



Nasjonalt reglement i boccia.

Gjeldende fra 01.01.18

Paragrafoversikt

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| §1 Definisjoner. | §2 Klasseinndeling. |
| §3 Laget . | §4 Baller. |
| §5 Baller. | §6 Utkast. |
| §7 Spillet. | §8 Overtramp. |
| §9 Poengberegning. | §10 Walkover og uavgjorte cupkamper. |
| §11 Advarsel og utelukkelse. | §12 Protest. |
| §13 Protokoll. | §14 Stevnejury. |
| §15 Dommere. | §16 Stevnearrangement. |
| §17 Drakter. | §18 Alder. |
| §19 Utstyr renne og rullestol. | |

Vedlegg.

1. Bocciabanen.

§ 1 Definisjoner

Begrep	Forklaring
1. Stevnet	Hele stevnet (eventuelt over flere dager)
2. Kamp	6 omganger ved lagspill, 4 omganger ved individuelt spill. Tid regnes fra første utkast av målball.
3. Kampslutt	Når dommer meddeler sluttresultatet.
4. Omgang	1 gyldig utspill med målball pluss spilleballer.
5. Utkastlinje	Den rette tverrgående linja foran kastefeltene.
6. Kastelinje	Vinkellinje inne på banen.
7. Kastefelt	Oppmerket felt der spillerne sitter eller står.
8. Markeringslinje	Spillebanens ytterkanter.
9. Kryss	Krysset i midten av banen.
10. Spillebane	Markeringslinjens innerlinje.
11. Spilleballer	Er gyldige på hele banen, målball må passere, men ikke berøre kastelinjen når den har stanset.
12. Berøre	Ballen må fysisk berøre linjen.
13. Kasteøyeblikket	I det øyeblikket ballen slippes eller sparkes.
14. Lag	2 eller 3 spillere fra samme klubb, som spiller sammen.
15. Spiller	Individuell spiller
16. Ballpoeng	Antall spilleballer som ligger nærmere målball enn motstanders spilleballer.
17. Utkast	En gyldig målball, samt en gyldig spilleball.
18. Ballsett	6 blå og 6 røde spilleballer, samt 1 hvit målball.
19. Avbrutt omgang	Når baller er flyttet på uten at det skjedde i henhold til det gjeldende spillet. Enten som et uhell eller med overlegg, og partene ikke blir enige om rekonstruksjon slik at eneste utvei er å spille omgangen om igjen.

§ 2 Klasseinndeling

Klasse	Internasjonal	Kommentar	Ved flytting av klasse
1	BC1-BC 2	Spilles etter BISFed boccia regler	Utøvere i klasse 1 som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til reglementet som denne klassen har.
1 renne	BC3	Spiller med assistent. Spilles etter BISFed boccia regler	Utøvere i klasse 1 med renne som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til reglementet som denne klassen har. Assistenten til utøvere i klasse 1 renne (BC3), skal forholde seg til reglementet i klasse 1. Straffen for brudd er overtramp.
2	BC4 og andre	Skal spille sittende, hvis ikke klasse B1, dvs. blind. Utøvere som spiller med håndholdte renner i denne klassen har lov å vippe denne. Assistent skal kun levere baller, ikke justere rennens retning.	
3			
3s		Spiller sittende. Klassifisør avgjør om spiller tilhører denne klassen.	
4			
5		Utviklingshemmede. Utøveren kan ha assistent som kan stå i kastfeltet. Har en klubb kun 2 spillere, kan de spille med 3 baller hver. Har en klubb flere enn 2 spillere, må de stille med 1 lag med minimum 3 spillere.	
Åpen			

- Internasjonale klasser er BC1, BC2, BC3 og BC4.
- Bare utøvere i klassene BC1, BC2, BC3 og BC4 tilfredsstiller klassifiseringskravene til internasjonalt spill.
- Kun godkjente klassifisører kan foreta klassifiseringer i boccia.

§ 3 Lag

A)

Klasse	Spillere	Kommentar
1	Valgfritt 2-3 spillere	BC1 og BC 2 Internasjonalt spilles med 3 spillere, men få lag i Norge har 3 spillere i denne klassen.
1 renne	Valgfritt 2-3 spillere	BC 3 Internasjonalt spilles med 2 spillere.
2	2 spillere	
3s		Avventer klasse 3S som egen klasse i lag.
3	3 spillere	Spillere fra klasse 5 kan spille på lag sammen med andre spillere i klasse 3. Kan ha reservespiller fra klasse 5.
4	3 spillere	Spillere fra klasse 5 kan spille på lag sammen med andre spillere i klasse 4. Kan ha reservespillere fra klasse 5.
5	Valgfritt 2-3 spillere	Et rent klasse 5 lag, må spille i klasse 5. Spillerne kan ha assistent i kastfeltet
Junior og barn	Valgfritt 2-3 spillere	
Åpen	3 spillere	Spillere fra klasse 5 kan spille på lag sammen med andre spillere i klasse Åpen. Kan ha reservespillere fra klasse 5.

