

BISFed International Boccia Rules

2018 – v.3

Translated by: (Egil Lundin)



BISFed

Boccia International Sports Federation



BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Innledning

Boccia

Reglene som er presentert i denne teksten tar for seg hvordan man skal spille boccia. Konkurransreglene gjelder for alle internasjonale konkurranser som arrangeres under ledelse av BISFed (Boccia International Sports Federation). Disse konkurransene omfatter alle arrangementer som er besluttet av BISFed og inkluderet World Open events, Regional Open, Europamesterskap, verdensmesterskap og paralympiske spill. Organisasjonskomiteene for konkurranser kan legge til klargjøringspunkter med avtale fra BISFeds-utnevnte tekniske delegat, men disse punktene må ikke endre betydningen av reglene, og de bør være tydelig identifisert på eventuelle sanksjonsskjemaer som er sendt til BISFed.

Spirit of the Game

Spilletts etikk og ånd ligner på tennis. Publikums deltakelse ønskes velkommen. Tilskuere, inkludert team medlemmer som ikke er i konkurranse, oppfordres til å forbli stille under utførelsen til en utøver som kaster ballen.

Oversettelser

En redigerbar versjon av reglene er tilgjengelig for medlemmer som ønsker å oversette reglene til andre språk. Send E-post til admin@bisfed.com hvis du vil motta dette dokumentet. BISFed vil forsøke å publisere oversatte dokumenter, men den engelske versjonen er den som gjelder for alle tvister og klager.

Fotografering

Ingen blitsfotografering er tillatt. Video opptak av kamper er tillatt. Stativ og kameraer kan imidlertid kun plasseres med godkjenning fra dommer, HR, TD eller HOC.

Innhold

1. Definisjoner	4
2. Berettigelse for spill.....	5
3. Klasse inndeling av spillet	5
4. Utstyr og ball sjekk	7
5. Hjelpemidler	9
6. Rullestoler	10
7. Oppvarming.....	10
8. Call Room.....	10
9. Tilfeldig sjekk.....	12
10. Spill.....	13
11. Poengberegning.....	16
12. Avbrutt omgang.....	17
13. Tie-Break	17
14. Bevegelse på banen	18
15. Regel brudd / overtredelse	19
16. Kommunikasjon.....	23
17. Tidsforbruk til hver klasse	24
18. Medisinsk Time Out	25
19. Klargjørings- og protestprosedyre.....	25
Vedlegg	Feil! Bokmerke er ikke definert.
Vedlegg 1 – Dommer/tegn.....	29
Vedlegg 2 – Protest.....	34
Vedlegg 3 – Boccia bane beskrivelse (oppsett).....	40
Vedlegg 4 – Ordliste	42

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

1. Definisjoner

Klassifisering	Prosesen for klassifisering av utøvere i samsvar med BISFed klasseregler.
CP	Cerebral parese
Inndeling	En av flere nivåer av turneringen er avhengig av klassifisering.
Ball	En av de røde eller blå ballene eller mål ballen (ref 4.7)
Mål ballen	Den hvite målkulen
Død ball	En rød eller blå ball som går ut av banen etter at den er kastet, en ball som er fjernet av en dommer etter et brudd; eller en ball som ikke er kastet på grunn av tiden er utløpt, eller fordi utøveren velger å ikke kaste.
Straffe ball	En ekstra ball som blir spilt ved avslutningen av en omgang. Tildelt av dommeren for å straffe den andre spilleren for et spesifisert regelbrudd.
Baller ikke kastet	(BNT) De ballene som spiller ikke vil kaste i løpet av en omgang.
Ball mal (plate)	En mal som brukes til å bekrefte ballens omkrets.
Vekt skala	En skala som brukes til å veie boccia ballene innenfor en nøyaktighet på 0,01g
Call Room	Stedet en registrerer seg før hver kamp
Spillfelt (FOP)	Området som inneholder spillefelte på banen. Dette inkluderer også tidtaker plassene.
Banen	Området omsluttet av merkelinjene. Dette inkluderer også utkastfeltene.
Spilleområdet	Banen minus utkastfeltene.
Utkastfelt	En av seks utkastfelt hvor en spiller kaster fra.
Kastlinje	Linjen foran utøveren som kaster ballen
V Line	V på banen som mål ballen må passere for å være i spill.
Kryss	Markeringen i midten av spilleområdet for målball-plasseringen i tie-break, når målballen går ut av banen eller går inn i det ikke-gyldige området etter at den første farget ballen er kastet.
Mål Boks	25cm x 25cm merket boks på krysset for straffekast.
Kamp	En konkurranse mellom to spillere.
Slutt	En del av en kamp når alle ballene har blitt spilt av to spillere
Avbrutt omgang	Når baller er blitt flyttet utenfor normal rekkefølge, enten ved et uhell eller med vilje.
Brutt omgang	Enhver handling som er mot reglene og utført av en utøver, spillere, reserve, spilleassistent eller trener skal ha en straff.
Gult kort	Ett gult kort som er ca 7cm x 10cm som skal vises ved en advarsel.
Rødt kort	Ett rødt kort som er ca 7cm x 10cm som skal vises når en diskvalifiserer en spiller
Utstyr	Renne, hansker, skinne og andre hjelpemidler som pekere.
HOC	Organisasjonskomiteen.
SA, HR, AHR, TD, ATD	Spilleassistent, Overdommer, Asisterende overdommer, Teknisk representant, Asisterende teknisk delegert
Spiller	I den individuelle klassen består det av en spiller (enkeltspiller). I Par klassen består en enhet av to (2) spillere, I Lag klassen består ett lag av tre (3) spillere. Kan også bestå av reserver, spilleassistenter og trenere når det er tillatt.
Spilleassistent (SA)	En person som hjelper en utøver i samsvar med spilleassistentens regler.
Innbytter	Er en reservespiller fra samme lag.
Kaste	Er betegnelsen som brukes for å kaste en ball på spillområdet. Den omfatter å kaste, sparke eller avgi en ball ved bruk av et hjelpemiddel
Oppvarmingsområde	Et angitt område for utøvere å varme opp før du går inn i Call Room.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

2. Kvalifisering for spill

2.1 Hvem som er kvalifisert for å kunne konkurrere er beskrevet i detaljer i kapittelet om klassifisering i BISFed Klassifiseringsregler, som inneholder detaljer om klassifiseringsprofiler så vel som prosessen for klassifisering av spillere, reklassifisering og prosedyren ved eventuell prosess.

2.2 Alle utøvere må være fylt 15 år før 1. januar, det året de skal konkurrere i ett internasjonal arrangement. Internasjonale arrangement er inkludert, men er ikke begrenset til Regionale Mesterskap, Verdens Mesterskap, andre BISFed besluttede arrangementer og Paralympiske leker.

3. Inndeling av spill.

Generelt

Spillet er inndelt i 7 forskjellige klasser. Hver klasse spilles av klassifiserte utøvere fra begge kjønn. Klassene er:

3.1 Individuelle klasser

- Individuell BC1
- Individuell BC2
- Individuell BC3
- Individuell BC4

I en individuelle klasse består en kamp av fire (4) omganger. Hver spiller har to (2) utkast med mål ballen som veksler mellom spillerene. Hver spiller har seks (6) fargede baller. Spiller som har røde baller vil kaste i fra utkastfelt 3, og motspiller som har blå baller vil kaste fra utkast felt 4. Når spillerene går til Call Room kan begge ha med seg 6 røde baller, 6 blå baller og 1 mål ball inn i Call Room.

3.2 Par klassen

- Par BC3 - for utøvere som er klassifisert i BC3
- Par BC4 -for utøvere som er klassifisert i BC4

Par BC 3

Utøvere må klassifiseres og være kvalifisert til å spille i den enkelte BC3-klassen. Par BC3 kan inneholde en reserve. Unntak kan gjøres og den vil bli tatt av BISFed, deres beslutning vil være endelig. Hver utøver er assistert av en spilleassistent som må overholde regler for spilleassistenter (ref 3.5). Det er ikke lenger krav å ha en spiller med CP på banen.

Pair BC 4

Utøvere må klassifiseres og være kvalifisert til å spille i den individuelle BC4 klassen. Par BC4 kan ha en reserve. Unntak vil bli gjort på vurdering av BISFed og deres beslutning vil være endelig. Fotspillere kan bli assistert av spilleassistenter som må overholde regelen til spilleassistenter. (ref 3.5)

I BC3 og BC4 Par klassen består en kamp av fire (4) omganger. Hver spiller får ha ett utkast med mål ballen i rekkefølgen av utkast felt 2 til 5. Spillerne har tre (3) fargende baller hver. Spillere som har røde baller har utkastfelt 2 og 4 og blå har utkastfelt 3 og 5.

3.2.1 Når du går til Call Room kan hvert medlem av paret (inkludert reserve) ha med 3 røde baller og 3 blå baller sammen med 1 mål ball per par.

3.2.2 Baller som skal brukes av resever, blir plassert på ett bestemt område i nærheten av poengtavlen.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

3.3 Lag klassen

Utøvere må klassifiseres og være kvalifisert til å spille i den individuelle BC1 eller BC2 klassen. Ett lag må spille kampen med tre spillere og inkluderer minst en BC1 spiller på banen til enhver tid. På hvert lag er det tillatt å ha en spilleassistent som må overholde reglene for spilleassistenter. (ref. 3.5). Ett lag kan ha to reserver, men når laget har 2 reserver må det inkludere minst to BC1 spillere.

I lag klassen består en kamp av seks (6) omganger. Hver spiller vil ha ett utkast med målballen i rekkefølgen av utkastfelt 1 til 6. Hver spiller har 2 fargede baller hver. Spillere som har røde baller vil ha utkastfelt 1, 3 og 5. Spillere med blå baller har utkastfelt 2, 4 og 6.

3.3.1 Når du går til Call Room kan hvert medlem av laget (inkludert reserve) ha med 2 røde baller og 2 blå baller sammen med 1 mål ball per lag.

3.3.2 Baller som skal brukes av resever, blir plassert på ett bestemt område i nærheten av poengtavlen.

3.4 Kapteinens ansvar

3.4.1 I Lag og Par klassen blir hvert lag ledet av en kaptein for hver kamp. Ett merke med bokstaven "C", skal vises klart for dommeren om hvem som er kaptein. Hver kaptein, klubb eller land er ansvarlig for å ha merket C klart. Kapteinen vil fungere som leder av Lag / Par og påta seg følgende ansvar:

3.4.2 Representerer laget / paret ved myntkastet og bestemmer om man skal spille med røde eller blå baller.

3.4.3 Bestemme hvilket lagmedlem som bør kaste i løpet av kampen, inklusivt straffeballer.

3.4.4 Be om en teknisk time out eller om å få ett spiller bytte (reservespiller). Trener kan også be om en teknisk timeout eller om å foreta ett spillerbytte (reservespiller).

3.4.5 Å godkjenne dommerens avgjørelse i forbindelsen med poenggiving (score).

3.4.6 Dialog med dommeren i en situasjon til en avbrutt omgang eller der det er en tvist.

3.4.7 Signere kampskjema eller utnevne en til å signere. Personen må signere med sitt eget navn. Når det brukes elektronisk kampskjema, kan spilleren bekrefte ved å trykke "OK" eller gi samtykke til protokollfører eller dommer om å klikke på hans eller hennes vegne.

3.4.8 Levere en protest. Trener eller lagleder kan også levere inn en protest.

3.5 Spilleassistent regler

BC1, BC3 og BC4 fotspillere har lov til å ha en spilleassistent. BC1 og BC4's sine spilleassistenter skal plasseres bak kastefeltet og kan gå inn i kastefelt når en blir tilsagt av sin utøver. BC3 spilleassistenter må plasseres inne i spillerens utkastfelt og kan ikke se inn i spillområdet under omgangene.

Spilleassistenter utfører oppgaver som:

- Justering eller stabilisering av utøverens stol - når spilleren gir beskjed.
- Ruller og / eller leverer en ball til utøveren - når spilleren gir beskjed.
- Plassering av rennen (for BC3) - når spilleren gir beskjed.
- Plukk opp ballene etter hver omgang - når dommeren gir beskjed.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Spilleassistenten har ikke lov å ha direkte fysisk kontakt (kan ikke berøre spilleren) ref.: 15.8.5) med utøveren under kastehandlingen, eller hjelpe utøveren ved å trykke, justere rullestolen eller peker.

