppvarmingstid: for alle klasser vil oppvarmingsområdet åpne 95 minutter før den planlagte starttiden for kampen og stenge 40 minutter før kampen starter. Når opproprommet stenger for de siste kampene for dagen, kan utøvere som ikke har spilt i løpet av dagen bruke oppvarmingsområdet til å trene i 60 minutter. TD kan justere denne tidsrammen for å gi rimelig tilgang til oppvarmingsområdet og for å imøtekomme konkurransesjemaet. Deltakerne vil bli informert om eventuelle endringer i den normale tidsplanen.

6.2 Utøvere kan ha med sein inn i oppvarmingsområdet av et maksimalt antall personer som følger: (Ref 16.9.1)

- BC1: 1 trener, pluss 1 spilleassistent
- BC2: 1 trener, pluss 1 spilleassistent
- BC3: 1 trener, pluss 1 rampeoperatør(RO)
- BC4: 1 trener, pluss 1 spilleassistent
- Par BC3: 1 trener, pluss 1 rampeoperatør per utøver
- Par BC4: 1 trener, pluss 1 spilleassistent
- Lag (BC1/2): 1 trener, pluss 1 spilleassistent

6.3 Om nødvendig kan én oversetter og én fysioterapeut/massasje terapeut per land gå inn i oppvarmingsområdet. Disse personene kan ikke hjelpe til med coaching.

7. Call Room

7.1 En offisiell klokke vil bli plassert tydelig ved inngangen til Call Room.

7.2 Utøver kan følges inn i Call Room av maks antall personer som følger:

- BC1: 1 trener, pluss 1 spillesassistent.
- BC2: 1 trener.
- BC3: 1 trener, pluss 1 Rampoperatør. (RO).
- BC4: 1 trener (pluss 1 spilleassistent hvis utøveren er en fotspiller).
- Par BC3: 1 trener, pluss 1 Rampoperatør (RO)r per utøver.
- Par BC4: 1 trener (pluss 1 spilleassistent hvis utøveren er en fotspiller)
- Lag (BC1/2): 1 trener, pluss 1 spillesassistent.

7.3 Før innpassering til Call Room må hver utøver og hver rampeoperatør vise frem sine deltager nummmer (BIB nr) og adgangsbevis. Trenere og SA må vise frem sitt akrediterings bevis. Utøverens nummer må være tydelig synlig forfra og kan festes til utøveren eller rullestolen. RO må bære deltager nummeret som tilsvarer utøveren de hjelper, tydelig synlig på ryggen. Manglende nummer (etterlevelse) av dette kravet vil resultere i at tilgang til Call Room blir nektet.

7.4 Registrering for alle kamper skjer ved Call Room-disken, som ligger ved inngangen til Call Room. Et lag som ikke er til stede i Call Room i tide, vil tape kampen.

7.4.1 For alle klasser må alle utøvere være registrert mellom trettifem (35) og tjue (20) minutter før den planlagte starttiden for en kamp de er planlagt å spille.

7.4.2 Hver spiller (Individuell, Lag eller Par, inkludert eventuelle SA/RO og treneren) må registrere seg sammen og må ta med alt utstyret og ballene sine. Hver Spiller bør ta med til Call Room bare de gjenstandene som er nødvendige for å konkurrere. Et unntak kan gjøres for trenere som er på banen i påfølgende kamper og ikke klarer å registrere seg i tide ved inngangen til Call Room for en påfølgende kamp.

7.5 Når alle er registrert og inne i Call Room, kan utøvere, trenere og SA/RO ikke forlate Call Rommet. Dersom de gjør det, vil de ikke bli tillatt å komme tilbake og vil ikke delta videre i den aktuelle kampen (regel 7.12 er ett unntak.) Eventuelle andre unntak vil bli vurdert av (assistent) Hoveddommer og/eller den tekniske delegaten.

7.6 Alle spillere må oppholde seg i Call Room i sitt tildelte område umiddelbart etter at de har registrert seg. Hvis en utøver må spille påfølgende kamper, kan treneren eller laglederen, med TDs tillatelse, registrere utøveren for den påfølgende kampen. Dette inkluderer sluttspillkamper når utøverens fremgang til neste kamp ikke gir nok tid til å overholde tiden i Call Room..

7.7 På det avtalte tidspunktet vil dørene til Call Room bli stengt, og ingen andre personer, utstyr eller baller kan taes inn eller delta i kampen (unntak kan vurderes av hoveddommeren eller den utpekte).

7.8 Dommere for hver kamp vil gå inn i Call Room for å forberede seg til kampen senest når døren til Call Room lukkes.

7.9 Utøvere kan bli bedt om å vise sine konkurransenummer, akkrediteringstag og et identifikasjonsdokument til dommeren.

7.10 Alt utstyr vil bli kontrollert i Call Room for å bekrefte at utstyret har fått et offisielt klistremerke for bruk under turneringen. Alt utstyr som ikke består kontrollen, kan ikke brukes på banen og får et gult kort.

7.11 Myntkast - myntkastet vil bli utført i Call Room. Dommeren vil kaste en mynt, og den vinnende spiller velger om de vil spille med rød eller blå baller. Spiller har lov til å forsiktig undersøke (med omhu og under dommerens tilsyn) motstanderens boccia-baller, etter myntkastet og før ballsjekk.

7.12 Hvis det er en tidsplanforsinkelse mens Call Room er i drift, kan hoveddommeren eller en utpekt person godta en anmodning om å bruke toalettet i henhold til følgende retningslinjer:

- den andre utøver av kampen må bli informert.
- en leder/medlem må følge med den utøveren.
- utøveren må returnere til Call Room innen ti (10) minutter; unnlater man å returnere i tide resulterer i tap av kampen.

7.13 Regel 7.12 vil ikke gjelde hvis vertorganisasjonen forårsaker en forsinkelse. Hvis kampene blir forsinket, vil HOC varsle alle teamledere så snart som mulig skriftlig, og TD vil revidere tidsplanen.

7.14 Oversettere kan bare gå inn i Call Room eller FOP hvis de blir bedt om det av en dommer. Oversetteren må være til stede i det angitte området for å være kvalifisert til å gå inn i Call Room eller FOP.

8. Før-kamp ballkontroll

Hver utøver eller lag må presentere sine baller i Call Room for testing før hver kamp. Testene vil bekrefte at hver ball oppfyller kriteriene som definerer konstruksjonen og tilstanden til en lovlig bocciaball.

Etter myntkastet vil det bli testing for hver av de syv (7) ballene hver spiller vil bruke under spillet f.eks. målball (målball ball) pluss seks fargede baller for hver kamp.

Testene som vil bli gjennomført i Call Room er:

- Rulletest
- Ballinspeksjon
- Omkrets test
- Vekt test
- Prosedyren for disse testene kan finnes i dommerens prosedyrehåndbok.

Hvis en eller flere baller mislykkes i en eller flere av disse testene, vil den mislykkede ballen bli konfiskert fra utøveren og utøveren vil motta et gult kort. En mislykket rød eller blå ball vil ikke bli erstattet. En mislykket mål-ball vil bli erstattet med en mål ball fra arrangøren valgt av utøveren fra de tilgjengelige ballsettene.

Utøveren eller laget vil spille med eventuelle gjenværende baller som har bestått alle Call Room testene. Hvis en utøver har mer enn én ball som blir avvist under den samme kontrollen, vil overtredelsen kun medføre ett gult kort; men utøveren vil spille med én mindre ball for hver ball som blir konfiskert.

Utøvere, SA/RO og trenere kan observere ballkontrollen. Hvis en ball feiler, gjentas ikke testen, med mindre dommeren ikke fulgte den korrekte testprosedyren.

For lag- og par-klassen anses alle utøvere, rampeoperatører og spillesassistenter på den ene siden (lag/spiller) som én enhet. Hvis et element stryker en sjekk, får siden (lag/spiller) et gult kort.

Hvis en eller flere baller blir konfiskert under ballkontrollen, kan laget/paret velge hvilke utøver(e) som spiller med et mindre antall baller (ref.: 16.9.3) (**laget/paret kan velge forskjellig for hver omgang**). Når kontrollen i Call Room er fullført, vil dommeren oppbevare ballene til begge parter har ankommet banen og dele dem ut etter at alle sekker er lagret ved poengtavlen.

PÅ BANEN

9 Roller og Ansvar

9.1 Utøver

Utøveren er den enkeltpersonen som har kontroll over å slippe ballen. Han/hun må slippe ballen uten assistanse, uten fysisk kontakt fra noen mens han/hun slipper ballen.

9.1.1 Kapteinens ansvar

9.1.1.1 I lag- og parklassen ledes hvert Lag av en kaptein for hver kamp. Kapteinen må være tydelig identifiserbar, for eksempel ved å bære en "C" eller en kapteins armbånd (**hvis kapteinen ikke er identifiserbar, er det ikke et brudd, bare finn en måte å identifisere ham/henne på i call rommet**). Kapteinen vil fungere som utøvende leder for laget/paret og påta seg følgende ansvar:

9.1.1.2 Representere laget/paret ved myntkastet før kampen, bestemme om man skal spille med røde eller blå baller og bestemme om man skal varme opp først eller sist.

9.1.1.3 Representere laget/par på det nye myntkastet før en tiebreak og bestemme hvem som starter tiebreaken.

9.1.1.4 Kalle inn til en teknisk eller medisinsk pause. Treneren, SA eller RO kan også kalle inn til en teknisk eller medisinsk pause.