B) Alle spillere på et lag skal representere samme klubb.
I klasse 1 og 2 kan seksjonen gi dispensasjon for å danne et lag.

Klasse 1.

- Klasse 1 og klasse 1 renne som blir flyttet opp en klasse, skal forholde seg til reglementet som denne klassen har.
- Assistenter til utøvere i klasse 1 renne (BC3), skal forholde seg til reglementet i klasse 1.
- Består klasse 1 laget av 3 spillere gis det tillatelse til å spille med 3 spillere hvis man flyttes til en klasse med 2 spillere.

Klasse 2.

- Lag med 2 spillere, spiller 4 omganger og hver spiller har 3 spilleballer. Utkastfelt skal velges før kampstart, og kan ikke byttes under kamp.

Barn, junior og klasse 5.

- Lag med 2 eller 3 spillere, spiller 6 omganger og har enten 3 eller 2 spilleballer hver. Hvis de er to spillere, kan ikke spillerne bytte utkastfelt under kamp. Antall utkast med målball skal være identisk med lagspill for spill med 3 spillere. De kan selv velge hvem av de to spillerne som skal ta utkastet til det tomme utkastfeltet.

Klasse 3, klasse 4 og åpen.

- Lag med 3 spillere, spiller 6 omganger og hver spiller har 2 spilleballer.

Ved spesielle tilfeller, som for eksempel ved sykdom i forbindelse med stevnehelgen kan det gis dispensasjon av stevnejuryen for at et lag kan få spille med 2 spillere.

C)

- Reserve behøver ikke meldes på til ett bestemt lag. Det kan kun settes inn en (1) reserve pr lag.
- En reserve kan settes inn, også under pågående kamp. Dersom reserve settes inn får ikke den ordinære spilleren tre inn i laget igjen under samme konkurranse/stevne. Innsatt reserve skal betraktes som spiller.
- Hvis lag med 3 spillere får forfall og reserven er brukt, fortsetter spillet med 2 spillere og 2 spilleballer hver.
- Hvis spillere i lag med 2 spillere får forfall, og reserven er brukt, får de ikke fortsette konkurransen/turneringen.

D)

Lagspill for juniorer.

- Flyttes lag i klassen junior til annen klasse på grunn av for liten deltagelse i klassen, skal disse ha like mange utkast med målball/spilleballer som et ordinært lag.

E)

Sykdom.

- Ved sykdom på lag og reserven er brukt, kan laget fortsette kampen med 2 spillere og 4 spilleballer. Spilleren kan siden gå tilbake til laget under stevnet, dog ikke under den pågående kamp.
- Lag som spiller med 2 spillere har rett til å velge mellom lagets 3 kastfelt. Bytte av kastfelt kan ikke skje etter at kampen er startet.

F)

Generelt

- Spiller på lag som kommer for sent må stå over kampen som spilles, men spilleren kan delta i neste kamp.
- I individuelt spill skal spillere delta i den klassen de er klassifisert i,

§ 4 Baller

A)

- Ballene skal være av godkjent type.
- Det spilles med 6 røde, 6 blå baller og 1 hvit målball..
- Hjemmebane har alltid røde baller.

B)

- I lagkonkurranser skal det spilles med 6 gyldige spilleballer av hver farge, pluss en målball pr. omgang.
- En kamp består av 6 gyldige utkast med målball pluss spilleballer.

C)

- I individuell kamp skal det spilles med 6 gyldige spilleballer av hver farge, pluss en målball pr. omgang.
- En kamp består av 4 gyldige utkast med målball pluss spilleballer.

D)

- En spiller/lag kan ikke bytte baller under en pågående kamp med mindre en ball går i stykker.

- Dersom ikke godkjente baller blir benyttet under kamp, stoppes kampen og baller erstattes med baller fra arrangør

E)

- Ved NM, fylkesmesterskap og andre approberte stevner skal stevnejury ta stikkprøver under stevnet av ballsett som veies og måles før de tas i bruk.
- Vekt og måleutstyr skal være på hvert stevne.

F)

- Det er tillatt å spille med egne baller i bocchia. Det forutsettes at ballene tilfredsstillir allerede eksisterende krav
- Ved lagspill skal det kun benyttes en målball pr lag..
- En spiller/lag som spiller med egne baller kan låne bort motsatt farge til mostander. Det må eventuelt avtales før kampstart.

G)

En balltest gjøres normalt av overdommer. Men overdommer kan gi oppgaven til en sertifisert dommer. Balltesten er delt inn i 3 forskjellige tester som vekt, omkrets og rulletest.