En BC3 spilleassistent kan ikke se inn i spilleområdet under en omgang. (ref.: 15.5.2, 15.6.5)

3.6 Trener

En trener for hver klasse får lov til å gå inn i oppvarmingsområdet og Call Rom før hver kamp. (ref. 7.2, 8.2)

I individuell klassen har ikke treneren adgang til spilleområdet (FOP). For Lag og Par klassen, kan treneren gå inn i spilleområdet (FOP) med eget lag eller par.

4. Utstyr og Ball Sjekking

Alle ting som kreves for å utføre en turnering, må fremlegges av vertsorganisasjonskomiteen og godkjent av BISFed tekniske representant for hvert godkjent arrangement.

Utstyr (rullestoler, renner, pekere, hansker, skinner, etc.) og ballkontroll må finne sted i begynnelsen av en turnering. Overdommer og / eller deres utpekte vil gjennomføre ball og renne sjekk på en tid bestemt av teknisk delegat. Ideelt sett bør dette skje 48 timer før turneringen begynner. Baller som mislykkes, holdes til slutten av turneringen. Hansker, splinter eller andre lignende enheter som utøveren bruker på banen trenger dokumentert godkjenning fra klassifisering og må tas med til utstyrskontroll. Dommere kan også be om denne godkjenningen under samtaleprosedyren. Utøvere som bruker kommunikasjonsenheter må ha disse godkjent ved utstyrskontroll.

Konkurrans baller, som er baller levert av Organisasjonskomiteen (HOC), må også kontrolleres for hver turnering.

4.1 Banen

Overflaten skal være flat og glatt (f.eks. Polert betong, tre, naturlig eller syntetisk gummi.) Overflaten skal være ren. Ingingting kan anvendes for å innvirke på spilleflaten (for eksempel pulver av en hvilken som helst form).

Banens størrelse er 12,5m x 6m med kasteområdet delt inn i seks utkastfelt. Alle målinger av grenselinjene måles på innsiden av den aktuelle linjen. Linjer som deler utkastfelt og krysset, måles til en tynn blyantlinje med båndet jevnt fordelt over hver side av markeringen. Kastelinjen og V-linjen vil bli plassert i det ikke-gyldige området for målball (ref. Vedlegg 3 - Boccia Court Layout).

Alle rette strekninger skal være mellom 1,9 cm og 7 cm brede og må være lett å se. Tape kan brukes til å markere linjer. Tykt tape, 4cm - 7cm bredt, vil bli brukt til eksterne grenser, kasterlinje og V-linjen. Tynn tape, 1,9 til 2,6 cm bred, bør brukes til interne linjer; linjene deler utkastfelt, målboksen og krysset. Målboksens innerdimensjon er 25cm x 25cm. Tynn tape skal plasseres på utsiden av målboksen på 25 cm.

4.2 Resultattavle

Resultattavlen skal plasseres i en posisjon slik at alle utøvere som konkurrerer i kampen kan se den.

4.3 Tidtager utstyr

Der det er mulig skal tidtager utstyr være elektronisk.

4.4 Døde baller

En boccia ball som er ute av banen må plasseres i en død ballboks. Den plasseres utenfor grenselinjen ca 1 m fra spilleområdet, slik at alle spillere kan se hvor mange baller som har blitt spilt.

4.5 Rød / Blå Fargeindikator

Indikatoren er en farget rackert (bordtennisracket) hvor den ene siden er rød og andre er blå. Den brukes av dommeren for å vise hvilken spiller (rød eller blå) som skal kaste.

Dommeren anvender rackert og viser han/huns fingre for å vise stillingen ved slutten av hver omgang og på slutten av kampen.

4.6 Måleutstyr

Måleplate brukes til å måle omkretsen av en boccia ball. Målebånd, passer, stiftblader, lommelykt brukes av dommerne til å måle avstander på banen.

4.7 Boccia Baller

Et sett med Boccia baller består av seks røde, seks blå og en hvit målball. Boccia baller brukt i godkjente turneringer må oppfylle kriteriene fastsatt av BISFed (ref 4.7.1, 4.7.2).

Hver spiller kan bruke sine egne fargede baller. I individuell klasser kan hver utøver bruke sin egen målball; i Lag og Par klassen kan kun hvert lag bruke en målball.

Konkurransballer kan kun brukes av utøvere som ikke tar med egne baller til Call Room, eller av utøvere som har baller som ikke oppfyller kriteriene i en tilfeldig kontroll.

4.7.1 Boccia ball kriterier

Vekt: 275 g. +/- 12 g.

Omkrets: 270 mm +/- 8mm

Det kreves ingen merking på ballene, forutsatt at de oppfyller kriteriene ovenfor

Ballene må ha en definert farge rød, blå og hvit, og de må være i god stand uten synlige kuttmerker. Ingen klistremerker er tillatt på ballene. Det er overdommer og teknisk delgat som vil eventuelt ta den endelige avgjørelsen om det kan benyttes noen spesielle baller.

4.7.2 Ball Testing

4.7.2.1 Vekten av hver ball vil bli testet ved hjelp av en vekt med nøyaktighet til innenfor 0.01g.

4.7.2.2 Ballens omkrets vil bli testet ved hjelp av en riktig måleplate som har en tykkelse på 7 – 7.5mm som inneholder to hull: ett hull med en omkrets på 262mm (det lille hullet) og en med en omkrets på 278mm (det store hullet.)

Testprosedyren vil være:

4.7.2.2.1 Hver ball vil bli testet for å kontrollere at den ikke vil passere gjennom det lille hullet under egen Tyngdekraft, ved å plassere ballen forsiktig på toppen av det lille hullet.

4.7.2.2.2 Hver ball vil bli testet for å kontrollere at den vil passere gjennom det store hullet. Hver ball vil bli plassert forsiktig på toppen av det store hullet. Ballen må passere gjennom det store hullet under egen vekt (dvs. under tyngdekraften alene).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

4.7.2.3 Hver ball vil bli testet ved hjelp av en standard rennetest (BISFed Roll Test), for å kontrollere at den vil rulle under påvirkning av egen tyngdekraft. Ballen slippes ned en aluminiums ramme som er 290mm i lengde med en stigning på 25 grader til horisontal (+ - 0,5 grader).

Hver ball må rulle minst 175mm på den 100mm brede horisontale platen på testenheten og anses å ha bestått testen hvis den ruller langs den horisontale platen og faller av enden av den. Hver ball kan bli testet maksimalt tre ganger og vil bli ansett å mislykkes hvis den ikke faller av den horisontale utgangspanelen på en av opptil tre forsøk. En ball som faller utenfor siden av utgangsplaten vil bli ansett å mislykkes.

Hvis ballen blir godkjent på det første forsøket er det andre og det tredje forsøket er ikke nødvendig. På samme måte, hvis det mislykkes ved første forsøk men passerer på det andre forsøket, er det tredje forsøket ikke nødvendig.

(ved BISFed sanksjonerte turneringer, vil testing vil bli gjort på en Roll Test Device som har blitt bekreftet av overdommer (HR) med en vinkelsøker at vinkelen er mellom 24,5 og 25.5 grader utsyret)

4.7.2.4 Overdommeren kan utføre flere tilfeldige tester (Regler 4.7.2.1 – 4.7.2.2.3) i Call Room før en kamp.

4.7.2.5 Enhver ball som feiler under regel 4.7.2.1 – 4.7.2.3 vil bli avvist og beholdt av overdommeren til slutten av turneringen; en slik ball kan ikke brukes under turneringen.

5. Hjelpemidler

Hjelpemidler, som renner og pekere som brukes av spillere i BC3-klassen, er underlagt godkjenning på utstyrskontrollen for hver turnering. Hansker og splinter brukt av enhver spiller må ha en godkjenning fra klassifisering og tas med til utstyrskontrollen.

5.1 En renne som ligger på siden må passe inn i et område som måler 2.5m x 1m. Renne, inkludert eventuelle tilbehør, utvidelser og må utvides til den fulle posisjonen under målingen.

5.2 En renne kan ikke inneholde noen mekanisk enhet som vil hjelpe fremdriften; Fremskynde eller senke ballen; eller hjelpe til med orienteringen av rennen (d.v.s laser, nivåer, bremses, sikte, scopes. f.eks.). Slike mekaniske innretninger er ikke tillatt i Call Room eller på banen. En hevet topp brukt til observasjon er ikke tillatt. Et fast eller midlertidig tilbehørsfeste på rennen kan ikke brukes til sikte eller orientere rennen. Når utøveren slipper ballen, skal ingenting hindre ballen.

5.3 Når kaster en ball, kan rennen ikke henge over kastelinjen.

5.4 Det er ingen begrensninger på lengden på hode-, munn- eller armpekeren (ref.: 15.8.4 pekeren må være festet direkte til utøverens hode, munn eller arm).

5.5 Etter at dommeren levert mål ballen, og før kaste av mål ballen, må spilleren klart bevege sin renne minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre (ref: 15.8.10). For «Tie Break», i både Individuell og Par spill etter at dommeren indikerer at det er deres tur (ref: 13.5), må hver spiller svinge rennen 20cm til venstre og 20 cm til høyre før han/hun kaster sin første ball. Rennen må også svinges 20 cm hver vei før hvert straffekast. Spillere som har baller som gjenstår å kaste må om dirigere (svinge) rennen før de kaster seg ved å lage 20 cm sving når de eller lagkameratene kommer tilbake fra banen. Hvis utøveren ikke har noen baller igjen han / hun trenger ikke å gjøre denne svingen (ref: 15.8.10). Det er ikke nødvendig å svinge rennen mellom de andre kastene.

5.6 En utøver kan bruke mer enn en renne og / eller peker under en kamp. Alle hjelpemidler må forbli i utøverens kastefelt for hele kampen. Hvis utøveren ønsker å bruke noen ting (flasker, jakker, pins, flagg) eller annet utstyr (peker, renne eller renneforlengelse ...) i løpet av kampen, må disse elementene være

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

inne i utøveren kastefelt i begynnelsen av kampen. Dersom utstyr er tatt ut av utkastfeltet av utøveren i kampen, skal dommeren dømme i henhold til regel 15.6.1., 15.6.4.

5.7 Hvis en renne ryker i løpet av kampen, må tiden stoppes og utøveren får en ti (10) minutters teknisk time out for å reparere rennen. I en Par kamp, kan en utøver dele rennen med hans / hennes lagkamerat og eller sette inn en erstatning. En erstatningsrenne kan bli erstattet mellom omgangene (hoveddommeren må bli varslet om dette).

5.8 Utøvere som krever behovet for hansker og / eller skinner må ha dokumentert godkjenning for bruk av disse elementene fra klassifisering.

6. Rullestoler

6.1 Konkurransen rullestoler bør være så standard som mulig. Scootere kan også brukes. Det er ingen begrensninger på setehøyde for BC3-idrettsutøvere, så lenge de forblir sittende. For alle andre utøvere er den maksimale setehøyden 66cm fra bakken til det laveste punktet der utøvers rumpeballe står i kontakt med seteputen.

6.2 Hvis en rullestol ryker i løpet av kampen, må tiden stoppes og idrettsutøveren får en ti (10) minutters teknisk time out for reparasjoner. Hvis rullestolen ikke kan repareres, må utøveren fortsette å spille eller gi opp kampen (ref. 11.8).

6.3 I tilfelle av tvist skal overdommeren i sammenheng med den tekniske uttale seg. Deres beslutning er endelig.

7. Oppvarming

7.1 Før starten av hver kamp kan en utøver varme opp i det angitte oppvarmingsområde (Warm Up Arena). Oppvarmingsområdet skal kun brukes av utøvere som skal spille kamp, HOC setter opp tiden i forhold til kampoppsett. Utøvere, trenere og spilleassistenter kan gå inn i Warm Up området og videre til deres utpekte banen/felte, innenfor det oppsatte tidspunktet.

7.2 Utøvere kan ha maksimalt antall personer til oppvarmingsområdet som følger:

- BC1: 1 trener, 1 Spilleassistent.
- BC2: 1 trener, 1 Spilleassistent
- BC3: 1 trener, 1 Spilleassistent
- BC4: 1 trener, 1 Spilleassistent
- Par BC3: 1 trener, 1 Spilleassistent per utøver
- Par BC4: 1 trener, 1 Spilleassistent
- Lag (BC1/2): 1 trener, 1 Spilleassistent

7.3 Hvis det er nødvendig, kan en oversetter og en fysioterapeut / massasje terapeut per land komme inn på warm-up arena. Disse personene kan ikke bistå med oppvarming/coaching.