9.1.1.5 Anerkjennelse av dommerens avgjørelse i poengsummen.

9.1.1.6 Rådgivning med dommeren i situasjonen av en avbrutt omgang / slutt eller hvor det er en tvist.

9.1.1.7 Signering av kampskjema eller velger en til å signere på deres vegne. Personen som signerer, må skrive sitt eget navn. Når man bruker den elektroniske poenglisten, kan utøveren bekrefte enighet ved å klikke "OK" selv eller gi samtykke til poengsummen eller dommeren om å klikke "OK" på hans/hennes vegne.

9.1.1.8 Løsning av en tvist. Som beskrevet i Regel 16.1 17.1, er det kapteinen/Utøvern som må be om avklaring. Treneren, eller SA/RO kan også snakke med dommeren, med dommerens tillatelse, under tvisten. Dersom oversettelse er nødvendig, kan en oversetter også delta i henhold til Regel 15.7 og 15.8.

9.2 Spilleassistenter

9.2.1 Rampoperatør (RO)

En RO er en spilleassistent/utøver og må overholde reglene som gjelder for utøvere, bortsett fra når det gjelder klassifisering. I denne regelboken må RO følge reglene som er tildelt rampoperatører. Når "utøver" nevnes i denne regelboken, refererer det til spiller den som slipper ballen. RO må følge det internasjonale regelverket. En RO kan kun hjelpe én utøver. RO må være den samme personen for hele konkurransen, med mindre RO blir utilgjengelig. Hvis RO blir utilgjengelig, kan det gjøres et innbytte. For at ett bytte skal være tillatt, må juren varsles før oppvarmingsbanene åpnes for den aktuelle kampen. Den tekniske delegaten må umiddelbart varsle motstanderen når oppvarmingsbanene blir tilgjengelige. Hvis en Rampoperatør blir utilgjengelig under oppvarmingen, i call room eller på FOP, må RO undersøkes av det medisinske personale som er til stedet (på FOP bør det anropes en medisinsk time-out). Hvis det medisinske personalet bekrefter at RO ikke kan fortsette kampen, kan RO bli byttet innen pausen eller mellom omgangene. Enhver RO-bytte må ha en BC3 RO-lisens og må ha fullført antidopingopplæringen.

Rampoperatører hjelper BC3-utøvere ved å betjene rampen som instruert av utøveren. Rampoperatører må være plassert inne i utøverens utkastområde og kan ikke se inn i spilleområdet under omgangene (ref.: 16.6.2). Ett unntak kan gjøres for skjermer i lokaler der spillet blir sendt direkte for tilskuernes opplevelse, og der RO kan se skjermen og dermed indirekte se spilleområdet. TD, i samråd med HOC, har den endelige beslutningen i disse sakene.

Rampoperatører utfører oppgaver som:

- Plassering av rampen – når det blir bedt om det – av utøveren.
- Justerer eller stabiliserer utøverens stol – når det blir bedt om det – av utøveren.
- Justerer utøverens posisjon – når det blir bedt om det – av utøveren.
- Ruller og /eller gir en ball til utøveren – når det blir bedt om det – av utøveren.
- Utfører rutinehandlinger før eller etter å ha sluppet ballen.
- Plukker opp baller etter hver omgang – etter at dommeren har plukket opp målballen eller straffeballen og sier, "ett minutt!".
- Formidler samtaler mellom utøver og dommer – med dommerens godkjenning

Når ballen slippes. (RO) (ref.: 16.5.3):

- må ikke RO ha direkte fysisk kontakt med utøveren (ingen berøring av utøveren overhodet).
- må ikke RO hjelpe utøveren ved å dytte eller justere rullestolen.
- må ikke RO berøre pekeren (ref.: 16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 Spilleassistent

BC1-utøvere og BC4 fotspillere har lov til å ha en spilleassistent. BC1- og BC4-fotspillernes spilleassistent skal plasseres bak utøverens egen utkastfeldt og kan gå inn i utkastfeldt når de blir bedt om det av utøveren. Spilleassistenter utfører de samme oppgavene som en rampeoperatør med unntak av å plassere en rampe.

Når spilleren begynner å kaste(spille), har ikke spillesassistenten lov til å ha direkte fysisk kontakt med utøveren (ingen berøring av utøveren overhodet ref.: 16.5.3); og har ikke lov til å hjelpe iutøveren ved å dytte eller justere rullestolen.

9.2.3 Trener

En trener til spiller/ lag har lov til å gå inn i oppvarmingsområdet, call room og konkurranseområdet for hver klasse (ref.: 6.2, 7.2). Under omgangen må treneren være i det angitte området ved siden av poengtavlen i trenerseksjonen. En trener kan være hvem som helst som er en registrert deltaker fra samme land som utøveren som følges.

10 Spill

10.1 Oppvarming på banen

Før kampen starter, kan en spiller/lag varme opp ved å spille med 6 fargede baller og mål ball innenfor en tidsramme på 2 minutter. I individuell konkurranse gjøres denne oppvarmingen av begge spillere samtidig. I lag- og parkonkurranser gjøres oppvarmingene hver for seg.

10.1.1 Individuell konkurranseprosedyre: Gå fra call room til den tildelte banen på FOP, når man er på banen, vil begge spillere plassere seg i sine tildelte utkastfeldt. Dommeren vil indikere starten på en 2-minutters oppvarming, hvor begge spillere kan kaste alle sine baller, inkludert målball. Begge spillere kan spille oppvarmingsballer på begge sider av banen. Begge spillere forventes å oppføre seg på en samarbeidsvillig måte for å gi hverandre plass til å spille disse ballene. Hvis dommeren bestemmer at en spiller ikke oppfører seg samarbeidsvillig (f.eks. kontinuerlig blokkerer den andre spillers linje for å spille et bestemt skudd), vil en straffeball bli gitt til utøveren (Ref.: 16.6.10).

Oppvarmingen er ferdig når begge spillerer har spilt alle sine baller, eller når 2 minutter har gått, (hva som en kommer først).

10.1.2 Prosedyre for lag- og parkonkurranser: gå fra call room til den tildelte banen på FOP. Når man er på banen, vil laget som varmer opp først plassere seg i sine tildelte utkastfeldt. Dommeren vil signalisere starten på en 2-minutters oppvarming, der laget kan kaste alle ballene sine, inkludert målball. Utøverne går ut bakfra i sine utkastfeldt, og det andre laget går inn for sin separate oppvarming. Når det ene laget varmer opp, må det andre laget vente bak sin egen utkastfeldt.

Hver oppvarming er ferdig når et lag har spilt alle sine baller eller når 2 minutter for laget har gått, (hva som en kommer først).

10.2 Tid per omgang

10.2.1 Hver spiller/lag vil ha en tidsgrense for spilling av hver omgang, og dette overvåkes av en tidtaker.

Tidene er:

- BC1: 4:30 minutter per utøver per omgang.
- BC2: 3:30 minutter per utøver per omgang.
- BC3: 6 minutter per utøver per omgang.
- BC4: 3:30 minutter per utøver per omgang.
- Lag: 5 minutter per lag per omgang.
- Par BC3: 7 minutter per par per omgang.
- Par BC4: 4 minutter per par per omgang.

10.2.2 å spille målball blir regnet som en del av en spillers/lags tid.

10.2.3 En spillers tid skal starte når dommeren indikerer til tidtaker hvilken spiller som skal spille, inkludert målballen.

10.2.4 En spillers tid vil stoppe i det øyeblikket den spilte ballen blir liggende stille eller krysser banegrensene.

10.2.5 Hvis en spiller ikke har sluppet ballen når tidsgrensen er nådd, blir den ballen og andre gjenværende baller fra den spilleren ugyldige og skal plasseres i det angitte området for døde baller. Når det gjelder BC3-utøvere, er ballen sluppet når den begynner å rulle ned rampen.

10.2.6 Hvis en spiller slipper en ball etter at tidsgrensen er nådd, vil dommeren stoppe ballen og fjerne den fra banen før den forstyrrer spillet. Hvis ballen forstyrrer andre baller, vil det bli en avbrutt omgang (ref.: 12).

10.2.7 Tidsgrensen for straffeballer er ett minutt for hver straffe for alle klasser.

10.2.8 Under hver ferdig omgang vil gjenværende tid for begge spillerr bli vist på poengtavlen.

10.2.9 Under spillet av en omgang, hvis tiden er feilberegnet, vil dommeren justere tiden for å kompensere for feilen.

10.2.10 Under tvister eller forvirringer må dommeren stoppe tidtakeren. Hvis det er nødvendig å stoppe under en omgang for oversettelse, må tiden stoppes. Når det er mulig, bør oversetteren ikke være fra samme lag/land som utøveren (**ref.: 15.8**).

10.2.11 Tidtakeren skal kunngjøre, klart og tydelig, når gjenværende tid er

- 1 minutt
- 30 sekunder
- 10 sekunder
- og Tid

Når tiden har gått ut. I løpet av de “ett minuttet” mellom omgangene skal tidtakeren kunngjøre:

- 15 sekunder
- og “Tid!”

Dommeren skal gjenta oppropet, slik at utøverene vet at oppropet gjelder for deres bane.

10.3 Spille baller

Når en hvilken som helst ball slippes (målball, rød eller blå), må utøveren ha alt utstyret, ballene og eiendelene sine inne i sin egen utkastfeldt. I BC3-klassen må RO også være inne i utkastfeldte når ballen slippes.