Hvordan utføre en balltest;

- Vekten av en ball skal være 275 g. +/- 12 g.
Ballene skal veies på en vekt som har en nøyaktighet på 0,01 g.
- Måling av ballenes omkrets;
Her brukes en godkjent (BISFed) måleplate som har en tykkelse på 7 – 7,5 mm som inneholder 2 hull: Ett hull med omkrets på 262 mm (det lille hullet) og en med en omkrets på 278 mm (det store hullet).
- Hver ball testes først for å kontrollere at den IKKE PASSERER gjennom det lille hullet, ved å plassere ballen forsiktig på toppen av det lille hullet.
- Hver ball testes så for å kontrollere at den PASSERER gjennom det store hullet. Hver ball plasseres forsiktig på toppen av det store hullet. Ballen må passere gjennom det store hullet kun ved hjelp av sin egen vekt.

Rulletest:

- Hver ball testes til slutt ved hjelp av en standard rulletest (BISFed Roll Test) Dette for å kontrollere at den ruller kun ved hjelp av sin egen vekt. Ballen slippes forsiktig ned en aluminiumsramme som er 290 mm i lengde, med en stigning på 25 grader ned til en horisontal plate.

- Hver ball må rulle minst 175 mm bortover den 100 mm brede horisontale platen på testenheten, og anses å ha bestått testen hvis den ruller bortover den horisontale platen og faller ned av testenheten i enden av den. Hver ball kan testes maksimalt tre ganger, og blir ansett som "ikke godkjent" hvis den ikke faller ned av den horisontale platen på ett av de tre forsøkene.
- En ball som faller ut på sidene av den horisontale platen blir ansett som "ikke godkjent".

Hvis baller blir underkjent i en av testene, skal ballen/ballene legges i en pose, merkes med navn og leveres til arrangøren. Ballen/ballene blir levert tilbake når stevnet er over. Har ikke utøverer nok egne baller, skal arrangøren kunne tilby baller.

§ 6 Utkast

A)

- Utkastlinjen inndeles i 6 like store kastfelt.
- Ved lagspill plasseres hjemmelaget i kastfeltene 1, 3 og 5 og bortelaget i kastfeltene 2, 4 og 6 fra venstre i spillerretningen. Spillerne får ikke bytte plass etter at kampen har begynt.
- Ved individuelt spill skal kastfeltet ha en bredde på 1 meter og kastfelt 3 og 4 skal benyttes. Hjemmespiller (rød) plasseres i kastfelt 3 og bortespiller (blå) i kastfelt 4.

B)

- Ved lagkonkurransen skjer utkast i tur og orden fra kastfelt 1 til 6 fra venstre i spillerretningen.
- Som utkast regnes kast av målball og gyldig spilleball.
- Ved utkast skal målballen (etter at den ligger stille) ha passert kastlinjen (V) og må ikke berøre linjen. Målballen anses også som ugyldig om den rører ved eller passerer kantlinjene.
- Spilleballer er gyldige innenfor hele spillebanen.
- Ved lagspill har hver spiller ett utkast med målballen pr. kamp og ved individuelt konkurranse har hver spiller utkast annen hver gang, to utkast pr. kamp.

C)

- Målballen kastes en gang av hver spiller pr. omgang.
- Hvis utkastet ikke godkjennes går kastet til den spilleren som står for tur til å kaste neste omgang.
- Hvis det er i siste omgang, skal spilleren som kastet ut målballen i første omgang kaste den ut.
- Målballen skal fortsette å vandre mellom spillerne i utkastrekkefølgen til utkastet er gyldig.

D)

- Kaster spilleren ved en feiltakelse spilleball i stedet for målball i utkastet, dømmes utkastet ugyldig og han anses å ha brukt sitt utkast av målballen. Spilleren får imidlertid tilbake spilleballen. Utkastet går så til nærmeste motspiller på høyre side.

E)

- Mislykkes spilleren som har utkastet av målballen med sin spilleball må spilleren fortsette med sine spilleballer før en annen på laget kan fortsette. Hvis ingen av kastene blir godkjent, vinner motstanderen i forhold til gyldige spilleballer på banen – inntil 6 ballpoeng.

F)

- Kaster en spiller ved feiltakelse målball i stedet for spilleball, skal målballen byttes ut med spillerens spilleball og spillet fortsetter.

G)

- Bruker en spiller håndholdt renne, så kan rennen passere utkastlinjen/kastfelt men ikke berøre den.

§ 7 Spillet

A)

- Opprop – Arrangøren skal sørge for at kampene blir behørig annonsert.
- Spiller/lag har tre minutter på seg fra opprop til de skal være klare til å spille. Om dette ikke er mulig på grunn av at spillere for eksempel er på toalettet, skal dommeren underrettes om dette innen disse tre minuttene har gått.
- Innfinner ikke spiller/lag seg innenfor foreskrevet tid taper man kampen med 0 – 6 ved lagspill og med 0 – 4 ved individuelt spill. Man får imidlertid fortsette stevnet.