8. Call Room

8.1 En offisiell klokke vil stå ved inngangen til Call Room og vil vise nøyaktig tid.

8.2 Utøvere kan ha maksimalt antall personer til Call Room som følger:

- BC1: 1 trener, 1 Spilleassistent

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- BC2: 1 trener
- BC3: 1 trener, 1 Spilleassistent
- BC4: 1 trener, (1 Spilleassistent, hvis utøver er en fotspiller)
- Par BC3: 1 trener, 1 Spilleassistent per utøver
- Par BC4: 1 trener, (1 Spilleassistent, hvis utøver er en fotspiller)
- Lag (BC1/2): 1 trener, 1 Spilleassistent

8.3 Før en går inn til Call Room, må hver utøver og spilleassistent vise sin deltager «bib» nummer og deres akkrediteringskort. Trenerne må vise sin akkreditering. Deltager nummer må plasseres på utøverens bryst eller ben (foran). Alle spilleassistenter må ha spillerens «bib» nummer på deres rygg som tilsvarer utøveren de hjelper. Manglende nummer eller akkreditering vil gi nektet inngang til Call Room.

8.4 Registrering blir gjort på Call Room-skrivebordet, som ligger ved inngangen til Call Room. En spiller som ikke er til stede i Call Room taper kampen.

8.4.1 I den individuelle klassen, må alle utøvere være registrert mellom tretti (30) og femten (15) minutter før den planlagte starttiden for en bestemt kamp.

8.4.2 I Lag og Par klassen, må alle utøvere være registrert mellom førtifem (45) og tjue (20) minutter før den planlagte starttiden for en bestemt kamp.

8.4.3 Hver spiller (Individuell, Lag eller Par, inkludert trener og eventuelle spilleassistenter) må registrere seg sammen og må ta med alt utstyret sitt og baller med seg. Hver spiller må kun ta med seg det de trenger for å konkurrere til Call Room.

8.5 Når en er registrert og inne i Call Room, må ikke utøvere, trenere og spilleassistenter forlate Call Room. Skulle de gjøre det, vil de ikke få ny tilgang og vil da ikke ta del i kampen. (8.13 er et unntak.) Eventuelle andre unntak vil bli vurdert av Overdommer og / eller Teknisk Delegert).

8.6 Alle spillere må forbli i Call Room i deres utpekte bås/felt umiddelbart etter at de har registrert seg. Hvis en spiller/ere trenger å spille «back-to-back-spill» (spille 2 kamper etter hverandre), kan treneren eller lagleder med TDs tillatelse registrere spiller/ere for følgende spill. Dette inkluderer sluttspill kamper når utøverens utvikling til neste kamp, ikke gir nok tid til å overholde Call Room tidsbegrensninger.

8.7 På det fastsatte tidspunktet vil Call Room-dørene stenge og ingen annen person eller utstyr eller baller kan taes med eller delta i kampen. (Unntak kan vurderes av overdommer og / eller teknisk delegat).

8.8 Dommere vil gå inn i Call Room for å forberede kampen etter at Call Room døren lukkes.

8.9 Utøvere kan bli bedt om å vise sin deltager «bib» nummer og deres akkrediterings kort og klassifisering dokumentasjon til dommeren.

8.10 Undersøkelsen av alt utstyr, sjekke baller og bekrefter godkjent merking på renner, samt myntkast bør gjennomføres i Call Room. Ethvert utstyr som blir underkjent, kan ikke brukes i kampen, med mindre at spilleren umiddelbart kan gjøre en reparasjon for å gjøre det lovlig.

8.11 Myntkast: Dommeren slår en mynt, og den vinnende spiller velger om det skal spilles med rødt eller blått. En spiller kan undersøke en motsatts spillers boccia baller, før eller etter myntkastet.

8.12 Turnerings baller (fra arrangøren) kan brukes av spillere som ikke har med egne baller til Call Room, eller av spillere som ballene ikke oppfyller kriteriene i en tilfeldig sjekk.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

8.13 Hvis det er en tidsplan forsinkelse, mens Call Room er i drift kan overdommeren eller teknisk delegat kan godta en anmodning om å bruke toalettet i henhold til følgende retningslinjer:

- den andre spilleren av kampen må informeres.
- en leder må følge den utøveren.
- utøveren må returnere til Call Room før gruppen slippes inn på arenan; Unnlatelse av å gå tilbake resulterer i tap av kampen med ett utilstrekkelig tall.

8.14 Regel 8.4 vil ikke gjelde dersom HOC forårsaker en forsinkelse. Hvis kampene forsinkes av en eller annen grunn, vil HOC informere alle Lag ledere så snart som mulig skriftlig, og reviderte tidsskjema vil bli endret og utgitt.

8.15 Oversettere kan bare gå inn i Call Room hvis du blir bedt om det av en dommer. Oversetteren må være til stede i området utenfor utpekt Call Room før starten av en kamp for å være kvalifisert til å gå inn i Call Room.

9. Tilfeldig sjekk

9.1 Utstyr er utsatt for stikkprøver når som helst i løpet av turneringen på eget skjønn av overdommeren.

9.2 Baller som blir underkjent i henhold til regel 4.7.1, 4.7.2, vil bli konfiskert til slutten av turneringen. Dommeren vil registrere de avviste ballene på kampskjema. Utøveren får lov til å erstatte ballen / ene med turnerings ball (er) på dette tidspunktet. Etter kampen skal disse konkurranseballene returneres til dommeren. Hvis en utøver bringer for mange baller inn i Call Room, blir de ekstra ballene konfiskert til slutten av turneringen.

"Ekstra baller" som er konfiskert i Call Room, men som ellers er lovlige, kan fåes tilbake for en påfølgende konkurranse på samme turnering. Disse kan kreves etter at turneringen er over.

9.3 Når en eller flere baller feiler ved en tilfeldig kontroll, vil utøveren bli tildelt et gult kort, under regel 15.9.3. Hvis en utøver har mer enn en som blir ball avvist ved samme tilfeldige kontroll, vil lovbruddet bare påføre ett gult kort.

9.4 Hvis en utøvers baller eller utstyr (rullestol, renne, hansker, skinner og andre enheter) ikke oppfyller kriteriene ved en annen tilfeldig kontroll, og at utøveren mottar sitt andre gule kort vil denne utøvere bli diskvalifisert fra nåværende kamp i henhold til regel 15.9.2 og 15.9.3.

9.5 Når en ball (er) blir avvist, kan den spilleren be om hvilken type konkurranse ball (er) de vil ha (hard, middels eller myk) hvis det er tilgjengelig. Det vil bli gitt de riktige ballene, men kan ikke velge ballene for seg selv.

9.6 Utøvere og trenere kan se på tilfeldig utstyrsjekk. Hvis et element mislykkes, må dommeren kontakte overdommeren for å gjenta testen. Stikkprøvekontroll kan oppstå i Call Room og / eller på banen under kampen.

9.7 For Lag og Par klassen må utøverne identifisere sitt utstyr og baller i Call Room slik at hvis et element svikter ved en tilfeldig sjekk, skal det være riktig knyttet til riktig utøver. Hvis eierskap ikke er innrømmet, vil det gule kortet bli gitt til kapteinen (ref.: 15.9.2).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10. Spill

Forberedelse til en kamp begynner i Call Room.

10.1 Oppvarming på banen

På banen, vil utøverne plasere seg i deres utpekte utkastfelt. Dommeren vil indikere starten på en to minutters oppvarmings periode hvor hver spiller kan kaste opptil sju baller, (inkludert mål ballen). Inbyttene kaster ikke oppvarmings baller.

Oppvarmingen er ferdig når begge spillere har kastet alle sine 7 baller før eller inntil 2 minutter; avhengig av hva som er tidligst.

10.2 Kast av mål ball.

Når du kaster en ball (mål ball, rød eller blå), må utøveren ha alt utstyr, baller og eiendeler inne i sitt eget utkastfelt. For BC3- utøvere inkluderer dette også spilleassistent.

10.2.1 Spiller som spiller med rødt starter alltid første omgangen.

10.2.2 Utøveren kan bare kaste mål ballen når dommeren har gitt tegn til at spiller skal kaste.

10.2.3 Mål ballen må ligge i det gyldige området for mål ball.

10.3 Feilet mål ball

10.3.1 Mål ballen vil bli dømt feil hvis:

- når den spilles og havner på ikke gyldig område for mål ball.
- når den kastes utenfor banen.
- ett regel brudd begått av utøveren som kaster mål ballen. I henhold til regel 15.1 - 15.11 vil bli tildelt.

10.3.2 Hvis kast av mål ballen ikke blir godkjent, vil utøveren som skal kaste neste omgang kaste mål ballen. Er det i siste omgang vil utøveren som hadde første utkast kaste ballen. Mål ballen forsetter å kastes i den rekkefølgen til den havner på gyldige området på banen.

10.3.3 Når mål ballen hadde feilet, vil neste omgang spilles som om feilen ikke hadde skjedd, og mål ballen vil bli kastet av utøveren som skulle kaste mål ballen neste omgang.

10.4 Kast av første ball på banen

10.4.1 Utøveren som kastet mål ballen vil også kaste sin første farget ball. (ref 15.8.9)

10.4.2 Hvis ballen blir kastet ut av banen, eller trekkes tilbake etter et brudd, vil den spilleren fortsette å kaste til en ball havner på banen eller forsetter til alle ballene er kastet. I Lag og Par-klassen kan enhver utøver fra samme Lag eller Par, kaste den andre (2) farget ballen inn på banen.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.5 Kast av den første motstander ballen.

10.5.1 Den motsatte spiller vil da kaste.

10.5.2 Hvis ballen er kastet ut av banen, eller fjernes etter et brudd, vil den spiller fortsette å kaste til en ball havner på banen eller forsetter til alle ballene er kastet, i Lag og Par klassen kan enhver utøver fra samme Lag eller Par, kaste den andre (2) farget ballen inn på banen

10.6 Kast av de resterende ballene.

10.6.1 Spiller som kaster neste ball vil være den spiller som ikke er nærmest mål ballen, med mindre de har kastet alle ballene sine, i så fall vil den andre spilleren kaste neste gang. Denne prosedyren vil fortsette til begge spillere har kastet alle ballene.

10.6.2 Hvis en utøver bestemmer seg for ikke å kaste noen av de gjenværende baller, kan de vise til dommeren at de ikke ønsker å kaste flere baller i løpet av den omgangen, og de gjenværende ballene vil bli erklært som Død Ball (er). Baller som ikke blir kastet vill bli registrert på kamskjema.

10.7 Ferdig omgang

10.7.1 Etter at alle ballene er kastet og det ikke er noen straffeballer, vil dommeren melde resultatet muntlig og si, "Omgang er ferdig". (ref 11) (BC3 Spilleassistenter kan vende ansiktet til banen på dette tidspunktet)

10.7.2 Hvis det er straffeballer som skal kastes, etter å ha bekreftet sluttresultatet med utøvere eller kapteiner, blir banen ryddet av dommeren (linje dommer kan hjelpe til). Spiller som er tildelt en straffeball vil velge en (1) av sine fargede baller, som vil bli kastet i målboksen på krysset. Dommeren vil muntlig kunngjøre den poengsummen (ref. 11) og deretter si, "omgang ferdig." (BC3 Spilleassistenter kan vende ansiktet til banen på dette tidspunktet) Totalpoengsummen fra omgangen blir registrert på poengsummen.

10.7.3 I den siste omgangen av en kamp, hvis alle ballene ikke er kastet og vinneren er åpenbar, vil ingen straff bli pådratt hvis spilleassistenten eller treneren jubler. Dette gjelder også for straffekast.

10.7.4 Spilleassistenter og trenere kan bare gå inn i banen når dommeren har gitt klarsignal (ref 15.9.7) på slutten av omgangen, når dommeren annonserer, «Ett minutt» i det han plukker opp mål ballen.