10.3.1 Når ballen slippes, må utøveren ha minst en rumpeball i kontakt med setet på rullestolen. Utøvere som kun kan spille mens de ligger på magen, må ha magen i kontakt med kastestolen (**ref.: 16.7.3**). Slike utøvere må ha dokumentert klassifiseringstillatelse for denne metoden.

10.3.2 Hvis en ball spilles og spretter av utøveren som kastet den, eller av en motstanderutøver eller hans/hennes utstyr, og krysser kastelinjen, er den i spill.

10.3.3 En ball, etter å ha blitt kastet, sparket, eller etter å ha gått ut av bunnen av en rampe, kan rulle ut av siden av utøverens utkastfeldt (enten i luften eller på gulvet), og gjennom en motstanders utkastfeldt, før den krysser kastelinjen og går inn i spillområdet.

10.3.4 Hvis en ball i spill ruller av seg selv, uten å bli berørt av noe, vil den forbli på spilleområdet i den nye posisjonen.

10.4 Spille målballen (Målball)

10.4.1 Spilleren som spiller rødt starter alltid den første omgangen og alle påfølgende oddetallige omgangen (3, 5). Spilleren som spiller blått kaster alltid de partallige omgangene (2, 4, 6).

10.4.2 Utøveren kan bare spille målballen når dommeren indikerer at det er den spiller /lag sin tur til å spille.

BC3-utøvere må gjøre svinget i to retninger (20 cm høyre og 20 cm venster) før de sender målballen.

10.4.3 Målballen må stoppe i det gyldige området for målball.

10.5 Feilet målball (Målball)

10.5.1 Målballen vil være ugyldig dersom:

- når den spilles, og havner på ikke gyldig område for målballen.
- den går ut av banen.
- en overtredelse/regelbrud begås av utøveren som kaster målballen. Den passende straffen i regel 16.1 til 16.12 vil også bli tildelt.

10.5.2 Hvis målballen blir ugyldig (feilet), vil den utøveren som skal ha målballen på neste omgang, kaste målballen. Hvis målballen blir feilet på den siste omgangen, vil utøveren som kastet målballen i den første omgangen, kaste målballen. Å kaste målballen vil fortsette å gå fremover i sekvens til målballen er gyldig.

10.5.3 Når den hvite ballen ikke er gyldig, vil den neste runden starte i denne rekkefølgen. (den hvite ballen vil bli kastet av utøveren som skulle kaste den i den neste runden).

10.6 Å spille den første fargede ballen inn på banen.

10.6.1 Utøveren som lykkes med å spille målballen, spiller også den første fargede ballen (ref.: 16.5.6). Hvis det er en lang forsinkelse mellom å spille målballen og den første fargede ballen (f.eks. på grunn av en feil på tidsur/funksjonsfeil), kan utøveren be om å spille målballen igjen før han spiller den første fargede ballen. Tiden vil bli tilbakestilt til starttiden for omgangen.

10.6.2 Hvis den fargede ballen lander utenfor banen, eller blir trukket tilbake etter et brudd, vil den spilleren fortsette å spill/kaste ballene til en ball lander i spillområdet på banen eller alle ballene deres har gått ut av banen. I lag- og par-klassen kan enhver utøver fra den laget som er klar for å spille, kaste den andre fargede ballen inn i spillområdet.

10.7 Spille de gjenværende ballene

10.7.1 Den spilleren som skal spille neste vil være den spilleren som ikke har den nærmeste ballen til målballen, med mindre de har brukt opp alle sine baller, i så fall vil den andre spilleren spille. Denne prosedyren vil fortsette til begge spillere har spilt alle baller. Motstanderne må flytte seg "ut av veien" når det ikke er deres tur. I BC3-divisjonen må ROs og utstyr (inkludert rampen og RO's stol) være "ut av veien".

10.7.2 Hvis en utøver bestemmer seg for å ikke spille flere baller, kan de gi beskjed til dommeren om at de ikke ønsker å spille flere baller i den omgangen. I så fall vil tiden bli stoppet, og de gjenværende ballene vil bli erklært som døde baller.

10.8 Ut av Veien

Alle utøvere må være "Ut av veien" for å gi motstanderne fri tilgang til spilleområdet. Å komme "Ut av veien" må gjøres raskt. I BC3 klassen må RO og utstyret (inkludert rampen og RO-stolen) være "ut av veien". Hvis en spiller unnlater å gjøre en bevisst eller målrettet innsats for å være "Ut av veien", vil spilleren bli verbalt advart, og dommeren vil korrigere motstanderens tid om nødvendig. Hvis dette skjer en annen eller påfølgende gang, vil dommeren ilegge et brudd i henhold til regel 16.6. Denne avgjørelsen bør tas i henhold til dommerens egen forståelse av situasjonen, og hvis avgjørelsen vil være endelig. Den motstående spilleren vil så spille i henhold til 10.7. Hvis en dommer mener at en utøver forstyrrer eller avleder motstanderen ved bevisst å ikke gå "ut av veien", kan en straffeball + gult kort gis i henhold til regel 16.8.1.

10.9 Bevegelse på banen

10.9.1 En spiller kan ikke forberede sitt neste kast, orientere rullestolen eller rampen, eller rulle ballen i motstanders tid (før fargen blir vist, er det akseptabelt for en utøver å plukke opp en ball uten å dytte den (f.eks. er det tillatt for rød å plukke opp sin ball før dommeren signaliserer for blå til å spille og å holde ballen i hånden eller fanget; det er ikke tillatt for rød å plukke opp en ball etter at dommeren har signalisert for blå til å spille)) (ref.: 16.6.3). Bevegelse og forberedelse er tillatt under "dødtid" eller "dommertid." Når dommeren viser fargeindikatoren, vil laget som skal spille, posisjonere seg i sin kateboks, mens det andre laget flytter seg, eller forblir, **ute av veien**.

10.9.2 Når dommeren har indikert til utøveren hvilken konkurrerende utøver som skal kaste, plasserer utøverne fra den konkurrerende utøveren seg i sin utkastfeldt og har frihet til å gå inn i spillområdet (ref. 16.6.1). Utøverne kan justere rampen fra sin egen utkastfeldt eller fra en hvilken som helst ledig utkastfeldt. Utøvere og deres assistenter/RO bør ikke gå inn i motstandernes utkastfeldt mens de forbereder sitt neste kast eller justerer rampen. Assistentene/RO bør heller ikke gå inn i spillområdet under løpet, mens de forbereder sitt kast.

10.9.3 Utøverne kan gå eller være bak sine utkastfeldt for å sikte på kastene sine. Minst ett forhjul må forbli innenfor utøverens kasteområde i løpet av den tiden.

10.9.4 Området bak utkastfeldte kan brukes av BC3-utøvere for å gå inn i spillområdet. I BC3-parspill, hvis de ønsker å gå inn i spillområdet, må de gjøre det uten å gå bak sin egen partner. Utøvere og RO som ikke overholder denne regelen vil bli bedt om å gå tilbake til det riktige området og starte bevegelsen på nytt. Tapt tid vil ikke bli kompensert.

10.9.5 Hvis en utøver trenger hjelp for å komme inn på banen, kan han eller hun be dommeren eller linjedommeren om det.

10.9.6 I lagspill eller PARspill, når en utøver kaster ballen, må deres lagkamerater, som kommer fra **spilleområdet**, ha minst ett hjul i kastområdet, enten i sin egen utkastfeldt eller i den tilstøtende tomme utkastfeldte. Hvis dette ikke skjer, vil det bli straffet med en tilbaketrekking + 1 straffeball.

10.9.7 Rutinemssige handlinger før eller etter å slippe en ball er tillatt uten at det må gjøres en spesifikk forespørsel til Spilleassistenten eller Rampeoperatøren

10.9.8 Ingen medlem av en utøver/lag kan forlate banen under kampen uten dommerens tillatelse. Selv om det er mellom omgangene eller under medisinsk eller teknisk time out, kan den personen ikke komme tilbake til kampen. Hvis en utøver eller rampeoperatør forlater banen uten tillatelse, vil dette medføre tap av kampen, (Ref.: 16.9.4; **16.12.3**).

10.10 Ball ute av spill

10.10.1 Enhver ball er ute av spill hvis den berører eller krysser de ytre grenselinjene. Hvis ballen berører linjen og støtter en annen ball, vil ballen på linjen bli fjernet. Hvis den støttede ballen faller og berører linjen, vil også den ballen være ute av spill og bli fjernet. Hver ball vil bli behandlet i henhold til 10.10.3 for en farget ball eller 10.11.1 for målballen. En ball som berører eller krysser den ytre grenselinjen og deretter enter spilleområdet er ute av spill og blir en død ball.

10.10.2 En ball som spilles og ikke klarer å komme inn i spilleområdet, unntatt i tilfelle regel 10.14, vil bli ansett som ute av spill.

10.10.3 Enhver ball av en hvilken som helst farge som blir kastet eller slått utenfor spillområdet, blir en død ball og vil bli plassert i det angitte området. Dommeren er den eneste som avgjør om en ball er utenfor spillområdet. Døde baller må plasseres i det angitte området – en beholder for dødeballer, eller rett utenfor siden av banen, omtrent 1 m fra ballene i spillområdet. Dette gir utøverne plass til å manøvrere helt rundt ballene og se klart de ballene som er i spill.

10.11 Den hvite ballen dyttes ut av spilleområdet

10.11.1 Hvis den hvite ballen dyttes ut av spilleområdet, eller inn i det ugyldige området for den hvite ballen under kampen, vil den bli plassert på krysset.