B)

- Alle baller skal kastes, rulles eller sparkes inn på spillebanen.
- Mister en spiller en ball ved et uhell, og denne havner mindre enn 1 meter fra utkastlinjen, skal dommeren gi spilleren ballen igjen. Det er opp til dommeren å avgjøre om ballen er mistet på grunn av en ufrivillig bevegelse eller om det var et forsøk på å kaste eller skyve ballen ut på banen.

C)

- En kamp skal ikke overstige 30 minutter i lagspill og 20 minutter i individuelt spill. Gjelder alle klasser, uten klasse 1 som har spilletid på 60 min.
- Der klasse 1 blir flyttet opp til høyere klasser på grunn av liten deltagelse økes spilletiden til 60 minutter, og det benyttes klokke.
- Lag/spiller som bevisst haler ut tid gis en advarsel, som etter kampen meddeles overdommer. Ved annen gangs advarsel trekkes 3 poeng av laget/spiller som haler ut tiden.
- Kampen blir stoppet når tiden har passert. Dommeren tar en helhetsvurdering av tiden, mye måling skal ikke gå utover spillerne. Selv om utkastet ikke er ferdig, slutter kampen med det resultatet som ligger på banen der og da.

D)

- Bortsett fra utkastet er kastordningen innen laget fri.

E)

- Blir målballen under spillets gang dyttet slik at den berører eller havner utenfor markeringslinjen, legges den på krysset. Det samme gjelder også dersom målballen har vært utenfor markeringslinjene, for så å rulle tilbake inn på spillebanen.
- Hvis målballen under spillets gang berører eller slås tilbake over kastlinjen skal den også legges på krysset.
- Hvis det er umulig å legge målballen på krysset fordi det allerede ligger en spilleball der, skal målballen plasseres så nær som mulig FORAN krysset og plasseres midt mellom sidelinjene.
- Spilleballer som under spill kastes eller dyttes ut av spillebanen, eller berører markeringslinjen, anses ugyldig og tas bort. Det samme gjelder dersom spilleballen har vært utenfor markeringslinjene, for så å rulle tilbake inn på spillebanen.

F)

- Ingen spiller/lag kan kaste målballen eller spilleballen før dommeren har gitt tegn. Kaster spiller målballen før dommeren har gitt tegn, dømmes utkastet ugyldig. Utkastet går da til den spilleren som står for tur til å kaste neste omgang.
- Kaster spiller spilleballen før dommeren har gitt tegn skal dommeren forsøke å stoppe ballen før den flytter på noen av de andre ballene, den anses ugyldig og tas bort. Om dommeren mislykkes med dette og det ikke blir enighet med partene om rekonstruksjon av plassering av ballene, dømmes omgangen som avbrutt. Omgangen spilles da på nytt.

G)

- Kaster FEIL spiller/lag spilleballen skal dommeren forsøke å stoppe ballen før den flytter på noen av de andre ballene. Om dommeren mislykkes med dette og det ikke blir enighet med partene om rekonstruksjon av plassering av ballene, dømmes omgangen som avbrutt. Omgangen spilles da på nytt.
- Kaster to eller flere spillere fra samme lag samtidig (laget som har utkastet), anses spilleballene som spilt, og omgangen fortsetter uten at det får noen innvirkning.

H)

- Blir alle ballene på spillebanen dyttet ut av et kast, gjør den spiller/lag som utførte kastet, det etterfølgende kastet til en gyldig spilleball finnes på banen.
- Dersom ballen som dyttet de andre ballene ut av banen var spillerens/lagets siste, kaster motstanderen sine baller.

I)

- Havner to eller flere spilleballer på eksakt lik avstand fra målballen og dommeren ikke kan skille disse fra hverandre, fortsetter spillet ved at spiller/lag kaster annen hver gang til det skjer en forandring. Spiller/lag som kastet sist begynner.

J)

- Baller som ligger inne på spillebanen skal ikke berøres/flyttes før omgangen er slutt.
- Flyttes disse ved et uhell, skal dommeren plassere dem på plassen de befant seg før uhellet skjedde. Kan ikke dommeren bedømme dette, skjer omspill av omgangen.
- Baller som er dømt ut skal ligge synlige til omgangen er avsluttet.

K)

- Under pågående kamp har kun dommer, linjedommer og overdommer adgang til spillebanen.
- Unntatt fra dette er hjelpere til svaksynte/blinde som er avhengig av lys eller lydsignaler. Hjelpere skal umiddelbart etter utført kast forlate spillebanen. Spillere som trenger slik hjelp skal ha dette påført klassifiseringskortet, og det skal meddeles dommeren før kampen begynner.