10.8 Klargjøring mellom omgangene for alle klasser.

Dommeren vil tillate maksimalt ett minutt mellom omgangene. Ett minutt starter når dommeren plukker opp mål ballen fra gulvet og kunngjør "Ett minutt." Spilleassistenter og / eller funksjonærer, trenere (kun for Lag og Par klassen) vil hente baller til begynnelsen av neste omgang. Etter 45 sekunder vil dommeren si "15 sekunder!" Når det er gått et minutt vil dommeren si "Tid!". Alle handlinger av den motsatte spiller/ere må stoppe når dommeren gir mål ballen til utøveren som skal kaste. Dommeren sier "Mål ball!". Hvis motsatt spiller ikke er klar, må de vente til dommeren angir deres tur til å kaste, på det tidspunkt kan de fullføre deres forberedelse.

Spillerne må være i sine utkastfelt, spilleassistenter og trenere (for Lag og Par) må være i deres utpekte område når dommeren sier «Tid» ellers mottas det et gult kort for å forsinke kampen (ref.: 15.9.4)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.9 Kastet baller.

10.9.1 Når ballen slippes må utøveren ha minst en rumpe i kontakt med setet for rullestol / scooter. Utøvere som bare kan spille mens de ligger på magen, må ha magen i kontakt med kaste stolen. (ref 15.6.3) Disse utøvere må ha godkjenning for denne spillsmåten fra klassifisering.

10.9.2 Hvis en ball er kastet og den treffer utøveren som kastet den, eller en motstander utøver eller hans / hennes utstyr, anses den fortsatt å være i spill.

10.9.3 En ball, etter å ha blitt kastet, sparket, eller som kommer ut fra bunnen av en renne, kan rulle ut på siden av utøverens utkastfelt (enten i luften eller på gulvet), og gjennom motstanders utkastfelt, før passering av kaste linje og gå inn i på banen.

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

10.10 Baller ut av banen

10.10.1 Enhver ball vil bli vurdert ut av banen, hvis den berører eller krysser de ytre grenselinjene. Hvis ballen berører linjen og støtter en annen ball, blir ballen på linjen fjernet direkte utover vinkelrett på grenselinjen i en bevegelse mens ballen holdes i kontakt med gulvet. Hvis ballen som ble støttet faller og berører linjen, vil ballen også være ute av banen. Hver ball vil bli behandlet i henhold til regel 10.10.4 eller 10.11.1.

10.10.2 En ball som berører eller krysser utvendig grenselinjen og deretter ruller inn på spilleområdet anses å være utenfor banen.

10.10.3 En ball som kastes og ikke kommer inn på banen, unntatt i tilfelle av 10.14, vil bli vurdert ut av banen.

10.10.4 Enhver farget ball som kastes eller slås ut av banen blir en Død Ball og plasseres i det aktuelle området. Det er dommeren alene som avgjør om ballen er utenfor banen.

10.11 Mål ballen slått ut av banen

10.11.1 Hvis mål ballen er slått ut av spilleområdet, eller i det ikke-gyldige området for mål ballen under kampen, blir den plassert på krysset.

10.11.2 Hvis dette ikke er mulig fordi en ball allerede dekker krysset, vil mål ballen plasseres så nært som mulig foran krysset med ballen sentrert mellom sidelinjene ('foran krysset' refererer til området mellom kastlinje og kryss).

10.11.3 Når mål ballen er plassert på krysset, skal spiller som har neste kast kaste bestemt etter regel 10.6.1.

10.11.4 Hvis det ikke er noen fargede baller på spilleområdet etter at mål ballen har blitt slått ut, skal spiller som slo ut mål ballen fortsette å spille.

10.12 Likeverdige baller

Når du bestemmer hvilken spiller som skal kaste neste, hvis to eller flere scoringballer i forskjellige farger er likeverdige fra mål ballen (selv om poengsummen er mer enn 1-1 for en av spillerene), er det spilleren som kastet sist som må kaste igjen. Spiller som vil kaste vil da kaste annen hvergang til enten det likeverdige forholdet er endret, eller en spiller har kastet alle sine baller. Hvis en ny kastet ball forstyrrer avstanden, men gjenstår å lage en endring, men at det fortsatt er like langt avstand, må den samme farge spille igjen.

10.13 Flere Baller kastet samtidig.

Hvis en spiller kaster mer enn en ball når det er spillers tur til å kaste, vil begge ballene bli trukket tilbake og bli erklært som Døde baller. (ref 15.8.12).

10.14 Droppet ball (misstet ball)

Hvis en utøver ved et uhell mister ballen, er det utøvers ansvar å spørre dommeren for tillatelse til å spille om ballen igjen. Dommeren vil avgjøre om ballen ble tapt som følge av ufrivillig handling, eller om det med forsettlig forsøk på å kaste ballen. Det er ingen grense for antall ganger en ball kan tilbakestilles og dommeren er den som avgjør det. I dette tilfellet stoppes ikke tiden..

10.15 Dommerfeil

Hvis en feil fra en dommer gjør at feil spiller kaster, returneres ballen til utøveren. I dette tilfellet må tiden kontrolleres og justeres. Hvis noen baller har blitt forstyrret, skal omgangen bli behandlet som en abrudd omgang. (ref 12 og 15.2.4.)

10.16 Reserver (innbyttere)

10.16.1 I BC3 og BC4 Par klassen er det lov til å gjøre et bytte av en spiller under en kamp (ref. 3.2).

10.16.2 I Lag klassen er det lov til å ha 2 innbytter under en kamp, hvis de har to innbyttere. (ref. 3.3).

10.16.3 En innbytter kan kun settes inn mellom omgangene og dommeren må informeres om byttene. Hvis kapteinen blir erstattet, må en annen lagkamerat bli kaptein. Erstatteren må oppta kastfelte til utøveren som blir byttet.

10.16.4 Byttene må ikke forsinke spillet av kampen. Når en utøver er skiftet ut fra kampen, kan de ikke bli satt inn igjen.

10.17 Plassering av reserver & trenere

Trenere og innbyttere skal plasseres ved enden av banen i et hensiktsmessig definert område. Definisjonen av dette området vil være bestemt av HOC, og vil være avhengig av banens oppmerking.

11. Poengberegning

11.1 Poengberegning vil gjøres av dommeren etter at begge spillere har kastet alle baller, inkludert straffeballer der det er aktuelt. Straffeballoeng, hvis det er noen, blir lagt til poengsummen før de blir registrert.

11.2 Spilleren med ballen nærmest mål ballen vil score ett poeng for hver ball nærmere mål ballen enn motstanders nærmeste ball.

11.3 Hvis to eller flere baller med forskjellige farger er like langt fra mål ballen og ingen andre baller er nærmere, vil hver spiller motta ett poeng per ball.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

11.4 Ved avslutningen av hveromgang må dommeren være sikker på at poengsummen er riktig på kampskjema og resultatavlen. Utøvere / kapteiner er ansvarlige for at resultatene registreres nøyaktig. For hvert straffekast vil en farget ball som stopper i målboksen gi ett (1) poeng.

11.5 Ved slutten av omgangene blir poengene som er gitt i hver omgang lagt sammen, og spilleren med høyere totalpoengsum blir erklært som vinneren.

11.6 Dommeren kan tilkalle kapteiner (eller utøvere, i individuelle klassen) for å vise målingen, eller avgjørelsen i slutten av en omgang.

11.7 Hvis poengene er like etter omgangene er avsluttet, inkludert eventuelle straffekast, spilles det en tie-break omgang. Poengene som er gitt i en tiebreak-omgang, vil ikke telle med, den vil bare bestemme vinneren i kampen.

11.8 Hvis en spiller mister en kamp, blir den motsatte spilleren tildelt kampen ved høyere poeng sum på 6-0; eller den største poeng forskjellen i en hvilken som helst kamp i den gruppen eller knock out seieren. Den diskvalifiserte spilleren vil få null peng. Hvis begge spillere diskvalifiseres, taper de begge kampene med den høyere poengsummen på 6-0, eller den største poengsum forskjellen på det gruppespiller eller knock out seieren. Poengsummen blir registrert for hver spiller som "mister etter 0-(?)".

Hvis begge spiller taper kampen, vil teknisk delegert og overdommer bestemme den aktuelle handlingen.

12. Avbrutt omgang

12.1 En avbrutt omgang er når ballene er blitt flyttet av en spiller eller dommeren, eller ved at en ball er blitt kastet i løpet av et regelbrudd som dommeren ikke klarer å stoppe.

12.2 Hvis en omgang blir avbrutt på grunn av en dommerens feil eller handling, vil dommeren i samråd med linjepersonen returnere de endrete ballene til sin tidligere posisjon (dommeren vil alltid prøve å respektere tidligere poengsum, selv om ballene ikke er i deres eksakt tidligere posisjon). Hvis dommeren ikke kjenner tidligere poengsum, må omgangen starte på nytt. Dommeren vil alltid ha det siste ordet.

12.3 Hvis en omgang blir avbrutt på grunn av en spillers feil eller handling, skal dommeren ta affære som beskrevet i regel 12.2, men kan konsultere med den ufordelagtede spilleren for å unngå å gjøre en urettferdig avgjørelse.

12.4 Hvis en omgang er avbrutt og en straffeball har blitt tildelt, vil straffespillet bli spilt etter ferdigstillelsen av gjenopptatt omgang. Hvis utøveren eller spiller som forårsaket den avbrutte omgangen tidligere har blitt tildelt straffeball (er) i den omgangen, vil de ikke spille de straffeballene.

12.5 I BISFed VM og paralympiske leker, skal organisasjonskomiteen ha et oversiktkamera slik at det er mulig å erstatte baller i deres eksakte tidligere stilling, og slik at overdommer kan ta en rask beslutning om hvordan en omgang er blitt avbrutt, og hva som skal gjøres for ikke å forsinke fremdriften av turneringen.

13. Tie-Break

13.1 En tie-break utgjør en ekstra spilt omgang.

13.2 Utøvere vil forbli i sine opprinnelige utkastfelt.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

13.3 Etter maksimalt ett minutt etter Tie-Break omgang, skal det være et myntkast. Vinneren av myntkastet bestemmer hvilken spiller som vil kaste den første fargede ballen. Mål ballen til spiller som spiller først vil bli brukt. Under, eller etter myntkastet, kan BC3 spilleassistenter ikke se inn i banen. (ref 15.5.2)

13.4 Mål ballen plasseres på krysset.

13.5 Tie-break spilles som en vanlig omgang. I BC3 individuelle klassen skal begge spillere (rød og blå) svinge rennen før de kaster sin første fargete ball. I BC3 Par, skall alle spillere (rød og blå) svinge rennen etter at dommeren signalerer hvem spiller som skal kaste. Og før de slipper første ball ut- (ref: 5.5, 15.8.10 – tilbaketrekning av kastet ball)

13.6 Hvis en situasjon som er forklart i 11.3 oppstår, og hver spiller får like mange poeng på tie-break, blir poengene registrert, og en ny tie-break blir spilt. Denne gangen vil den motsatte spiller begynne tie-break. Denne prosedyren fortsetter, med det første kaste som skifter mellom spiller, til det er en vinner.

13.7 Når det er nødvendig å spille en ekstra tie-break-omgang for å bestemme den endelige plasseringen av spillere i en pulje, vil utøverne møte i Call Room og dommeren vil:

- Kaste mynten for å velge hvilken spiller som spiller rød eller blå.
- Kaste mynten igjen for å velge hvilken spiller som starter
- Mål ballen til spiller som kaster først legges på krysset.
- Tie-break spilles som en normal omgang.
- Hvis hver spiller får like mange poeng på tie-break, blir poengene registrert, og en ny tie-break blir spilt. Denne gangen vil den motsatte spiller begynne med mål ballen plassert på krysset.
- Denne prosedyren fortsetter, med det første kaste som skifter mellom spiller, til det er en vinner.

14. Bevegelse på banen,

14.1 En spiller kan ikke forberede sitt neste skudd, orientere rullestol eller rennen, eller rulle ballen i motstanderens tid. (Før fargen er vist, er det tillatt for en utøver å plukke opp en ball uten å kaste den; f.eks Det er tillatt for rødt å plukke opp ballen før dommeren signalerer for at blå skal kaste og å sette ballen i hånd eller fang; Det er ikke tillatt for rødt å hente en ball etter at dommeren har signalisert om at blå skal kaste.) (ref 15.5.4)

14.2 Når dommeren har vist hvilken spiller som skal kaste, kan utøvere fra den siden gå på bane og i ett tomt utkastfelt. Utøvere har lov til å orientere rennen fra sin egen eller en hvilken som helst tomt utkastfelt. Utøvere kan ikke gå inn i motstandernes utkastfelt mens de forbereder sitt neste skudd eller å orientere rennen.