10.11.2 Hvis dette ikke er mulig fordi det allerede er en ball som dekker krysset, vil den hvite ballen plasseres så nært som mulig, foran krysset og sentrert mellom de side linjene ("foran krysset" refererer til området mellom krysset og kastelinjen).

10.11.3 Når den hvite ballen har blitt plassert i krysset, vil konkurrenten som skal kaste den neste ballen bli bestemt i henhold til regel 10.7.1.

10.11.4 Hvis det ikke er noen fargede baller i spilleområdet etter at den hvite ballen har blitt plassert i krysset, vil spilleren som dyttet den hvite ballen ut spille.

10.12 Spilte flere baller samtidig.

Hvis en spiller spiller mer enn én ball når det er den spillerens tur til å spille, vil de spilte ballene bli trukket tilbake og bli døde baller (ref.: 16.5.9).

10.13 Like avstander på baller

Når det skal avgjøres hvilket lag som skal spille neste, hvis to eller flere baller av ulik farge er like langt fra målballen, og poengene til disse like distanserte ballene er like (1:1; 2:2), må laget som kastet sist spille igjen. Laget som skal spille vil deretter veksle til det ikke lenger er en situasjon med like distanser og lik poengsum, eller ett lag har spilt alle sine baller.

Hvis ballene er like langt fra målballen, men poengene til de like distanserte ballene ikke er like (f.eks. 2:1), vil laget med færre like distanserte baller spille. Spillet fortsetter deretter som normalt.

10.14 Droppet ball (mistet ball)

Hvis en spiller slipper en ball, kan den spilles på nytt. Baller som lander i spilleområdet er "baller i spill". Baller som holder seg på eller bak kaste-linjen, selv i motstanderens utkastfelt eller bak et utkastfelt, er "mistet" og kan spilles på nytt. Det er ingen grense for hvor mange ganger en ball kan spilles på nytt. Hvis en ball slippes, vil tiden fortsette å gå til ballen har blitt spilt på en vellykket måte.

- Mens ballen ikke er fullstendig grepet av utøveren (for eksempel: mens man tar en ball fra der den er lagret eller mens spilleassistenten gir ballen til utøveren, eller mens ballen plasseres i rampen), vil enhver ball som faller under disse eksemplene falle klart ved et uhell og ikke være relatert til kastet. Ballen vil bli returnert til utøveren, uansett hvor den faller.
- Når utøveren har grepet ballen og har begynt på forberedelsene til kastet eller utførelsen, hvis denne ballen da faller, vil den kun bli returnert til utøveren hvis den ikke har kommet inn i spillområdet.

10.15 Slutt på en omgang

10.15.1 Etter at alle ballene er spilt og det ikke er noen straffeballer, vil dommeren bekrefte resultatet med hver deltaker (eller deres kaptein) og deretter muntlig kunngjøre resultatet (ref. 10.16), og deretter si "Slutt på delen". (Hvis dommeren trenger å måle for å bestemme resultatet, vil han invitere Spillere/kapteinene til spillområdet. Kanalettopperatørene kan snu seg for å se målingen på det tidspunktet. Etter målingen, går Spillere tilbake til sine utkastfelter; dommeren kunngjør resultatet og sier "Slutt på delen"). På slutten av en kamp vil dommeren si "omgang ferdig" og kunngjøre og vise det endelige resultatet.

10.15.2 Hvis det er straffeballer som skal spilles, etter å ha bekreftet sluttresultatet med utøverne/kaptener og tillatt ROs å snu seg kort for å se ballene, vil spilleområdet bli ryddet av dommeren (linjepersonen kan bistå). Spilleren som får en straffeball, vil velge en av sine fargede baller, som vil bli kastet mot målboksen. Dommeren vil verbalt kunngjøre den oppsummerte poengsummen (ref.: 11) og deretter, "omgang ferdig" Dette er signalet til ROs om at de kan snu seg mot spilleområdet på dette tidspunktet. Den totale poengsummen fra omgangen blir registrert på poengarket.

10.15.3 I den siste omgangen av en kamp, dersom ikke alle ballene har blitt spilt og vinneren er åpenbar, vil det ikke påløpe noen straff hvis SA, RO eller treneren på banen heier. Dette gjelder også for straffeballer.

10.15.4 Assistentene, Rampopratør og Trenerne kan kun gå inn i spilleområdet når dommeren gir beskjed (ref. 16.6.9). Når perioden er over og dommeren sier "Et minutt!" mens han holder den hvite eller fargede ballen høyt oppe, er dette signalet for at Assistenten, Rampopratør og Treneren kan gå inn i spilleområdet.

10.16 Poeng.

10.16.1 Dommeren skal være ansvarlig for å gi resultatet når begge utøvere har kastet alle ballene. Utøveren med ballen nærmest den hvite kulen, vil score ett poeng for hver ball som er nærmere den hvite ballen enn ballen nærmest den hvite ballen til motstanderen.

10.16.2 Hvis to eller flere kuler av forskjellig farge er likt langt fra den hvite ballen, og det ikke finnes andre baller som er nærmere, vil hver utøver motta ett poeng for hver ball.

10.16.3 Poengene fra straffeballene, hvis noen, legges til resultatet og registreres når de oppnås. Hver straffeball som stopper innenfor målboksen, vil motta ett (1) poeng.

10.16.4 Når hver omgangene er ferdig, må dommeren sikre seg at resultatet er korrekt på tavlen.

10.16.5 Når rundene er ferdige, vil poengene oppnådd i hver av dem bli summert, og utøveren med den høyeste totale poengsummen er vinneren. Hvis resultatet er uavgjort, vil det bli spilt en tiebreak-runde (ref: 13). Poengene oppnådd i tiebreak-runden vil ikke telle for denne konkurrenten i resultatet av den kampen; det vil bare bestemme vinneren.

10.16.6 Dommeren kan kalle frem kapteinene (eller spillere, i individuelle klassen) hvis han må foreta en måling, eller hvis avgjørelsen er nærmere slutten av omgangen.

10.16.7 Hvis en deltaker taper en kamp av disqualifikasjon, vil den motsatte deltakeren bli erklært som vinner, med et resultat som svarer til maksimum mellom 6-0 eller den største poengdifferansen oppnådd i kampene i denne Puljen eller denne utslagsrunden. Den diskvalifiserte deltakeren vil få 0 poeng. Hvis begge deltakere blir disqualifisert, taper begge kampen med et resultat som svarer til maksimum mellom 6-0 og den største poengdifferansen oppnådd i kampene i denne puljen eller denne utslagsturneringen. Resultatet vil bli registrert for hver deltaker som "tapt med 0-(?)".

Hvis begge spillere/lag taper kampen, vil den tekniske delegaten og hoveddommeren beslutte den riktige handlingen.

11. Forberedelse av de følgende omganger for alle klasser.

Dommeren tillater maksimalt ett minutt mellom omgangene. Minuttet begynner når dommeren plukker opp den hvite ballen fra bakken og sier "Et minutt". Assistentene, RO og/eller trenere er ansvarlige for å plukke opp ballene før starten av den neste omgang. Dommeren og linjedommer kan hjelpe hvis de blir bedt om det.

Etter 45 sekunder vil dommeren si "15 sekunder!", ta den riktige målballen og gå til kastelinjen. Ved slutten av minuttet vil dommeren si "Tid!". Alle handlingene til motstanderen må stoppe når dommeren gir den hvite ballen til utøveren som skal kaste. Dommeren vil si "Hvite ball!". Hvis motstanderen ikke er klar, må han vente til dommeren indikerer at det er hans tur til å spille, da kan han fullføre forberedelsene.

Når dommeren sier "Tid!", må utøverne være klare til å spille i sine utkastfeldter; de assistentene, rampopratør og trenerne må være i sine tildelte områder. Motstanderen må være bak sin egen utkastfeldt, "klar til å spille" når fargen på paddle endres. Alt nødvendig utstyr for å spille under spillet må være innenfor egen utkastfeldt eller plassert sikkert på rullestolen (for eksempel: baller og kanalforlengelser). Brudd: en straffeball for å forsinke spillet (ref.: 16.6.7).

Enhver ball som ikke er i utkastfeldtene (eller sikret i rullestolen) ved starten av perioden vil bli betraktet som "død ball" hvis den er glemt i spillområdet eller i beholderen/døde baller området. Hvis de er i en annen utkastfeldt eller bak utkastfeldten, kan de hentes, men det anses å ha skjedd en forsinkelse i kampen (straffeball, ref. 16.6.7). Hvis spilleren velger å spille uten dem, er det ingen overtredelse.

12 Avbrutt omgang

12.1 En avbrutt omgang skjer når ballene, eller en ball, har blitt flyttet av kontakt fra en utøver eller dommeren, eller av en ball kastet under en overtredelse som dommeren ikke har stoppet.

12.2 En omgang kan bli avbrutt på grunn av handlingen til en dommer (for eksempel hvis dommeren sparker en ball, eller viser feil farge) eller på grunn av en feil eller handling fra en spiller. Dommeren vil konsultere begge spillere og linjedommeren for å unngå å ta urettferdige avgjørelser, og vil sette de flyttede ballene tilbake på deres tidligere plassering (dommeren vil alltid respektere det tidligere resultatet, selv om ballene ikke er nøyaktig på sin tidligere plassering). Hvis dommeren ikke vet hva resultatet var, eller ikke kan sette de flyttede ballene tilbake, må omgangem starte på nytt. Dommeren har den endelige avgjørelsen. Dommeren kan konsultere takkameraet, hvis det er tilgjengelig (ref: 12.4). Gjennomgangen av kameraet er opp til hoveddommerens avgjørelse (skjønn).