L)

- Lagkaptein/spiller fra begge lag har ved tvilsspørsmål rett til å gå inn på spillebanen. Det må først gis tillatelse fra dommeren i hvert enkel tilfelle.

M)

- Spiller/lag som må trekke seg underveis i stevnet skal ikke strykes fra resultatlisten hvis spiller/lag går videre fra innledende spill, men får beholde plasseringen de har oppnådd før de måtte trekke seg. Grunnen er at etter innledende spill kan man gå rett til et finalespill som kan gi poeng i Norgesserien eller plassering i NM. Spilleren/laget vil da få siste-plassen i finalespillet.
- Fullfører ikke spiller/laget mellomspill eller finalespill vil alle resultater strykes og spilleren/laget får siste-plassen i mellomspillet eller finalespillet.

N)

- Hvis en spiller/lag bestemmer seg for ikke å kaste eventuelle gjenværende baller, kan spilleren/lag gi tegn til dommeren at de er ferdig å kaste for denne omgangen, og de resterende ballene vil bli erklært som «død(e) ball(er).

O)

Medisinsk Time Out

- Dersom en spiller blir syk under kamp vil det være mulig å avbryte kampen i maksimalt ti (10) minutter slik at vedkommende kan få medisinsk hjelp. (Medisinsk Time Out) Tiden skal da stoppes.
- En spiller kan bare be om en (1) «Medisinsk Time Out» pr. kamp. Her vil dommeren selvfølgelig vurdere situasjonen. Skjer det flere ganger under en kamp, tilkalles overdommer som vil vurdere om det er forsvarlig å fortsette kampen, eller om spilleren må bryte.
- Hvis en spiller i en individuell kamp må på toalettet, stoppes kampen og resultatet blir 4 – 0 til motstanderen. Er det en sykdomsårsak som fører til toalettbesøk, må det gis beskjed til dommeren før kampstart. Da kan det benyttes «Medisinsk Time Out».

R)

Teknisk Time Out

- En spiller kan bare be om en (1) «Teknisk Time Out» pr. kamp (maksimalt ti min) ved problem med hjelpemidler, elektrisk rullestol eller manuell rullestol. Lar utstyret seg ikke reparere, tilkalles overdommer som vil vurdere om det er mest hensiktsmessig å bryte kampen, eller om den skal fortsette.

§ 8 Overtramp

Straffen overtramp føres i egen rubrikk på dommerskjema. Får motstander også overtramp strykes disse mot hverandre. Ved avsluttet kamp gis 1 ballpoeng til motstander for hvert overtramp.

A)

- Overtramp dømmes hvis linjene omkring utkastfeltet berøres eller overskrides i utkastøyeblikket. Utkastøyeblikket = fra ballen forlater spilleren og til den ligger stille.

B)

- Kastes målballen med overtramp dømmes kastet ugyldig og utkastet går over til nærmeste motspiller på høyre side.

C)

- Ved overtramp ved kast av spilleballer, dømmes det overtramp men ballen blir liggende.

D)

- Hvis en spiller under kamp går inn på spillebanen før dommeren har annonsert resultatet, dømmes overtramp.

E)

- Forlater en spiller under kamp kastfeltet med mer enn 1 meter dømmes det overtramp.

F)

- Dersom en spiller i klasse 2 og 3S som sitter i elektrisk rullestol heiser stolen opp over 66 cm ved utkast dømmes det overtramp. (Gjelder ikke klasse 1 renne)

G)

- Når motstander forstyrrer lag som skal kaste ved å kommunisere med hverandre eller beveger seg uten anmodning fra dommer, dømmes det overtramp.

H)

- Spillere og assistenter skal ikke ha på mobiltelefon under kamp. Ringer den, dømmes det overtramp.

I) **Regler for assistenter (klasse 1 renne) hvor brudd føres til overtramp.**

- Når en assistent snur seg mot banen for å se på spillet mens omgangen pågår.
- Når det etter dommerens mening forekommer kommunikasjon fra assistent til utøver.

\$ 9 Poengberegning

A)

- Samtlige spilleballer som ligger nærmere målballen enn motstanderens nærmeste ball, gir ett poeng pr. spilleball.
- Er avstanden til målballen lik mellom baller av ulike farge gir disse ett ballpoeng hver.

Eksempler:

- Tre røde og en blå ball på lik avstand fra målball = 3 – 1
- En rød og en blå på lik avstand fra målball = 1 – 1

B)

- Ved seriespill vinner den spiller/lag som har oppnådd flest poeng i kampen.
- Vunnet kamp = 3 poeng, uavgjort kamp = 1 poeng og tapt kamp = 0 poeng

C)

- Har to eller flere spillere/lag samme antall poeng, avgjøres resultatet etter følgende prioritering.
 - Beste balldifferanse (score-differanse).
 - Flest ballpoeng (scorede baller).
 - Innbyrdes møte.
 - Avgjøres som ekstra femte utkast, jf. \$ 10B

§ 10 Walkover og uavgjort cupkamper

A)

- I cupkamper kan det være nødvendig med walkover.