14.3 Utøvere kan ikke gå bak utkastfelte for å orientere opp sine skudd eller å snakke med sine lagkamerater. Område bak utkastfelte kan bare brukes av BC3 utøvere å gå inn på spillebanen. Hvis de ønsker å gå inn i banen for Par BC3, må de gjøre det uten å passere sin egen lagkamerat. Utøvere som bryter denne bevegelsen på banen, vil bli fortalt å holde seg i det riktige området og begynne på nytt igjen. Medgått tid blir ikke gjenopprettet.

14.4 Hvis noen utøver trenger hjelp til å gå inn på banen, kan de be dommeren eller linjemannen for å hjelpe dem.

14.5 I et Lag eller Par-kamp hvis en utøver kaster en ball, mens deres lagkamerat fortsatt vender tilbake til sitt utkastfelt, vil dommeren gi en 1-ball straff og tilbaketrekning av kastet ball. (ref 15.6.7) Spillern som vender tilbake fra må ha minst ett hjul inne i sitt eget utkastfelt før lagkameraten kan kaste.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

14.6 Rutinemessige handlinger før eller etter kastet, er tillatt uten en bestemt forespørsel som må gjøres til spilleassistenten.

15. Overtredelse

I tilfelle av en overtredelse (regel brudd) kan det være en eller flere konsekvenser:

- En straffe ball
- Tilbaketrekking
- En straffe ball og tilbaketrekking
- En straffe ball og en advarsel
- Advarsel
- Diskvalifikasjon

En utøver og deres egen spilleassistent betraktes som en enkel enhet – gule eller røde kort som spilleassistenten mottar er også tildelt utøveren.

En trener betraktes som en enkelt enhet, hvis en trener får et gult eller rødt kort, overføres det ikke til spilleren. Hvis en trener er diskvalifisert, er det hans / hennes egen konsekvens.

15.1 En straffeball

15.1.1 En straffe ball er tildelingen av en ekstra ball til motsatt spiller. Denne ballen vil bli kastet etter at alle ballene har blitt spilt i en omgang. Dommeren vil legge sammen poengsummen; Alle ballene vil bli fjernet fra banen og spiller som tildeles straffeballen, vil velge en (1) av sine fargede baller, som vil bli kastet i målboksen på krysset. Dommeren vil vise fargen og rope "Ett minutt!" utøveren har 1 minutt å kaste ballen. Hvis denne ballen stopper inne i målkassen på 25 x 25 cm uten å berøre ytterlinjen, blir spiller som kastet straffeballen tildelt et ekstra poeng. Dommeren vil telle poengsummen med poengsummen fra omgangen, og den er registrert på kampskjema. I tilfelle av en straffeball, vil klokken bli tilbakestilt til 1 minutt etter at du har notert den gjeldende gjenværende tiden på kampskjema.

15.1.2 Hvis mer enn ett regel brudd oppstår under en omgang, kan mer enn en straff bli tildelt. Hver straffball kastes separat. Den kastede ballen blir fjernet og registrert (hvis det er poeng) og spiller velger fra alle sine seks fargede baller for å kaste påfølgende straffeballer.

15.1.3 Overtredelser begått av begge spiller, kansellerer ikke hverandre. Hver spiller vil forsøke å få ekstra poeng og vil kaste i rekkefølgen som straffeballen ble tildelt. Den første som vil kast vil være av spilleren som fikk den første straffenballen, hvoretter kastene skifter til eventuelle andre straffeballer.

15.1.4 Hvis et regelbrudd som fører til tildeling av en straffeball blir begått når en straffe ball+ kastes, dommern vil da tildele en straffeball til motsatt spiller.

15.2 Tilbaketrekking

15.2.1 En tilbaketrekning er fjerning av en ball fra banen. Den tilbaketrukne ballen vil bli plassert i dødball beholderen eller et bestemt område.

15.2.2 En tilbaketrekning kan bare gis for et brudd som oppstår under kastet.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.2.3 Hvis et regelbrudd er begått som fører til tilbaketrekking vil dommeren alltid forsøke å stoppe ballen før den treffer andre baller.

15.2.4 Hvis dommeren ikke stopper ballen før den treffer andre baller, vil omgangen anses å være en avbrutt omgang. (ref. 12.1-12.4)

15.3 Gult kort

15.3.1 Ved å begå ett regel brudd som er oppført i regel 15.9, vises et gult kort og dommeren vil notere det på kampskjema.

15.3.2 Når en har to (2) gule kort i løpet av en turnering, blir utøveren utestengt fra neste kamp. Spiller/ene vil tape kampen som i Individuelt eller Par spill i henhold til ref.: 11.8.

Hvis en spiller, og / eller hans / hennes spilleassistent, i Lag klassen mottar sitt andre gult kort, er han / hun sperret fra nåværende kamp. Kampen kan fortsette med de to resterende spillerene. Eventuelle baller som ikke kastes av spilleren som fikk det andre gule kortet vil bli plassert i den død ball beholderen. Laget vil fortsette med 4 baller i de resterende omgangene. Hvis det er kapteinen som er utestengt, vil ett annet medlem påta seg rollen som kaptein. Hvis en annen spiller i Laget er utestengt, vil de tape kampen. (ref.:11.8)

For det andre gule korte og for hvert påfølgende gule kort en spiller mottar vil, han / hun bli utestengt fra resten av dagens kamper, men er kvalifisert til å spille eventuelle de gjenværende kampene i turneringen.

15.4 Rødt kort (diskvalifisering)

15.4.1 Når en utøver, trener eller spilleassistent diskvalifiseres, vises et rødt kort og registreres på kampskjema. Et rødt kort betyr alltid en umiddelbar diskvalifisering fra konkurransen for den som mottar det røde kortet (ref: 15.11.4).

15.4.2 Hvis en utøver og / eller spilleassistent i individuelt eller par klassen diskvalifiseres, vil spilleren tape den kampen (ref: 11.8).

15.4.3 Hvis en utøver og / eller egen spilleassistent i lag klassen diskvalifiseres, fortsetter kampen med de to gjenværende utøvere. Eventuelle baller som ikke kastes av diskvalifisert utøver, plasseres i død ball beholderen. I en hvilken som helst etterfølgende omgang vil spillerene fortsette med fire baller. Hvis kapteinen er diskvalifisert, vil et annet lagmedlem vil påta seg rollen. Hvis en annen utøver i et lag diskvalifiseres, vil lage tape kampen (ref: 11.8).

15.4.4 En utvist utøver kan få delta på fremtidige konkurranser på samme turnering på skjønn av hoved dommeren og teknisk delegat.

15.5 Følgende handlinger vil føre til tildeling av en straffeball (ref. 15.1):

15.5.1 En utøver forlater utkastfelt når deres tur ikke er angitt. (Ref 14.2)

15.5.2 En BC3 spilleassistent vender seg til å se inn på banene for å se spillet under omgang. (Ref 3.5, 13.3).

15.5.3 Dersom det er dommerens mening at det er upassende kommunikasjon mellom utøvere, deres spilleassistenter og / eller trenere (ref. 16.1 - 16.3).

15.5.4 Utøver og / eller spilleassistent forbereder sitt neste skudd, orienterer rullestolen og / eller rennen eller ruller ballen i tiden til motsatt spiller (Ref 14.1).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.5.5 Spilleassistenten beveger rullestolen, eller rennen eller pekeren eller sender en ball til utøveren uten utøver spør. (ref 3.5)

15.6 Følgende handlinger vil føre til tildeling av en straffeball og tilbaketrekking av kastet ball (ref. 15.1 / 15.2):

15.6.1 Kastet mål ball eller en farget ball når spilleassistent, utøveren eller noen av deres utstyr eller klær berører banens merking eller en del av banen som ikke anses å være en del av utøveren utkastfelt. For BC3-utøvere og deres spilleassistenter inkluderer dette mens ballen fortsatt er i rennen (Ref 10.2).

15.6.2 Kaster ballen når rennen henger over kaste linjen (Ref 5.3).

15.6.3 Kaste ballen uten å ha minst en rumpe balle, (eller mage, i henhold til klassifisering) i kontakt med stolens sete. (ref 10.9.1)

15.6.4 Kaste ballen når ballen berører en del av banen, som er utenfor utøveren utkastfelt (Ref 10.2).

15.5.6 Kaster ballen når BC3 spilleassistent ser inn i banen (Ref 3.5).

15.6.6 Kaster ballen når utøverens setehøyde er høyere enn maksimum 66 cm for BC1, BC2 og BC4 (ref .: 6.1).

15.6.7 I et lag eller par kamp, hvor en utøver kaster en ball mens en lagkamerat er fortsatt på vei tilbake til utkastfelte. (ref 14.5).

Spillern som vender tilbake må ha minst ett hjul inne i sitt eget utkastfelt før lagkameraten kan kaste.

15.6.8 Forbereder seg, og deretter kaster en ball når det er motsstanders tur til kaste (ref 15.5.4).

15.7 Følgende handlinger vil føre til tildeling av en straffeball og en advarsel - gult kort (ref. 15.1, 15.3):

15.7.1 En bevisst fortyrrelse eller distraksjon av en annen utøver på en slik måte at det påvirker motstanders konsentrasjon og kast.

15.7.2 Forårsaker en avbrutt omgang.

15.8 Følgende handlinger vil føre til tilbaketrekking av ballen (ref. 15.2):

15.8.1 Kaster en ball før dommeren angir hvilken farge som skal kastes.

15.8.2 Hvis en ball stopper i rennen etter at den er sluppet ut.

15.8.3 Hvis en BC3 spilleassistent stopper ballen i rennen av en eller annen grunn.

15.8.4 I en BC3-kamp, hvor BC3-utøveren ikke er den personen som slipper ballen. En utøver må ha direkte fysisk kontakt med ballen før en slipper ballen. Direkte fysisk kontakt inkluderer bruk av en hjelpeanordning festet direkte til utøverens hode, munn eller arm. (ref:5.4)

15.8.5 Hvis spilleassistenten berører utøveren eller skyver / trekker rullestolen når en ball kastes.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

(ref: 3.5).

15.8.6 Hvis en spilleassistent og en utøver samtidig slipper ballen ut.

15.8.7 Hvis en farget ball kastes før mål ballen.

15.8.8 Hvis en spiller ikke har sluppet ballen før tidsgrensen er nådd (ref. 17.5).

15.8.9 Hvis den første fargede ballen ikke blir kastet av utøveren som kastet mål ballen (ref 10.4.1)

15.8.10 Hvis en utøver ikke svinger rennen minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre etter mål ballen er blitt levert og før kast av mål ballen, eller før du kaster en straffe ball. Eller av hver en utøver ved det første kaste i en «Tie Break» (ref:5.5)

15.8.11 Hvis en BC3-utøver ikke svinger rennen ved å gjøre 20 cm svingen når de eller deres lagkamerat kommer tilbake fra banen før du kaster din egen ball (ref: 5.5).

15.8.12 Hvis noen spillere kaster mer enn en ball samtidig (ref 10.13).

15.9 Følgende handlinger vil føre til å motta en advarsel - gult kort (ref. 15.3):

15.9.1 Har med flere til oppvarmingsområdet, eller inn i Call Room, end et som er tillatt (Ref 7.2, 8.2) Dette vil resultere i et gult kort for utøveren eller kapteinen når det gjelder lag eller par kamper.

15.9.2 En utøver har med flere enn det tillatte antall baller til Call Room. (Ref.3.1, 3.2.1, 3.3.1). De ekstra ballene blir konfiskert og holdt tilbake til turneringen slutter.

I lag og par klassen, blir advarselen gitt til utøveren som bringer mer enn tillatt antall baller. Hvis det ikke er mulig å bestemme hvem den utøveren er, blir advarselen gitt til kapteinen. (ref.:9.7).

"Ekstra baller" som er konfiskert, og ellers er lovlige, kan gjenvinnes for det etterfølgende konkurranse på samme turnering.