Omgangen vil bli gjenopptatt på stedet hvor avbruddet skjedde – ballene fjernet fra begge konkurrerende vil forbli i området for tapte baller; hvis den hvite ballen var ugyldig, vil den hvite ballen bli kastet på nytt av utøveren som foretok riktig kast av den. Hvis dommeren viste feil farge med paddle, og den fargen spilles, vil ballen bli returnert og tiden korrigert.

Hvis andre baller blir flyttet, og hvis dommeren ikke kan plassere ballene tilbake som de var før, vil dette bli ansett som et avbrutt parti og vil bli spilt på nytt.

12.3 Hvis en avbrutt omgang må startes på nytt og det er blitt tildelt straffeballer, vil disse bli spilt når repetisjonen av den omgangen er avsluttet. Hvis utøveren eller konkurrenten som forårsaket den avbrutte delen hadde blitt tildelt straffeballer i denne omgangen, vil de nå ikke ha lov til å kaste dem. Hvis avbruddet ble forårsaket av en ball spilt under en overtredelse, vil den ballen og alle ballene som ble trukket tilbake fra den krenkende spilleren forbli i området for døde baller under den gjenopptatte omgangen.

12.4 I store konkurranser ("Major Competitions": Verdensmesterskap og Paralympiske leker) vil det være kameraer i taket på hver bane, og disse kan brukes til å hjelpe dommeren med raskt og nøyaktig å plassere ballene tilbake i deres nøyaktige tidligere posisjoner.

13 Tie Break

13.1 En tie break utgjør en ekstra omgang.

13.2 Utøverne vil forbli i sine opprinnelige kastebokser.

13.3 Hvis poengsummen står lik etter regulert antall omganger i en kamp (og etter at eventuelle straffeballer er spilt), vil dommeren gjennomføre et myntkast før han kunngjør "Ett Minutt". Spilleren som ikke gjorde myntkasterropet i Call Room, vil gjøre valget for tie break. Vinneren av denne trekningen bestemmer hvilken utøver som skal kaste den første fargede ballen. Dommeren vil deretter plukke opp den målballen (eller straffeballen) fra spillområdet og si "Et minutt!"

13.4 Når dommeren sier "Tid!", etter minuttet mellom omgangene, vil dommeren plassere den hvite ballen til deltakeren som kaster først på krysset.

13.5 Tie-break-spillet spilles som en normal omgang. I BC3 Individuelt må hver utøver svinge til begge sider før de kaster sin første fargede ball (både rød og blå). I BC3 Par må alle utøvere (både røde og blå, i sin egen tur) simultant svinge til begge sider etter at dommeren har indikert hvilken deltaker som skal kaste, og før de slipper sin første ball (ref. 4.1.6, 16.5.7 - tilbaketrekking av kastet ball).

13.6 Hvis situasjonen beskrevet i regel 10.16.2 inntreffer og hver deltaker får de samme poengene i tiebreakeren, vil poengene bli notert og det vil bli spilt en ny tie-break. Denne nye tie-break vil bli startet av den motstående deltakeren med sin hvite ball i kryss. Denne prosedyren vil fortsette, med skiftende første kast mellom deltakerne, til det er en vinner.

13.7 Verdens Boccia vil vurdere å bruke en nøytral målball for tiebreakere. Denne regelen vil ikke bli implementert ved begynnelsen av 2025, men kan endres i løpet av syklusen 2025-2028.

14 Kontroll av baller etter kampen

På slutten av hver kamp vil dommeren gjennomføre en inspeksjonsprosess for ballene, for hver av de (7) syv ballene som en deltaker har brukt under kampen. Dommeren skal fullføre inspeksjonen av ballene før de blir returnert til utøveren eller samlet inn av assistenten hans/henne. Prosedyren for kontroll av baller etter kampen er beskrevet i dommerens prosedyremanual.

Hvis en ball ikke består ballinspeksjonsprosedyren utført av kampdommeren, vil hoveddommeren eller assisterende hoveddommer kontrollere og bekrefte resultatet av ballinspeksjonsprosedyren. Hvis ballene bekreftes å ha feilet i ballinspeksjonen, vil ballen bli konfiskert, og resultatet av kampen vil bli registrert som en tapt for den spilleren.

Utøvere, SAs/ROer og trenere kan observere ballkontrollen. Hvis en ball feiler, gjentas ikke testen, med mindre dommeren ikke fulgte den korrekte testprosedyren.

15 Kommunikasjon

15.1 Det vil ikke være noen kommunikasjon mellom utøver, assistent, rampopratør og/eller trener under en omgang.

Unntakene er:

- Når en utøver ber sin/hennes SA/RO om å utføre en spesifikk handling, som å endre posisjonen på rullestolen, flytte et hjelpemiddel, rulle ballen eller gi ballen til utøveren. Noen rutinemessige handlinger er tillatt uten en spesifikk forespørsel til SA/RO.
- Trenere, SAer/ROer, kan gratulere eller gi oppmuntring til utøvere på deres lag etter et skudd og mellom omgangene.

Utøvere og SAs/ROer på banen må ikke motta noen kommunikasjon (elektronisk, vokal, signaler) fra utsiden av banen under en omgang.

15.2 I par- og lagspill kan utøverne, mens en del av spillet pågår, kun kommunisere med sine lagkamerater som er på banen etter at dommeren har indikert at det er deres tur til å spille. Under en omgang, når ingen deltaker har blitt indikert for å spille (for eksempel mens dommeren måler, eller det er en feil med stoppeklokken), kan utøverne til begge deltakere snakke, men de må stoppe så snart det blir indikert for motstanderen at det er deres tur til å kaste.

15.3 Mellom omgangene kan utøvere kommunisere seg imellom, med sin SA/RO og sin trener. Denne kommunikasjonen må stoppe når dommeren er klar til å begynne omgangen. Dommeren vil ikke forsinke kampen for å la mer diskusjon pågå.

15.4 En utøver kan be en annen utøver eller RO om å flytte seg hvis de er plassert slik at det forstyrrer med utførelsen av et kast, men de kan ikke be dem om å forlate sin utkastfeldt helt. Under en kamp bør RO sørge for at utstyret deres er utenfor siktelinjen, slik at motstanderen lett kan utføre sitt kast, uten å skade noe utstyr som er i den retningen. For å unngå skader, bør ROs ikke flytte motstandernes utstyr. Under en kamp bør RO flytte sin egen rampe/eiendeler ut av veien for motstanderen for å la kastet bli utført uten forstyrrelser.

15.5 Enhver utøver kan snakke med dommeren på sin egen tid. Assistentene/RO av rampen kan gi informasjon til utøveren og dommeren kun med tillatelse fra dommeren.

15.6 Etter at dommeren har indikert hvilken deltaker som skal spille, kan hvilken som helst utøver fra den deltakeren be om resultatet eller om at han skal måle. Forespørslene om posisjonen til ballene skal ikke gjøres uten forstyrrelser, og vil bli besvart av dommeren (for eksempel, hvilken ball er nærmest til motstanderens?). Utøverne kan gå inn i spilleområdet for å sjekke selv hvordan ballene er plassert.

15.7 Hvis det under en kamp er behov for oversettelse på banen, har hoveddommeren full myndighet til å velge en passende oversetter. Hoveddommeren vil først forsøke å bruke en frivillig fra organisasjonen, eller en dommer som ikke dømmer en annen kamp på det tidspunktet, eller velge en oversetter fra sitt utpekte område.

15.8 Oversetterne vil ikke sitte i konkurranseområdet. Oversetterne må være i sitt tildelte område. Ingen kamp vil bli forsinket hvis en oversetter ikke er til stede når de trengs.

15.9 Enhver kommunikasjonsenhet brakt til konkurranseområdet av en utøver (inkludert RO/assistent) må godkjennes under klassifiseringen av utstyret og ha mottatt et gyldig klistremerke fra hoveddommeren eller den utpekte personen. Enhver misbruk vil bli ansett som upassende kommunikasjon og vil føre til et gult kort og en straffeball, som vil bli kastet etter at alle ballene i omgangen er kastet, eller i løpet av den neste omgangen hvis dette skjer mellom omgangene (ref.4, 16.8.2).

Trenere har lov til å bruke nettbrett og smarttelefoner for å ta notater. Slike enheter må være i en modus - f.eks. 'flymodus' - som ikke kan kommunisere med utøverne på banen på noen måte. Dommerne har myndighet til når som helst under kampen å sjekke trenerens enhet for å sikre at den ikke er i kommunikasjonsmodus.

15.10 Trenerne som ikke er i konkurranseområdet, samt andre tilskuere, kan heie og/eller gi korte treningsinstruksjoner i pausen mellom omgangene. Dette inkluderer korte verbale og/eller gestuelle instruksjoner. Det bør ikke være dialog mellom utøverne som er i konkurranseområdet og noen som ikke er i konkurranseområdet. Det er ikke tillatt å gi instruksjoner under en omgang. Medlemmer av delegasjonen (utøvere, trenere og/eller andre medlemmer av teamet) som ikke overholder denne regelen, kan miste sin akkreditering og miste tilgangen til hallen til turneringen er over. Andre tilskuere som ikke

overholder denne regelen, kan bli utvist fra hallen. Enhver dommer som mistenker at regelen 15.10 ikke overholdes, vil informere hoveddommeren (eller assistenten hans) som, etter å ha konsultert den tekniske delegaten, vil ta den endelige beslutningen.