B)

- Ved uavgjort i cupkamper spilles en omgang fra hvert lag.
- Ved uavgjort igjen tar en ny spiller utkastet.
- Ved eventuelt femte utkast legges målballen på krysset og hver spiller/lag får en spilleball hver. Hjemmelaget begynner. Avstanden til målballen måles, spilleballen tas bort og motstander kaster. Den som har kortest avstand til målballen har vunnet.

§ 11 Advarsel og utelukkelse

A)

- Dersom en spiller forsøker å forstyrre motstander gjennom å stå/sitte for nær dennes kastfelt eller ved annen forseelse forsøker å distrahere motstanderen, har dommeren rett til å tilrettevise denne spilleren.

B)

- Spiller/lag som bevisst overskrider/haler ut spilletiden skal gis advarsel.

C)

- Spiller/lag som ikke rettes seg etter dommerens beslutning, eller viser usportslig oppførsel overfor dommer eller motstander, gis en advarsel. Dette meldes til overdommer.
- Overdommeren skal føre fortegnelse over tildelte advarsler.
- Ved 2. gangs advarsel utelukkes spiller/lag fra konkurransen og alle resultater strykes. Resultater fra kamper spilt mot det utelukkede laget strykes. Det gjelder også gjenstående kamper.

D)

- Publikum eller konkurransedeltakere som forstyrrer spillet/spillerne gis en advarsel. Ved 2. gangs advarsel bortvises vedkommende fra konkurransearenaen. (hallen)

§ 12 Protest

- Skriftlig protest mot dommeravgjørelser, undertegnet av ansvarlig spiller/lagkaptein/lagleder, skal leveres til stevnejuryen senest 30 minutter etter avsluttet kamp. Med protesten skal det følge en protest-avgift på kr. 500,-.
- Beløpet tilbakebetales dersom protesten godkjennes. Stevnejuryens beslutning er endelig.
- Protest kan ikke innleveres etter at kampprotokoll er undertegnet. Undertegnet kampprotokoll = godkjent
- Er ikke kampprotokollen undertegnet, anses kampen likevel som avsluttet.

§13 Protokoll

- Dommer eller linjedommer fører protokoll mens kampen pågår.
- Protokollen skal undertegnes av begge lags kapteiner, og av begge spillerne i individuelle kamper.
- Gjelder ikke ved protest (jfr. § 12).

§14 Stevnejury

- I alle approberte stevner utpekes/velges en stevnejury på 3 til 5 personer.
- Det er helt opp til arrangøren av stevnet om de ønsker å ha med overdommer i stevnejuryen. Overdommer bør være med i stevnejuryen dersom klasse 1 deltar på stevnet.
- Forbundsdommer 1 kan være overdommer hvis klasse 1 ikke deltar.
- Overdommer skal ikke være fra arrangørklubb.
- Stevnejuryens oppgaver er å sørge for at stevnet arrangeres i tråd med Fleridrettsforbundets regelverk. (spillereglement og evt. NM reglement)

§15 Overdommer/Dommer/Linjedommer

- Overdommer og dommer skal ha avlagt godkjent dommerprøve.
- Overdommerens beslutning opphever dommerens beslutning.
- Dommerens beslutning opphever linjedommerens beslutning.
- Ved approberte stevner oppnevnes overdommer, dommere og linjedommere av arrangør.
- En dommer kan delta som spiller under turnering/stevne, men skal helst ikke dømme lag/spiller fra egen klubb, eller lag/spiller som kan ha innvirkning på eget sluttresultat. Dispensasjon fra dette kan gis av stevnejury.
- Ved Norgesmesterskap skal overdommer og jury være godkjent av seksjonsstyret.
- Dommere skal ikke ha på mobiltelefon under kamp.

Overdommerens oppgaver er:

- a) Bistå dommerne i tvilsspørsmål eller tvister.
- b) Føre protokoll over advarsler.
- c) Ta beslutninger om utelatelse i samarbeid med stevnejury.
- d) Ta beslutninger om endring av kampoppsett i samarbeid med lagledere. Dette kan utføres i forbindelse med lagledermøtet.
- e) Overdommer kan i samarbeid med stevnejury flytte kamper fortløpende under stevnet.