15.9.3 Hvis en ball (er) ikke oppfyller kriteriene under en tilfeldig kontroll (ref 4. 7.1 - 4.7.2 og 9.2.). En melding vil bli lagt ut ved inngangen til Call Room for mislykkede baller og feilet utstyr.

15.9.4 En urimelig forsinkelse av en kamp.

15.9.5 En utøver som ikke aksepterer dommerens avgjørelse og / eller handler på en måte som er negativt for motsatte spiller- eller turnerings personell.

15.9.6 Når en utøver, spilleassistent, eller trener forlater banenområdet under kampen uten dommerens tillatelse, selv om det er mellom omgangene eller i løpet av en medisinsk eller teknisk time-out, kan den personen ikke delta videre i kampen.

15.9. 7 Spilleassistent eller trener går inn i baneområdet uten dommerens tillatelse. (ref 10.7.4)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.10 En utøver, spilleassistent og / eller trener som mottar sitt andre gule kort og blir utestengt fra dagens kamp (ref: 15.3):

15.10.1 Motta sitt andre advarsel under samme turnering (det vil si tidligere blitt vist et gult kort for ethvert lovbrudd som er oppført under regel 15.9).

15.10.2 Motta sitt andre gule kort i oppvarmingsområde eller Call Room til utøveren og / eller spilleassistent i løpet av samme turnering vil føre til utestenges fra kampen. Hvis dette er i forberedelse til en individuell kamp vil utøveren tape kampe. (ref: 11.8).

Får treneren sitt andre gult kort vil det forhindrer at han / hun kommer inn på FOP (banen) for den kampen.

15.10.3 Motta sitt andre gult kort på banen under en kamp vil føre til at det blir utestengt fra kampen og det kan føre til tap av kampen (ref: 11.8).

Hvis det er treneren, er han / hun tvunget til å forlate FOP, men laget / paret kan fortsette.

15.11 Følgende handlinger for utøver, spilleassistent og/eller trener vil føre til at du mottar en diskvalifikasjon - rødt kort (ref. 15.3):

15.11.1 Viser en usportslig oppførsel, så som å forsøke å vilde en dommer; eller gjøre uautoriserte bemerkning på banen.

15.11.2 Voldelig oppførsel.

15.11.3 Bruk av støtende, fornærmende eller fornærmende språk eller bevegelser.

15.11.4 Et rødt kort til enhver tid vil føre til umiddelbar diskvalifisering fra turneringen. Resultatene av tidligere kamper i løpet av konkurransen vil bli fortapt, og utøveren eller spilleren vil ikke være berettiget til å motta deltakelse eller rankingpoeng for turneringen (ref: 15.4.1).

16. Kommunikasjon

16.1 Det skal ikke være kommunikasjon mellom utøver, spilleassistenter, trener og erstatte i løpet av en omgang.

Unntakene er:

- når en utøver ber sin spilleassistent om å utføre en bestemt handling som for eksempel å endre stolens stilling, flytte en hjelpestøtte, rulle ballen eller levere ballen til utøveren. Noen rutinemessige handlinger er tillatt uten en konkret forespørsel til spilleassistenten.
- trenere, spilleassistenter og innbyttere kan gratulere eller tilby oppmuntring til utøvere til deres spiller etter et skudd og mellom omgangene.
- det er tillatt med kommunikasjon mellom trenere, innbytter (spiller spilleassistenter), men på en måte at utøverne på banen ikke kan høre dem. Hvis dommeren mener at utøverne på banen kan høre dem, vil dommeren vurdere passende kommunikasjon og gi en straffeball (ref. 15.5.3).

16.2 I lag- og par-klassen kan utøvere kun kommunisere med andre utøvere på sitt lag etter at dommeren har angitt at det er deres tur å kaste. *Under en slutt av en omgang, når ingen av spillerene har blitt gitt tegn for å spille (for eksempel: i løpet av måling av en dommer, en tidsklokke funksjonsfeil ...) spillere fra begge sider kan snakke stille, men må opphøre så snart den motsatte spillern blir vist tegn for å spille.*

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

16.3 En utøver kan ikke instruere hans / hennes lagkamerats spilleassistent. Hver utøver kan bare kommunisere direkte med sin egen spilleassistent.

16.4 Mellom omgangene kan utøvere kommunisere mellom seg selv, deres spilleassistent og deres trener. Dette må opphøre når dommeren er klar til å begynne omgangen. Dommeren vil ikke forsinke kampen for å tillate langvarig diskusjon.

16.5 En utøver kan be en annen utøver eller spilleassistent å flytte seg hvis han / hun er plassert på en slik måte at det kommer til hindring for å kaste en ball, men kan ikke be dem om å gå ut av deres utkastfelt.

16.6 Enhver utøver kan snakke med dommeren i sin egen tid.

16.7 Når dommeren bestemmer hvilken spiller som vil kaste, kan enhver utøver fra den siden spørre om poengsummen eller for å måle. Forespørsler om ballposisjonering (dvs. hvilken motstanders ball er nærmest?) vil ikke bli besvart. Utøverne kan komme inn på banen for å selv se hvordan ballene er plassert.

16.8 Hvis oversettelsen kreves på banen under en kamp, vil overdommer ha full autoritet til å velge en passende oversetter. Overdommer vil først forsøke å bruke enten en av turneringens frivillig eller en annen dommer som ikke er involvert i en annen kamp. Hvis ingen egnet oversetter er tilgjengelig, kan overdommer velge å velge en person som er medlem av utøverens land

16.9 Oversettere vil ikke bli sittende på baneområdet. Ingen kamp vil bli forsinket hvis en oversetter ikke er tilstede når det er nødvendig.

16.10 Enhver kommunikasjons utstyr, inkludert en smart telefon på banene, må godkjennes av overdommer eller teknisk delegert. Ethvert misbruk vil være upassende kommunikasjon og vil gi en straffe ball.

Trenere har lov til å bruke nett brett og smarte telefoner til å ta notater. Utøvere og spilleassistenter på banen må ikke motta kommunikasjon fra trenere eller innbytter utenfor baneområdet. Enhver overtredelse av denne regelen vil utgjøre upassende kommunikasjon og vil gi en straffe ball

17. Tid pr omgang.

17.1 Hver spiller vil ha en tidsbegrensning for spilling av hver omgang og overvåkes av en tidtaker.

Tider er:

- BC1 – 5 minutter per utøver per omgang
- BC2 – 4 minutter per utøver per omgang
- BC3 – 6 minutter per utøver per omgang
- BC4 – 4 minutter per utøver per omgang
- Teams – 6 minutter per Lag per omgang
- BC3 Pair – 7 minutter per Par per omgang
- BC4 Pair – 5 minutter per Par per omgang

17.2 Kast av mål ballen regnes som en del av en spillers tidsdeling.

17.3 En spillers tid skal starte når dommeren indikerer til tidtaker hvem spiller som skal kaste, inkludert mål ball.

17.4 Spillers tid vil stoppe det øyeblikk hver ball som er kastet blir liggende stille på banen, eller krysser banens ytre linjer.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

17.5 Hvis en spiller ikke har kastet ut ballen når tidsgrensen er nådd, blir den ballen og andre gjenværende baller til den spilleren ugyldig og skal plasseres i den død balle området. For BC3-utøvere er ballen kastet når den begynner å rulle ned rennen.

17.6 Hvis en spiller slipper en ball etter at fristen er nådd, vil dommeren stoppe ballen og fjerne den fra banen før den forstyrrer spillet. Hvis ballen forstyrrer noen andre baller vil omgangen bli avbrutt. (ref 12)

17.7 Tidsgrensen for straffeballene er ett minutt for hver straffeball (1 ball) det gjelder for alle klasser.

17.8 Under hver omgang vises den resterende tiden for begge spillere på resultattavlen. Ved slutten av hver omgang vil den resterende tiden på begge spillere bli notert på kampskjema.

17.9 Under spillet av en omgang, hvis tiden er feil beregnet, vil dommeren justere tiden for å kompensere for feilen.

17.10 I situasjoner av uenighet eller diskusjon må dommeren stoppe klokken. Hvis det er nødvendig å stoppe under en omgang for oversettelse, må tiden stoppes. Når det er mulig, bør ikke oversetteren være fra samme lag som utøveren. (ref 16.8)

17.11 Tidstakeren skal kunngjøre høyt og tydelig når gjenværende tid er "1 minutt", "30 sekunder", "10 sekunder"; og "tid", når tiden er utløpt. Under "ett minutt" mellom omgangene skal tidstakeren kunngjøre "15 sekunder!" og "Tid!"

18. Medisinsk Time Out

18.1 Hvis en utøver eller spilleassistent blir syk i løpet av en kamp (det må være en alvorlig situasjon), kan en utøver spørre om en medisinsk Time Out hvis det er nødvendig. En kamp kan bli avbrutt for en medisinsk Time Out ut i ti (10) minutter, hvor dommeren må stoppe klokken i kampen. I BC3-klassen, i løpet av medisinsk Time Out, kan ikke spilleassistenter se inn på banen.

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

18.3 Enhver utøver eller spilleassistent som mottar en medisinsk Time Out må bli undersøkt av arena lege på banen så fort som mulig. Legen kan bli assistert med kommunikasjon fra utøveren eller spilleassistent, hvis det er nødvendig.

18.4 I individuell klassen, hvis en utøver ikke klarer å fortsette, vil man tape kampen. (ref 11.8).

18.5 I lag spill, hvis en utøver er ute av stand til å fortsette, på grunn av sykdom, må omgangen spilles uten utøverens gjenværende ball (er). Hvis lagkameratene fremdeles har baller å kaste, kan de kaste ballene innenfor sin tildelte tid. En innbytter kan bare komme inn i kampen mellom omgangene (ref. 10.16.3).

18.6 I BC3- og BC4-par-klassen, hvis en utøver ikke klarer å fortsette på grunn av sykdom, må nåværende omgang spilles uten utøverens gjenværende ball (er). Hvis lagkameraten fortsatt har baller å kaste, kan han eller hun kaste ballene innenfor sin tildelte tid. En innbytter kan bare komme inn i kampen mellom omgangene (ref. 10.16.3).

18.7 Hvis medisinsk time out et til en spilleassistent, kan utøvere i par dele en spilleassistent for resten av omgangen. En innbytter kan bare komme inn i kampen mellom omgangene. (ref: 10.16.3). Hvis det ikke er en erstatning på spillebanen, må utøvere dele den ene spilleassistenten for resten av kampen. I den individuelle

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

klassen, hvis utøveren har noen baller igjen i den nåværende omgangen, og ikke kan kaste dem uten hjelp, vil slike baller bli erklært, døde.

18.8 I lagspill hvis en utøver var den neste til å kaste mål ball og blir syk og er nå ute av stand til å fortsette, og det er ingen innbyttere, vil mål ballen bli kastet av den som skal kaste neste omgang.

18.9 I lagspill, hvis en utøver ikke kan fortsette i de påfølgende kampene (for en medisinsk grunn bare), og det er ingen erstatning, kan laget fortsette å konkurrere med to (2) utøvere som bare vil bruke fire (4) baller. Hvis det er en BC1-utøver som ikke klarer å fortsette, og det ikke er en BC1-erstatnings utøver, kan kampen fortsette uten en BC1-utøver.

18.10 Hvis en utøver fortsetter å spørre om medisinsk time-outs i etterfølgende kamper, vil teknisk delegert i samråd med en lege og en representant for utøvers land avgjøre om utøveren skal fjernes fra resten av turneringen. I den individuelle klassen dersom en utøver er fjernet fra resten av turneringen, vil alle etterfølgende kamper som de hadde spilt, ha en poengsum som tilsvarer poengsummen i kampen med den høyeste poeng forskjellen i puljen eller utslagsserien.

19. Avklaring og Protest Prosedyre

19.1 Under en kamp kan en spiller føle at dommeren har oversett en hendelse eller gjort en feil beslutning, som påvirker resultatet av kampen, da kan utøveren / kaptein gi tegn for å tiltrekke seg dommerens oppmerksomhet til denne situasjonen og søke en avklaring. Tiden vil da bli stoppet. (ref. 17.10).