Overtredelse/ Regelbrudd

16. Brudd

Hvis det oppstår en overtredelse, kan det være en eller flere konsekvenser:

- Fjerning av ballen.
- En straffeball.
- En straffeball pluss fjerning av ballen.
- En straffeball pluss et gult kort.
- Gult kort- Tap av kamp ved diskvalifikasjon ("brudd")- Rødt kort (diskvalifikasjon)

Alle overtredelser vil bli registrert i protokollen.

En deltaker (individuell, par eller team) og deres Assistent/RO betraktes som en enhet (alle gule eller røde kort som Assistenten/RO mottar vil også bli gitt til utøveren/paret/teamet. På samme måte vil de gule og røde kortene som en utøver mottar, også bli gitt til deres Assistent/RO. Utøveren og deres Assistent/RO anses som en enhet - de gule eller røde kortene som Assistenten/RO mottar, vil også bli vist til deres utøver. Og omvendt, de gule eller røde kortene som tildeles en utøver, gjelder også for deres Assistent/RO.

En trener anses som en enhet; hvis en trener mottar et gult eller rødt kort, overføres det ikke til deltakeren.

16.1 Tilbaketrekking

16.1.1 En tilbaketrekking er fjerning av en ball fra banen. Den tilbaketrukkne ballen vil bli plassert i det angitte området; på gulvet eller i en død ballbeholder.

16.1.2 En tilbaketrekking kan kun gis for en overtredelse som skjer under kasting av en ball.

16.1.3 Hvis en overtredelse begås som fører til en tilbaketrekking, vil dommeren alltid prøve å stoppe ballen før den forstyrrer andre baller.

16.1.4 Hvis dommeren mislykkes i å stoppe ballen før den forstyrrer andre baller, vil omgangem bli ansett som en avbrutt omgang (ref.: 12.1-12.4).

16.2 Straffeball

16.2.1 En straffeball innebærer en ekstra ball for motstanderen. Denne ballen vil bli kastet etter at alle ballene har blitt spilt i en runde. Dommeren teller resultatet og tidtakeren registrerer det; alle ballene vil bli samlet fra spilleområdet, og spilleren som skal kaste straffebollen, vil velge en (1) av sine fargede baller, som vil bli kastet mot målboksen. Dommeren viser fargepaddelen og sier «Et minutt!». Spilleren har 1 minutt på å kaste straffebollen. Hvis denne ballen stopper i bålboxen (35 x 35 cm) uten å berøre linjene som omgir den, vil denne spiller/lag få ett ekstra poeng. I tilfelle av en straffeball, vil tiden bli nullstilt til 1 minutt.

16.2.2 Hvis mer enn én overtredelse skjer under en omgang av én spiller, kan mer enn én straffeball tildeles. Hver straffeball spilles separat. Den spilte ballen fjernes og regnes med (hvis den gir poeng), og spilleren velger fra alle sine fargede baller for å spille eventuelle påfølgende straffeballer.

16.2.3 Brudd på reglene begått av begge spillerne/lag kansellerer ikke hverandre. Hver spiller vil forsøke å vinne sine straffepoeng. Den første straffebollen vil bli kastet av den spiller/lag som har mottatt den første straffebollen, hvoretter de vil kaste vekselvis mellom spiller/lag for hver av de gjenværende straffebollene.

16.2.4 Hvis det begås et brudd som medfører tildeling av en straffeball mens den blir kastet, vil dommeren tildele en straffeball til den motstående spiller/lag.

16.3 Gult kort

16.3.1 Når en forseelse som er omtalt i regel 16.9 begås, skal et gult kort vises og dommeren skal notere forseelsen i referatet. **I individuell konkurranse er det gule kortet som vises til en utøver deltaker personlig, og det følger med dette utøveren selv om den personen har forskjellige roller (utøver, assistent, rampopratør, trener) under den samme konkurransen.**

16.3.2 Hvis en utøver får to (2) gule kort i løpet av en konkurranse, vil han bli diskvalifisert fra den nåværende kampen. Kampen (individuell, par eller lag) vil bli tapt på grunn av diskvalifikasjon (ref. 10.16.7). For det andre gule kortet og alle påfølgende gule kort som utøveren får, vil han bli diskvalifisert for det som gjenstår av den aktuelle kampen, men kan fortsette å spille i de resterende kampene i konkurransen.

16.4 Rødt kort (Diskvalifikasjon)

16.4.1 Når en utøver, trener, rampeoperatør eller spilleassistent blir diskvalifisert, vil et rødt kort bli vist og registrert på scoringsarket. Et rødt kort betyr alltid umiddelbar diskvalifikasjon fra konkurransen (jf.: 16.11.4).

16.4.2 Hvis en utøver og/eller deres SA/RO blir diskvalifisert, vil spilleren tape kampen (ref. 10.16.7).

16.4.3 En diskvalifisert utøver kan bli gjeninnsatt for fremtidige konkurranser på samme turnering etter skjønn av hoveddommeren og teknisk delegat. Hvis det røde kortet er utdelt for ballforfalskning, er det ikke tillatt å bli gjeninnsatt på samme turnering. (ref.: 5.3)

16.5 Følgende handlinger vil føre til tilbaketrekking av den spilte ballen (ref.: 16.1):

16.5.1 Hvis en ball slippes før dommeren indikerer hvilken farge som skal spille.

16.5.2 Hvis en BC3-utøver ikke er den som slipper ballen i en BC3-kamp. En utøver må ha direkte fysisk kontakt med ballen når den slippes. Direkt fysisk kontakt inkluderer bruk av et hjelpemiddel som er direkte koblet til hodet, munnen, armen eller benet til utøveren (ref.: 4.1.5).

16.5.3 Hvis SA/RO berører utøveren, **eller pekeren**, eller skyver/dra rullestolen mens skuddet blir utført eller ballen slippes (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

16.5.4 Hvis en rampeoperatør og utøveren slipper ballen samtidig.

16.5.5 Hvis en farget ball spilles før målballen. (Utøveren som er planlagt å spille målball, må fortsatt spille målball som i 10.4)

16.5.6 Hvis den første fargede ballen ikke spilles av utøveren som kastet målball (ref.: 10.6.1).

16.5.7 Hvis en BC3-utøver ikke utfører to-veis sving etter at målballen er blitt presentert og før han skyver/kaster målball; eller før han spiller en straffeball; eller før det første kastet til den spilleren i en tie break (ref.: 4.1.6).

16.5.8 Hvis en BC3-utøver, enten individuelt eller i par, ikke reorienterer rampen ved å svinge på begge sider samtidig når han/hun eller partneren returnerer fra spilleområdet, før han/hun kaster sin ball. (I par er denne svingingen samtidig) (ref. 4.1.6).

16.5.9 Hvis en deltaker kaster mer enn én ball samtidig (ref. 10.12).

16.6 Følgende handlinger vil føre til tildeling av en straffeball (ref.: 16.2):

16.6.1 Hvis en utøver går inn på spilleområdet når deres tur ikke er indikert (ref.: 10.9.2).

16.6.2 Hvis en rampeoperatør snur seg for å se inn på spilleområdet for å se på spillet under en omgang før alle baller fra begge spillere er spilt (ref.: 9.2.1).

16.6.3 Hvis utøveren og/eller SA/RO forbereder sitt neste skudd, orienterer rullestolen og/eller rampen eller ruller ballen i motstanderlagets tid (ref.: 10.9.1)

16.6.4 Hvis SA/RO flytter rullestolen, eller rampen eller pekeren eller kaster en ball til utøveren uten at utøveren ber om det (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

16.6.5 Hvis en utøver/SA/RO ikke er "ute av veien" og allerede har blitt muntlig advart én gang for ikke å være "ute av veien" i samme kamp (regel 10.7.1 og 10.8).

16.6.6 Utilsiktet berøring av en ball på banen før omgangen er fullført.

16.6.7 Å forsinke en kamp uten gyldig grunn.

16.6.8 Ikke akseptere en avgjørelse fra dommeren.

16.6.9 Assistenten, Ramp Operator eller treneren går inn i spilleområdet uten dommerens tillatelse (ref. 10.15.4).

16.6.10 Ikke oppføre seg samarbeidende under oppvarmingen.

16.7 Følgende handlinger vil føre til tilbaketrekking av den spilte ballen og tildeling av en straffeball (ref.: 16.1 / 16.2):

16.7.1 Slipp målballen eller en farget ball når Assistenten, RO, Spiller eller noe av deres utstyr, baller eller eiendeler berører linjene på spilleoverflaten eller overflaten på spilleområdet som ikke er inkludert i Spilleres utkastfeldt. Assistentene til BC1 kan være bak utkastfeldten til sin spiller. For BC3 Spillere og deres RO gjelder denne regelen så lenge ballen fortsatt ruller nedover rampen (ref. 10.3).

16.7.2 Slippe ut målballen eller en farget ball når rampen henger over noen del av kastelinjen (ref.:4.1.4).

16.7.3 Slippe ballen uten at minst én rumpe (eller mage, i henhold til klassifiseringen) er i kontakt med stolens sete (ref.: 10.3.1).