Dommerens oppgave er:

- a) Kontrollere at spillerne innfinner seg til kamp tre minutter fra opprop.
- b) Kontrollere at spillerne befinner seg i sine riktige kastfelt.
- c) Meddele når kampen begynner og føre start- og sluttid i kampprotokollen.
- d) Påse at kamptiden overholdes.
- e) Svare på forespørsel fra spillere i rullestol eller andre hjelpemidler om man er uten overtramp.
- f) Meddele muntlig og/eller med racket/målepinne hvilket lag/spiller som skal spille.
- g) Kontrollere overtramp, også om det finnes linjedommer og føre disse i kampprotokollen.
- h) Utføre måling og meddele resultatet på eget initiativ eller dersom spiller/lag ber om det. Ved dømming/måling skal målebånd eller markeringsstav benyttes.
- i) Ved forespørsel skal dommeren vise ballens posisjon visuelt eller verbalt.

- j) Tilkalle overdommer i tvilsspørsmål eller ved tvister.
- k) Kontrollere at kampprotokoll undertegnes.
- l) Meddele overdommer når advarsler er gitt.

Linjedommerens oppgaver er:

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

§16 Stevnearrangement

A)

- Arrangør skal stille med funksjonærer til klokker på banene til klasse 1 og klasse 1 renne.
- Klubber som deltar med flere enn 6 deltagere, eller mer enn 2 lag, oppfordres til å stille med en ikke-spillende dommer.

B)

- Lag som flyttes til andre klasser på grunn av for liten deltakelse i klassen (ved kun 1 – 2 påmeldte lag), skal dersom de kvalifiseres til videre spill, spille hele stevnet ut i denne klassen. De vil fortrenge lag fra den opprinnelige klassen i evt. videre spill. De skal i imidlertid premieres i den klassen de er påmeldt. Premiering for resten av klassen skal skje ut fra sluttresultatet, alle kampene skal telle, ikke bare innbyrdes oppgjør.
- Lag i klasser for barn (inntil det året de fyller 12 år) kan ikke flyttes til andre klasser.

C)

- Puljespill skal settes opp etter rankingliste.
- Ved puljespill skal følgende antall lag gå videre:
 - a) Puljer med 3 lag spiller dobbelt serie.
 - b) Puljer med 4 – 5 lag; 2 lag går videre.
 - c) Puljer med 6 – 7 lag; 3 lag går videre.
 - d) Puljer med 8 – 9 lag; 4 lag går videre.

- Puljespill spilles som serie, med innledende kamper, evt. mellomspill og finale.
- Ved spill som går over to dager skal minimum innledende spill gjøres ferdig første spilledag.
- Stevner som kjører cupspill skal ha puljer med seriespill før de går over til cup, med unntak av NM som skal spilles som serie under hele stevnet.

D)

- Når landslaget er påmeldt ett stevne, skal alle resultater telle.
- I klasse hvor landslaget deltar skal et ekstra lag i puljen gå videre.
- Landslaget kan ikke delta i Norgesserien.

§ 17 Drakter

A)

- Lagene/individuelle spillere skal stille i idrettstøy, jakke/genser/t-skjorte og bukse.
- I lagspill skal hele laget være likt antrukket.
- I individuelt spill kan spillere spille i sports-shorts.
- Det kan gis dispensasjon til endring av idrettstøy av stevnejuryen

B)

- Brudd på § 17A medfører at lag/spiller ikke er startberettiget.

C)

- Dommere bør stille i dommerskjorte, men skal i alle fall stille i idrettstøy, jakke/genser/t-skjorte og bukse.

§ 18 Alder

- Aldersklassene deles inn i tre grupper (følger kalenderåret):
Barn. T.o.m. det året en fyller 12 år. Barn kan ikke delta i mesterskap som NM.
Junior. F.o.m. det året en fyller 13 – t.o.m. det året en fyller 19.
Senior. F.o.m. det året en fyller 20.
- For deltakelse i junior NM må spillere fylle 15 år i løpet av kalenderåret.
- Junior kan delta på seniornivå i nasjonale stevner når spiller har fylt 15 år.
- For at junior skal kunne spille i senior NM og internasjonale mesterskap må spiller fylle 16 år i løpet av kalenderåret.

§ 19 Utstyr

A) Renne

- Rennebrukere i klasse 2 til og med Åpen. (Gjelder ikke klasse 1 renne)
- Utøvere som kan håndtere rennen selv, har lov til å vippe rennen under spill. Utøver kan ha assistent i utkastfeltet. Assistenten kan kun levere ut baller, ikke justere spiller eller renne.
- Når en renne er lagt ned på siden, skal den passe inn i et felt som måler 2,5m x 1m. Da skal også alle forlengere få plass i feltet.

B) Hodepekere eller armpeker.

- Det er ikke noen begrensning på lengden av hodepekere eller armpeker.