19.2 Under kampen kan en utøver / kaptein be om en avgjørelse fra overdommer, overdommers avgjørelse vil være endelig.

19.2.1 Ifølge reglene 19.1 og 19.2, under en kamp utøverne kan trekke til seg dommerens oppmerksomhet til en situasjon som de ikke er enig med og søke avklaring. De må be om en avgjørelse fra overdommer hvis de vil fortsette til punkt 18.3 (protest prosedyre).

19.3 På slutten av hver kamp blir begge spillerne bedt om å signere kampskjema. Skulle en spiller ønske å protestere mot en avgjørelse eller handling, eller føler at dommeren ikke har handlet i samsvar med reglene i den kampen, må de ikke signere kampskjema.

19.4 Dommeren vil notere tidspunktet for kampavslutning (etter registrering av resultatet på kampskjema). Formelle protester må sendes innen 30 minutter fra avslutningen av kampen. Hvis ingen skriftlig protest er mottatt, står resultatet.

19.5 Et fullført protestskjema skal leveres til konkurranse sekretariatet av utøveren, kapteinen eller lagleder, sammen med £ 150 eller tilsvarende til svarende vertsnasjons valuta. Denne protestformen bør angi både omstendighetene og begrunnelsen (sitere regelreferanser), for å levere denne protesten. Overdommer eller deres utpekte, vil samle et protestpanel så raskt som mulig. Dette panelet skal bestå av:

- overdommer eller assisterende overdommer
- to internasjonale dommere som ikke er involvert i kampen, og ikke fra landene som er involvert i protesten

19.5.1 Når protestpanelet er dannet, bør de konsultere dommeren involvert i kampen som blir protestert, før du tar en endelig beslutning. Protestpanelet skal møtes i et privat område. All diskusjon om protest må forbli konfidensiell.

19.5.2 Beslutningen fra protestpanelet vil bli gjort så snart som mulig og presentert skriftlig til utøveren eller

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

kapteinen, eller lagleder, og til den andre spilleren som er involvert.

18.6 Skulle det være nødvendig å appellere protestpanelets avgjørelse, vil dette bli gjort etter mottak av ytterligere utfylt protestskjema. Hvis det er aktuelt, skal begge involverte bli hørt. Ved mottak av denne protesten, vil teknikks delegert, eller deres utpekte, snarest mulig innkalle en anke panel bestående av:

- Teknisk delegert
- to internasjonale dommere som ikke er involvert i kampen, og ikke fra landene som er involvert i protesten

19.6.1 Avgjørelsen fra juryen om klage skal være endelig.

19.7 Partene som er involvert i kampen som blir protestert, kan be om en gjennomgang av protestpanelets beslutning. De må sende inn et protestskjema ledsaget av £ 150. Protester må sendes innen tretti (30) minutter etter mottak av protestpanelets opprinnelige beslutning. Protestpanelet, eller deres utpekte, vil registrere den tiden at utøveren eller spilleren eller den aktuelle personen (dvs. lagleder eller trener) mottar den opprinnelige avgjørelsen, og den personen må signere arket. All diskusjon om protester må forbli konfidensiell.

19.8 Hvis en protestbeslutning krever at en kamp blir spilt, vil den bli spilt fra begynnelsen av omgangen der situasjonen som motiverte protesten skjedde.

19.9 Hvis det er en grunn for en protest som er kjent før en kamp starter, protest må da leveres før start av kampen og leveres innen en 30-minutters periode før oppsatt start tid av kampen.

19.10 Hvis en grunn for at en protest skjer i Call rommet, må overdommer eller teknisk delegert bli varslet om intensjonen om å sende inn protest før spillere forlater Call Room. Protest vil bare bli vurdert hvis de ovennevnte prosedyrene er fulgt.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Vedlegg

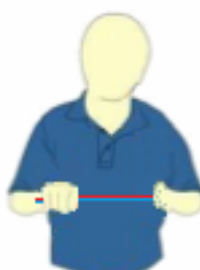
BISFed innser at enkelte situasjoner kan oppstå som ikke er dekket i denne håndboken. Disse situasjonene vil bli behandlet når de oppstår i samråd med teknisk delegat og / eller overdommer.

De følgende sider (bilag 1, 2 og 3) inneholder diagrammer av bevegelser som vil bli brukt av dommere, en forklaring om protest prosedyrer og en bane diagram. Bevegelsene er utviklet for å hjelpe både dommere og utøvere til å forstå visse situasjoner. Utøvere kan ikke protestere dersom en dommer glemmer å bruke en bestemt bevegelse.

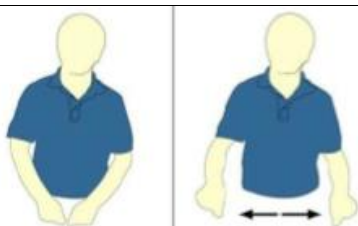
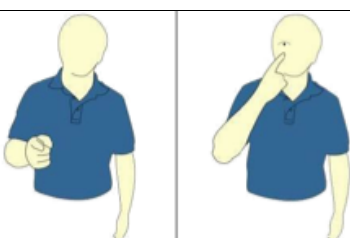
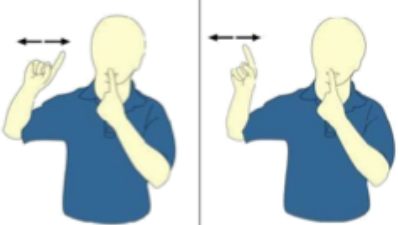
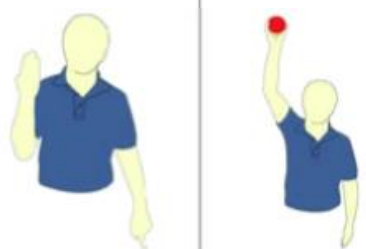
BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Appendix 1 – Offisielle bevegelser /tegn

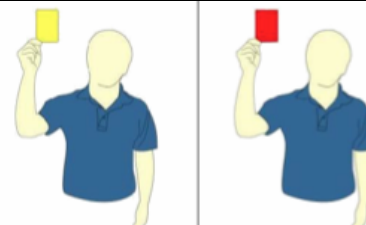
Dommere

Situasjon som skal signaleres	Beskrivelse av bevegelsen	Slik skal bevegelsen utføres
Indication to throw warm up balls or the Jack: • Rule 10.1 • Rule 10.2	Move hand to indicate throwing, and say, "Begin warm up", or "Jack".	
Indication to throw a coloured ball: • Rule 10.4 • Rule 10.5 • Rule 10.6	Show colour indicator according to the colour of the side throwing.	
Equidistant balls • Rule 10.12	Hold indicator sideways against the palm with edge showing to athletes. Flip indicator to show who is to throw (as above)	
Technical or Medical time out: • Rule 5.7 • Rule 6.2 • Rule 18	Put the palm of the hand over the fingers of the other hand, which are in a vertical line (drawing a 'T') and saying which side called for it (eg. Medical or Technical Time out for – athlete name/ team/ country/ ball colour).	

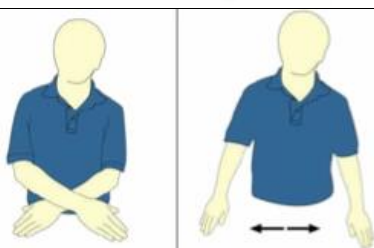
BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Substitution: • Rule 10.16	Rotate one forearm around the other.	
Measurement • Rule 4.6 • Rule 11.6	Put one hand next to the other and pull them apart as if using a tape measure.	
Referee asking if athlete(s) want to go onto the court: • Rule 11.6	Point at athletes and then the referee's eye.	
Inappropriate communication: • Rule 15.5.3 • Rule 16	Point out the mouth and move the forefinger laterally with the other hand.	
Dead ball/ ball out: • Rule 10.6.2 • Rule 10.10 • Rule 10.11	Point out the ball and raise the forearm vertically with the hand open with its palm towards the referee's body and say, "Out" or "Dead Ball." Then raise the ball that went out.	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Retraction: • Rule 15.2	Point out the ball and raise the forearm with a concave hand before picking up the ball (wherever possible).	
1 penalty ball: • Rule 15.1	Raise 1 finger.	
Yellow Card • Rule 15.8 • 15.10	Show the yellow card for the warning violation.	
Second warning and a consequent disqualification: • Rule 15.10	Show the yellow card for the second violation and then the red.	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Disqualification: Rule 15.4	Show the red card.	
End completion/ end of the match: Rule 10.7	Cross the arms stretched and pull them apart. Say, “End finished”, or “Match finished”,	
Score: - Rule 4.5 - Rule 11	Put the fingers over the corresponding colour on the colour indicator to show the score. And say the score.	

Scores

Score Examples			
			
3 points for red	7 points for red	10 points for red	12 points for red

Linesperson

Situation to be signaled	Description of the gesture	Gesture to be done
--------------------------	----------------------------	--------------------

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

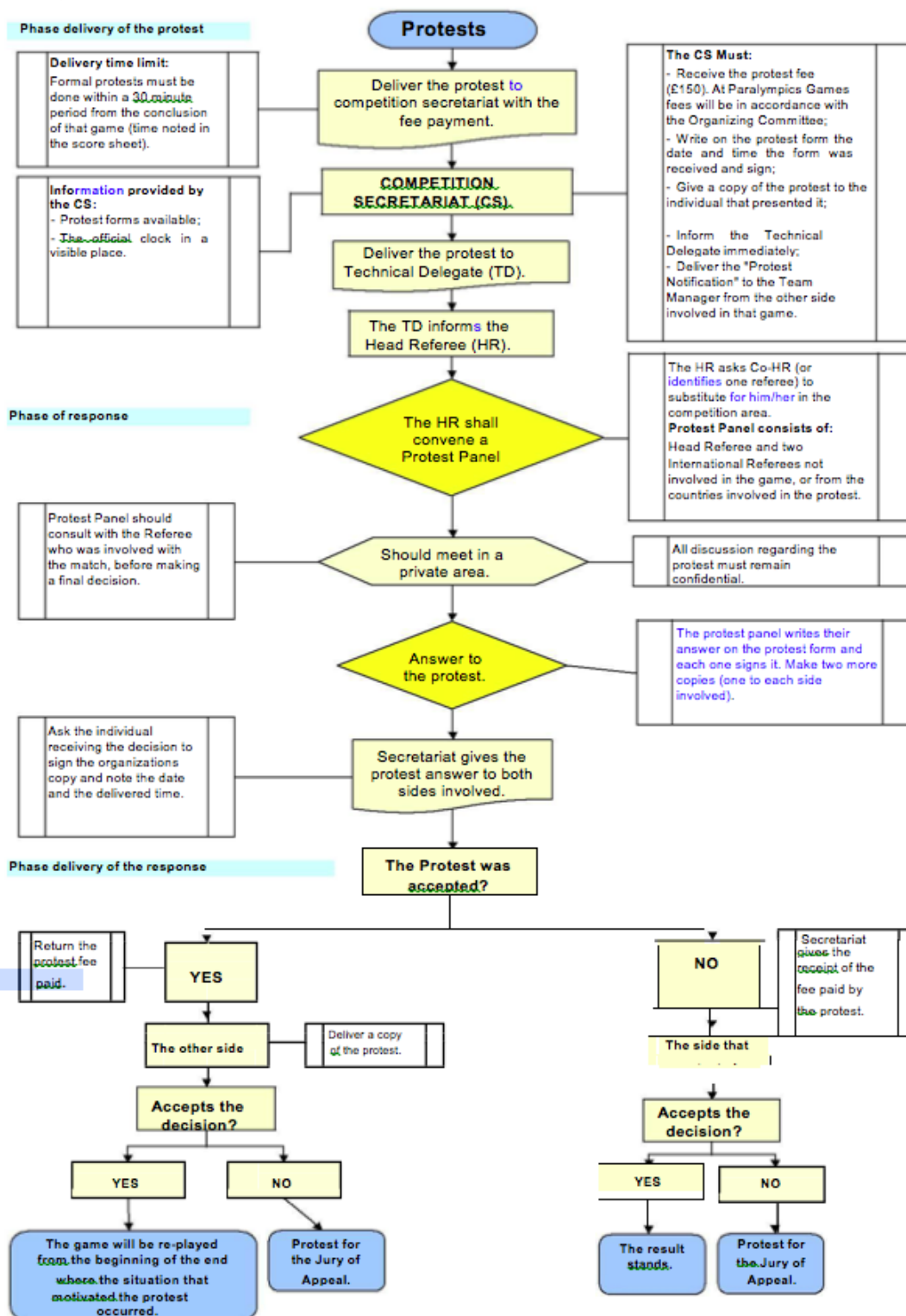
To call the referees attention	Raise the arm	
--------------------------------	---------------	---

GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Appendix 2 – Protests

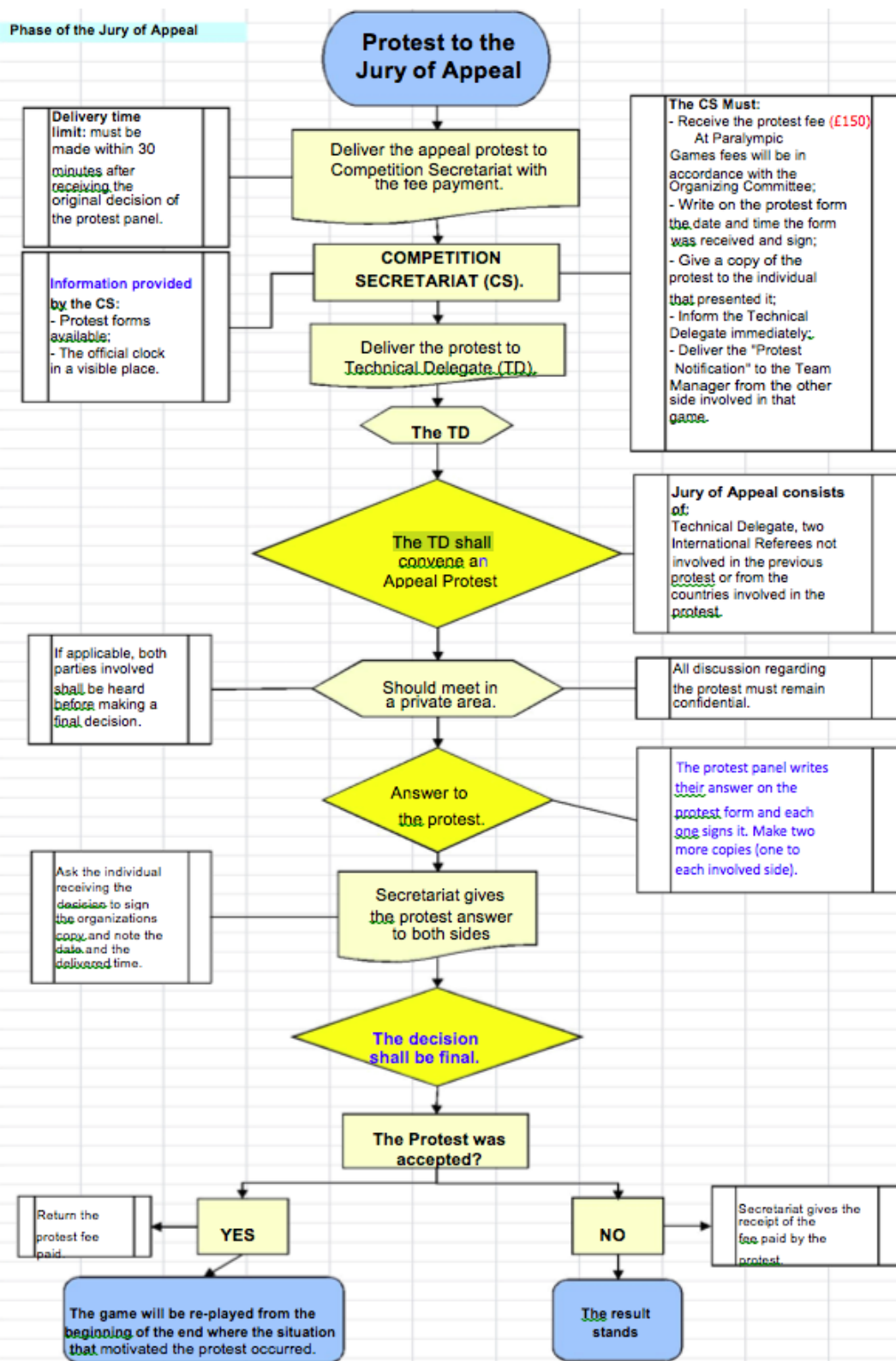
Protest procedure



Protest to the Jury of Appeal

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Phase of the Jury of Appeal



Protest Guidelines

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- Hvis en spiller ønsker å levere en protest utenfor fristen (30 minutter), skal sekretariatet informere dem om at fristen er utløpt. Hvis en spiller insisterer på at protesten skal bli akseptert, vil ikke sekretariatet akseptere det;
- Fotografier og / eller videoopptak vil ikke bli akseptert for å støtte protesten som presenteres;
- Omspill av kampen, på grunn av en protest: Dommeren slår en mynt og vinnende spiller velger om det skal spilles rødt eller blått. Hvis en spiller hadde blitt tildelt straffeball, vil de ikke kunne spille de ballene.
- Omspill fra begynnelsen av omgangen der situasjonen som var årsaken til at protesten skjedde, på grunn av en protest beslutning: Utøvere forblir i samme utkastfelt og vil bruke de samme fargede ballene. Brudd som ble tildelt i en omgangen som ble spilt, er ikke lenger gyldig på grunn av avgjørelsen til protest komiteen, med mindre det var en skriftlig advarsel eller en diskvalifikasjon.
- Hvis begrunnelsen for protesten er riktig, men ikke tilstrekkelig for en gjentakelse av den kampen (For eksempel en prosessfeil i Call Room), vil protestavgiften ikke bli returnert.
- Alle protestavgifter som ikke returneres på grunn av Protestkomiteens beslutning, eller Appel jurien vil bli holdt av BISFed.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Protest Notification

This notification is to inform the Team Manager from _____ (name of country), that the match played between _____ and _____ (name of athletes or countries) on ____/____/____ (insert date), at _____ (time of match) in division _____, has been protested by _____ (name) from _____ (Country).

Brief explanation of the protest:

Delivered at: ____h ____m, on ____/____/____ (insert date),

Delivered by: _____

Received by: _____

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Protest Form (1/2)

(Details of person submitting this form)

NAME: _____ (Country): _____

STATUS (team manager, coach, athlete/captain...): _____

(Details of the protested match)

EVENT: _____ SPORT: Boccia

MATCH no. _____ COURT no. _____ POOL / ½ Final...): _____

SCHEDULED FOR (date and time): ____/____/____ : ____

DIVISION (Individual BC1, BC2... Pairs BC3...): _____

MATCH BETWEEN (number or name of competitor/s and Country): _____

PROTEST (detail both the circumstances and the justification, quoting rule references, for making the protest. Use other side, if necessary):

(Reserved to Sport Secretariat)

DATE AND TIME RECEIVED: ____/____/____ : ____

PROTEST FEE PAID (£150 or the equivalent corresponding Host Nation currency): YES NO

Protest Form (2/2)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

DECISION OF PROTEST COMMITTEE (use other side, if necessary):

[illegible]

DATE AND TIME: ____/____/____ : ____

SIGNATURES OF PROTEST COMMITTEE:

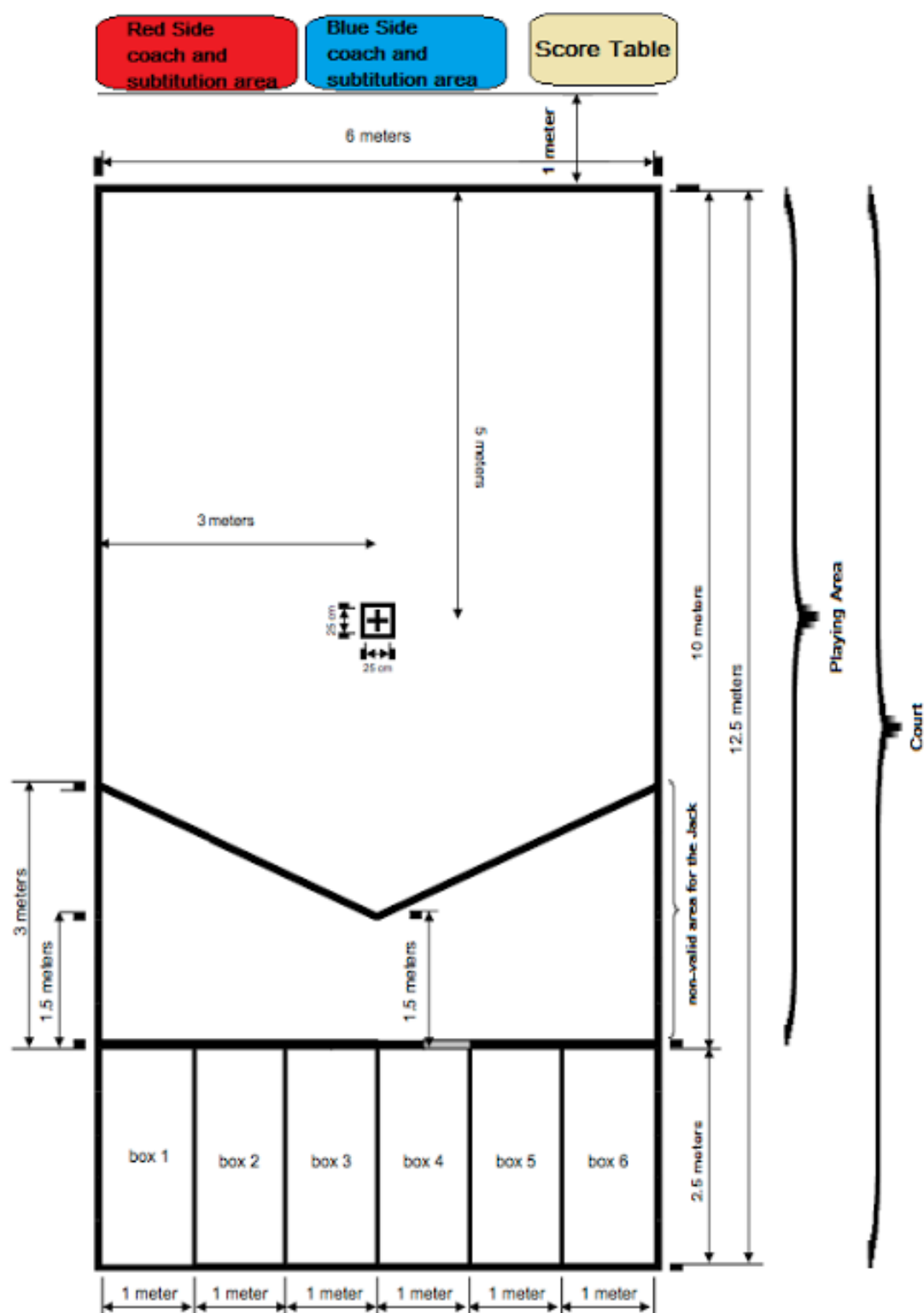
(International Referee) (International Referee) (Head Referee)

PROTEST FEE REFUNDED: YES NO

	Date and time	Signature
Protest answer received on:	___/___/___:___	By: _____
Protest answer received on:	___/___/___:___	By: _____

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Appendix 3 – Boccia Court Layout



BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Guide for måling av banen

Bred Tape for utvendige linjer, kastlinje og V-linje

Tynn tape for utkastfelt, kryss og 25 cm x 25 cm målboks

6 meter linjer: fra innsiden av sidelinjene

12.5 meter sidelinjer: fra innsiden av frontlinjen og innsiden av baklinjen

10 meter: fra innsiden av frontlinjen til baksiden av kastelinjen

5 meter: fra innsiden av frontlinjen til midten av krysset

3 meter: fra innsiden av sidelinjen til midten av krysset

3 meter: fra baksiden av kastlinjen til forsiden av V-linjen

1.5 meter: fra baksiden av kastlinjen til forkant av V-linjen

2.5 meter: fra innsiden baklinjen til innsiden (som også er baksiden) av kastelinjen

1 meter linjer: jevnt fordelt over hver side av målerens merker.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Appendix 4 – Glossary of terms

Abbreviation	Description
BISFed	Boccia International Sport Federation
CP	Cerebral Palsy
CS	Competition Secretary
e.g.	'for example'
FOP	Field of play
HOC	Host organizing committee
HR	Head referee
i.e.	'in other words'
IPC	International Paralympic Committee
TD	Technical delegate
SA	Sport Assistant