16.7.4 Slippe ballen når ballen berører en del av banen som er utenfor utøverens kastefelt (ref.: 10.3).

16.7.5 Slippe ballen når RO ser inn i spilleområdet (ref.: 9.2.1).

16.7.6 Slippe ballen når utøverens setehøyde er høyere enn maksimalhøyden på 66 cm for BC1, BC2 og BC4 (ref.: 4.2.1).

16.7.7 I en lagkamp, å slippe en ball mens en lagkamerat fortsatt er på vei tilbake fra spilleområdet (ref. 10.9.6). Hvis den ikke-kastende utøveren har minst ett hjul innenfor kastområdet, anses de som "utenfor" spilleområdet.

16.7.8 Forberede og deretter slippe en ball når det er motstanderlagets tur til å spille (ref.: 16.6.3).

16.8 Følgende handlinger vil føre til tildeling av straffeball og gult kort (ref.: 16.2, 16.3):

16.8.1 Enhver forstyrrelse av eller distraksjon av en annen utøver på en slik måte at det påvirker motstanderens konsentrasjon eller spillemåte.

16.8.2 Hvis det etter dommerens mening er upassende kommunikasjon mellom utøver(e), deres assistenter, ramp operator og/eller trenere (ref.: 15.1–15.3).

16.9 En utøver, assistent, ramp operator og/eller trener som begår noen av følgende forseelser, vil få et gult kort (ref.: 16.3):

16.9.1 En utøver eller et lag som går inn i oppvarmingsområdet uten tur; eller som bringer til oppvarmingsområdet, eller inn i call room, mer enn tillatt personell (ref.: 6.2, 7.2). Dette vil resultere i et gult kort for utøveren eller laget i tilfelle lag- eller parkamper.

16.9.2 En utøver, et par eller et lag som bringer til call room mer enn det tillatte antallet baller (ref.: 2.1, 2.2, 2.3). De ekstra ballene vil bli konfiskert og holdt til slutten av konkurransen. Spileren som bringer de ekstra ballene kan angi hvilke baller som skal konfiskeres.

«Ekstra baller» som er blitt konfiskert, og som ellers er lovlige, kan kreves tilbake til neste konkurranse i samme turnering.

16.9.3 En utøver når ballen(e) deres ikke oppfyller kriteriene under en ballkontroll før kampen (ref.: 8 og 14.) Hele prosessen med å sjekke ballene er én hendelse. Skulle en utøver ta med seg for mange baller OG miste en ball under en av balltestene, vil han/hun få

ETT gult kort, IKKE to. Et varsel vil bli hengt opp ved inngangen til call room med en liste over feilede baller og feilet utstyr og alle gule kort.

Hvis en utøver tar med seg for mange baller og én eller flere av de gjenværende ballene feiler under ballkontrollen – for samme kamp – anses det som én ballkontroll, og kun ett gult kort vil bli utstedt.

16.9.4 En trener eller assistent som forlater baneområdet under kampen uten dommerens tillatelse, selv om det er mellom omganger eller under en medisinsk eller teknisk time-out, kan ikke vedkommende returnere til kampen.

16.9.5 Bruk av utstyr under konkurransen som ikke oppfyller utstyrskriteriene. (Hvis det under utstyrskontrollen før turneringen oppdages at utstyret ikke er i samsvar, kan utstyret tilpasses for å være i samsvar og motta det offisielle stampelet/klistremerket.) (ref.: 4 siste avsnitt; 4.1.3; 4.1.5)

16.10 Andre gule kort (ref.: 16.3)

16.10.1 Et andre gult kort betyr å motta en andre advarsel i løpet av samme konkurranse (dvs. at man tidligere har fått et gult kort for enhver forseelse oppført under regel 16.9).

16.10.2 Et andre gult kort i oppvarmingsområdet eller call room til utøveren og/eller SA/RO i løpet av samme konkurranse vil føre til utestengelse fra den pågående kampen. Laget taper mot motstanderen ved forspillelse (ref.:10.16.7).

Et andre gult kort til treneren hindrer ham/henne i å komme inn på FOP for den kampen.

16.10.3 Et andre gult kort på banen under en kamp vil føre til utestengelse fra kampen og kan resultere i tap av kampen (ref.: 10.16.7). Hvis det er treneren, er han/hun tvunget til å forlate FOP, men kampen kan fortsette.

16.11 Ethvert lagmedlem, utøver, spilleassistent, rampeoperatør og/eller trener som begår noen av følgende forseelser, vil få rødt kort og umiddelbar diskvalifikasjon (ref.: 16.4):

16.11.1 Å vise usportslig oppførsel, på eller utenfor spillebanen, som for eksempel: å forsøke å lure dommeren, konkurrere med tuklede baller, bevisst forstyrre en omgang og/eller opptre på en måte som er skadelig for motstanderlaget eller konkurransepersonellet.

16.11.2 Voldelig oppførsel.

16.11.3 Bruk av støtende, fornærmende eller krenkende språk eller bevegelser tegn.

16.11.4 Et rødt kort på et hvilket som helst tidspunkt vil føre til umiddelbar diskvalifikasjon fra konkurransen. Resultatene fra tidligere kamper under konkurransen vil bli annullert, og utøveren eller laget vil ikke være kvalifisert til å motta deltakelses- eller rangeringspoeng for konkurransen (ref.: 16.4.1).

16.12 Tapt kamp

På grunn av diskvalifikasjon De følgende handlingene vil føre til tap av kampen på grunn av diskvalifikasjon:

16.12.1 Kaste ballene eller motstanderens materiale (uhell) (Ref.: 4.1.9).

16.12.2 Feil med kontrollen av ballene etter kampen (Ref.: 14).

16.12.3 En Utøver/ramp opreatør forlater spillefeltet (Ref.: 10.9.8).

TVISTER

17 Avklarings- og tvistebehandlingsprosedyre

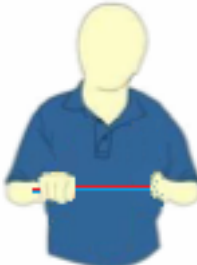
17.1 Under en kamp kan en spiller tenke at dommeren har oversett noe eller har tatt en feil beslutning som påvirker kampens resultat. På det tidspunktet kan utøveren/kapteinen til den deltakeren gjøre dommeren oppmerksom på situasjonen og be om en avklaring. Tiden må stoppes (ref. 10.2.10).

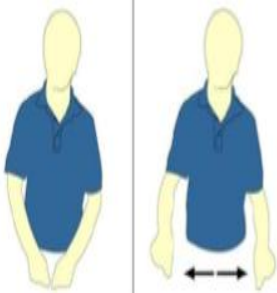
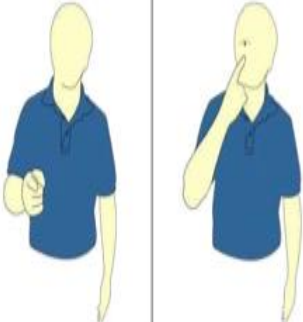
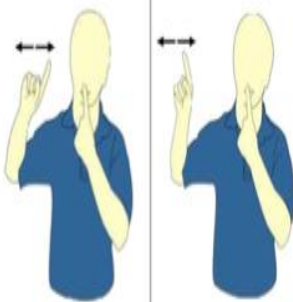
17.2 Under kampen kan en utøver/kaptein be om en avgjørelse fra overdommer, hvis avgjørelse er endelig og kampen fortsetter. Ingen ytterligere protester kan fremsettes. Hvis overheadkameraer er i bruk, kan overdommer bruke slike bevis for å ta en avgjørelse. Ingen andre videoopptak (livestream, lagkameraer osv.) vil bli akseptert som bevis i noen tvist.

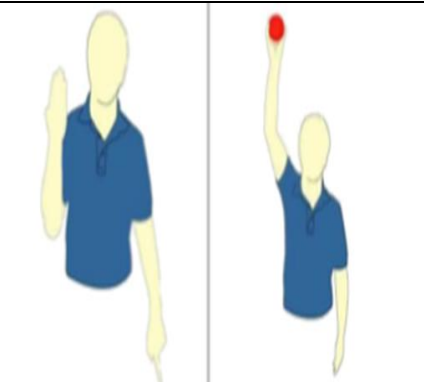
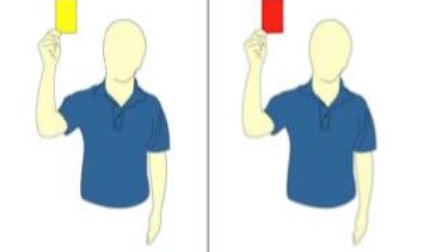
18 Dommernes offisielle bevegelser / tegn

Bevegelsene er utviklet for å hjelpe både dommere og utøvere med å forstå visse situasjoner. Utøvere kan ikke protestere hvis en dommer glemmer å bruke en spesifikk bevegelse.

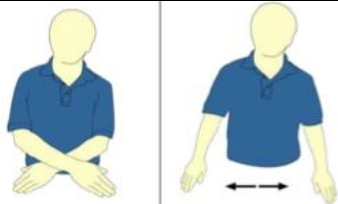
Dommere

Situasjon som skal signaliseres	Beskrivelse av bevegelse /tegne	Utførelse av bevegelsen/tegnet
Tegne for å kaste oppvarmings baller eller mål ball: Regel 10.1 Regel 10.2	Flytt hånden for å indikere kaster, og si "Start oppvarming" eller "mål ball".	
Tegn for å kaste en farget ball: Regel 10.5 Regel 10.6 Regel 10.7	Vis farge platen og fargen til spilleren som skal kaste.	
Likeverdige baller Regel 10.12	Hold farge platen sidelengs mot håndflaten med kant som viser til utøvere. Vend farge platen for å vise hvem som skal kaste (som ovenfor)	
Teknisk eller medisinsk time out: Regel 5.7 Regel 6.2 Regel 19	Sett håndflaten over fingrene på den andre hånden, som ligger i en vertikal linje (tegnet en 'T') og si hvilken spiller som krevde den (f.eks. Medisinsk eller teknisk Time out for – utøvers navn / lag / land / ball farge).	