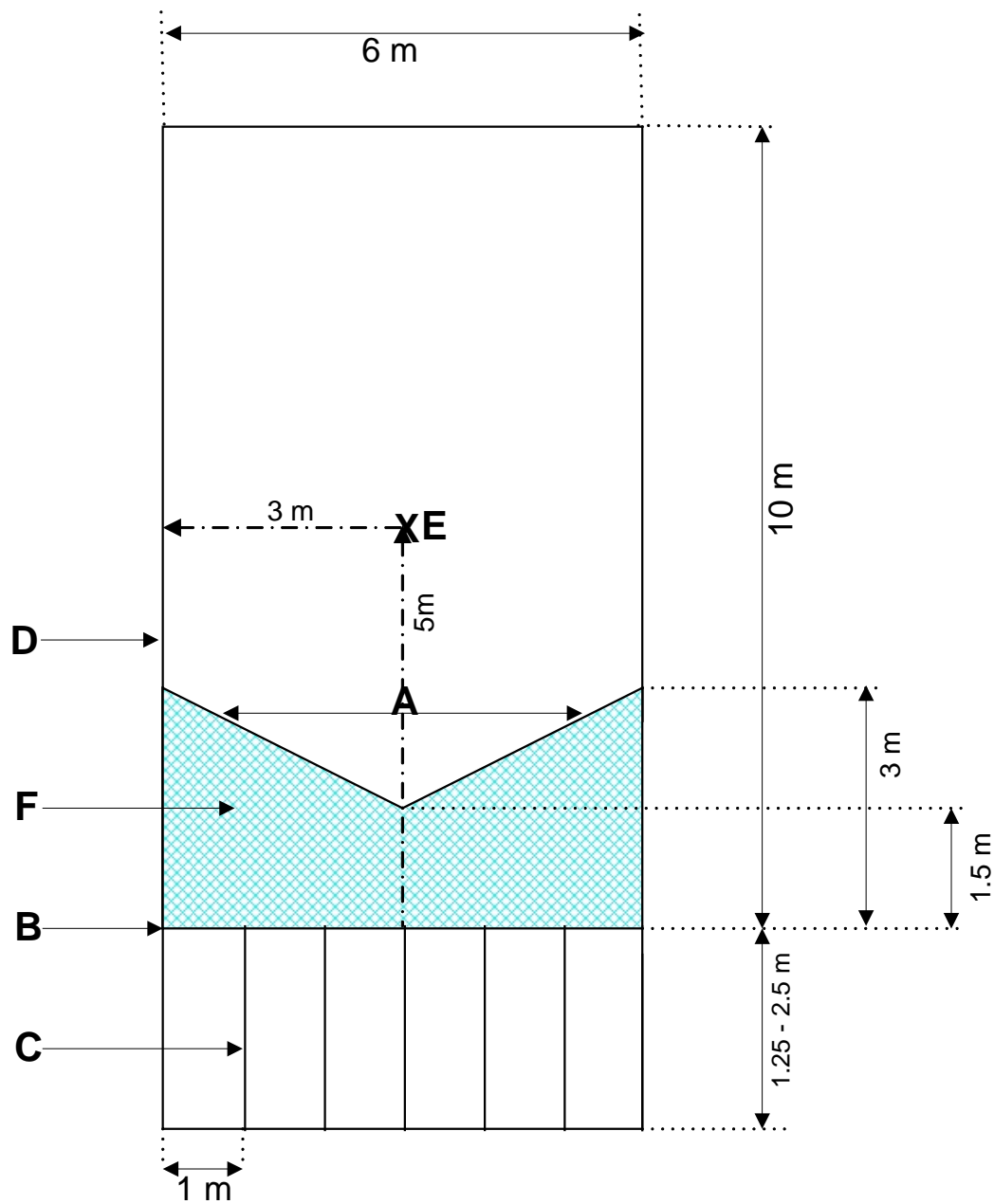
C) Rullestol.

- Rullestoler som blir brukt i konkurranse, bør være så standard som mulig.
- Det er ingen begrensning på setehøyde for klasse 1 R (BC3) – spillere, så lenge de blir sittende. For alle andre spillere er maksimal setehøyde 66 cm fra gulvet, til det laveste punktet hvor utøverens rumpeballe berører seteputen.

§ 20 Spillebanen

- Boccia spilles på plant underlag. Spillebanens størrelse og markeringslinjer fremgår av vedlegg.
- Alle linjer skal være lett gjenkjennelige, 2 – 4 cm bred tape (evt. Krittstrek ved utendørs spill).
- Dersom det er behov for det grunnet liten plass, tillates spill på 9 m bane, bortsett fra NM. NM skal spilles på 10 m bane.
- Ved lagspill bør avstanden mellom banene være minst 75 cm.

Banens mål og merking er lik for alle klasser.



A: Kastelinje.

B: Utkastlinje.

C: Kastfelt.

D: Markeringslinje.

E: Kryss

F: Ikke spillbart område for målball