Situasjon som skal signaliseres	Beskrivelse av bevegelse /tegne	Utførelse av bevegelsen/tegnet
Innbytter: Regel 10.16	Roter en underarm rundt den andre.	
Måling Regel 4.6 Regel 11.6	Sett en hånd ved siden av den andre og trekk dem fra hverandre som om du bruker et målebånd.	
Dommeren spør om utøvere ønsker å gå på banen: Regel 11.6 Regel 10.16	Pek på utøvere og deretter dommerens øye.	
Upassende kommunikasjon: Regel 15.4.3 Regel 16	Pek på munnen og flytte pekefingeren sidelengs med den andre hånden.	

Død ball / ball ut: Regel 10.7.2 Regel 10.11 Regel 10.12	Pek ut ballen og løft underarmen vertikalt med hånden åpen med håndflaten mot dommerens kropp og si "ut" eller "Død Ball." Så løft ballen som gikk ut.	
Situasjon som skal signaliseres	Beskrivelse av bevegelse /tegne	Utførelse av bevegelsen/tegnet
Tilbaketrekking (fjerning av ball): Regel 15.2	Pek ut ballen og løft underarmen med en klo hånd før du henter ballen (når det er mulig).	
1 straffe ball: Regel 15.4	Løft 1 finger	
Advarsel: Regel 15.8	Hvis det gule kortet for advarsel.	
Andre advarsel og en følgelig diskvalifisering: Regel 15.9.4	Vis det gule kortet for det andre bruddet og deretter det røde.	

Diskvalifikasjon: Regel 15.9	Hvis det røde kortet..	
--	------------------------	---

Situasjon som skal signaliseres	Beskrivelse av bevegelse /tegne	Utførelse av bevegelsen/tegnet
Slutten på en omgang / kamp ferdig: Regel 10.8	Kryss armene strukket og trekk dem fra hverandre. Si, "omgang ferdig", eller "kamp ferdig",	
Poeng: Regel 4.5 Regel 11	Sett fingrene over den tilsvarende fargen på farge platen for å vise poengsummen. Og si poengsummen	

			
3 poeng for rød	7 poeng for rød	10 poeng for rød	12 poeng for rød

Linjedommer

Tilkalle dommerens oppmerksomhet.	Løft en arm	
--	-------------	---

19. Medisinsk Time Out

19.1 Hvis en utøver eller SA/RO blir syk under en kamp (det må være en alvorlig situasjon) kan enhver utøver be om medisinsk tid ute hvis nødvendig. En kamp kan bli avbrutt for en medisinsk tid ute i ti (10) minutter, hvor dommeren må stoppe tidtakingen av kampen. I BC3-klassen, under den ti-minutters medisinske tiden ute, kan rampoperatører ikke se inn i spilleområdet.

19.2 En utøver eller SA eller RO kan kun få én (1) medisinsk pause per kamp.

19.3 Enhver utøver eller SA eller RO som får en medisinsk pause, må bli sett på banen så snart som mulig av det medisinske personalet som er tildelt arenaen. En relevant medlem av det medisinske teamet kan også bli invitert på FOP for å yte bistand, **og denne avgjørelsen er opp til skjønn av det medisinske personalet til stede på FOP**. Det medisinske personalet kan få hjelp til kommunikasjon fra utøveren eller SA/RO, om nødvendig. Den medisinske pausen begynner umiddelbart når det signaliseres, men tiden vil ikke begynne å telle ned før legen ankommer banen.

19.4 I enhver klasse hvis en utøver ikke er i stand til å fortsette, taper den spillern kampen.

19.5 Når medisinsk time-out blir kalt for en spilleassistent/RO, og SA/RO ikke kan fortsette etter time-out, hvis utøveren har noen baller igjen, men ikke kan spille dem uten hjelp, vil de bli døde baller.

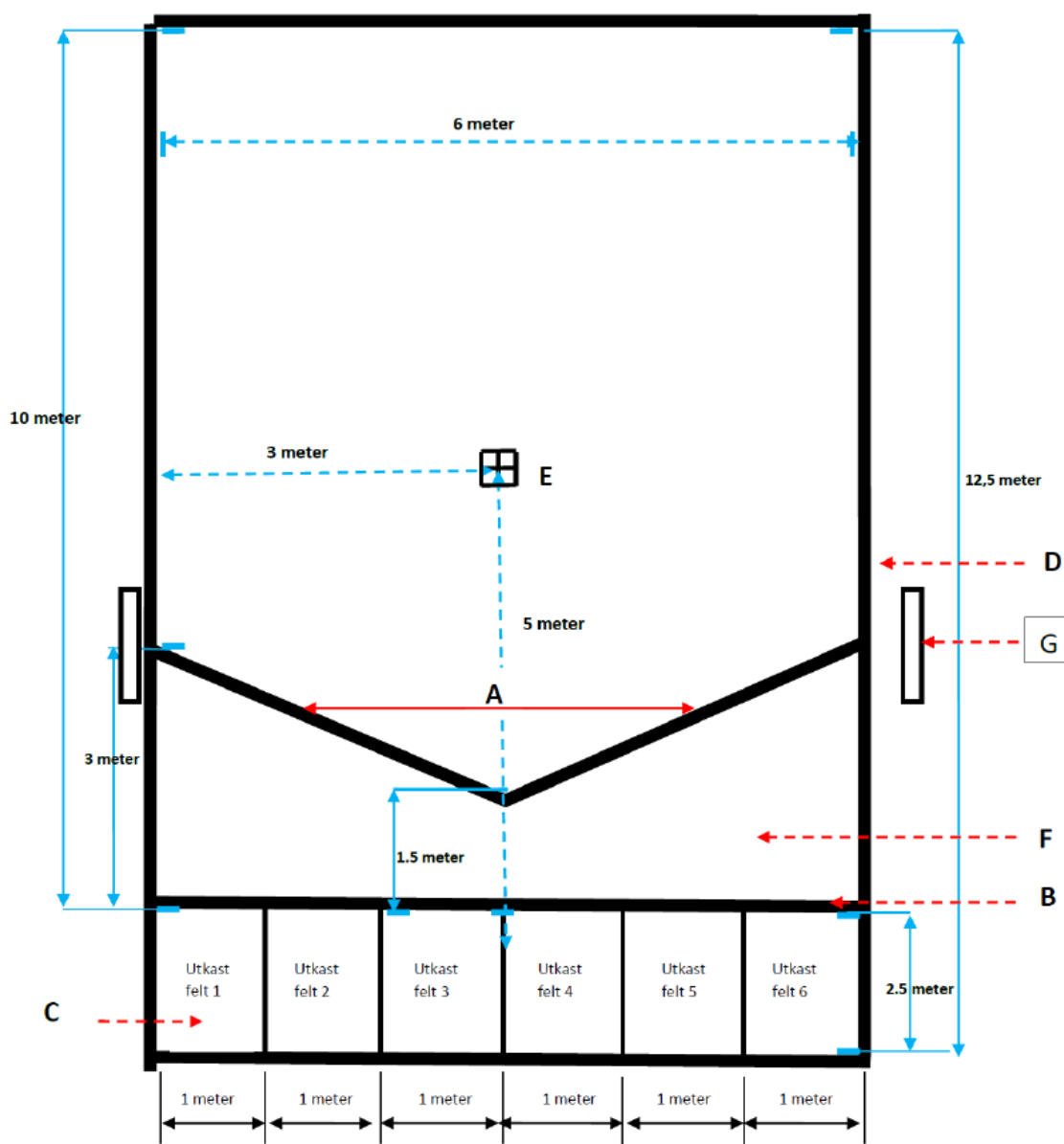
19.6 Hvis en utøver fortsetter å be om medisinske pauser i påfølgende kamper, vil TD i samråd med medisinsk personell og en representant for utøverens land avgjøre om utøveren skal fjernes fra resten av konkurransen. I Individuell klassen hvis en utøver fjernes fra resten av konkurransen, vil alle påfølgende kamper de ville spilt ha høyere poengsum på 6-0; eller det største poengforskjell i noen kamp i den puljen eller utslagserien.

20. Teknisk Time Out

20.1 En gang per kamp, hvis noe utstyr går i stykker, skal tiden stoppes, og utøveren skal få ti (10) minutters teknisk tid for å reparere eller erstatte det. I et parspill kan en utøver dele rampen med partneren sin om nødvendig. Reserve rampe og eller reservestol kan byttes ut mellom omgangene (Hoveddommeren må varsles om dette). Verktøy, inkludert reserverampe eller reservestolen, kan hentes fra utenfor konkurranseområdet. En dommer (linjedommer, tidtaker, dommer) må følge personellet som utfører reparasjonen.

- 20.2** Hvis utstyret ikke kan repareres (eller erstattes mellom endene), må utøveren fortsette å spille med det Ødelagte utstyret. Hvis utøveren ikke kan fortsette, vil eventuelle gjenværende baller for den utøveren bli døde baller.

Oppsett og mål av Boccia banen.



- 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.