

## **BisFed Boccia reglement for klasse 1**

**2017 –v.2**

## **Innledning**

### **Boccia**

Reglene som er presentert i denne teksten tar for seg hvordan man skal spille boccia.

Konkurransereglene gjelder for alle internasjonale konkurranser som holdes under ledelse av BISFed (Boccia International Sports Federation). Disse konkurransene omfatter alle arrangementer som er besluttet BISFed og inkluderer World Open events, regionale arrangementer, verdensmesterskap, og Paralympiske leker.

Organiserende komiteer for konkurranser kan legge til klargjøringspunkter med avtale fra BISFed-utnevnte teknisk delegat. Disse punktene må ikke endre betydningen av reglene, og de bør være tydelig identifisert på eventuelle sanksjonsskjemaer som er sendt til BISFed.

***I vår nasjonale serie (Norgesserien) vil vi bruke deler av det internasjonale regelverket.***

***Det som er merket med rødt brukes ikke i Norge.***

***Skulle det være noen feil eller uoverensstemmelser i den norske oversettelsen i forhold til det internasjonale regelverket (engelske), så er det det internasjonale regelverket som gjelder.***

### **Spirit of the Game**

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

### **Prøveperioden for å innføre endringer i Boccia Regler**

Endringer i Boccia-reglene som er inkludert i denne versjonen, vil bli brukt på prøve under alle godkjente konkurranser i 2017. Regel komitéen ønsker alle kommentarer til endringene velkommen og vil se på effekten av endringene ved utgangen av 2017. Kommentarer til reglene skal sendes til [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com).

Alle kommentarer fra våre medlemmer vil være verdifulle for å bestemme fremtidige regelredigeringer. Etter noen måneder og når du har gitt disse en rettfærdig prøveperiode - minst 3 eller 4 konkurranser, vennligst send inn dine kommentarer. Hjelp oss til å forbedre reglene ved å la oss få kommentarer både positive eller eventuelle problemer eller bekymringer.

## Innhold

1. Definisjoner .....	4
2. Kvalifisering for spill.....	5
3. Klasse inndeling av spillet.....	5
4. Utstyr og ball sjekk.....	7
5. Hjelpemidler .....	10
6. Rullestoler .....	11
7. Oppvarming.....	11
8. Call Room.....	12
9. Tilfeldig sjekk .....	13
10. Spill.....	13
11. Poengberegning .....	18
12. Avbrutt omgang .....	19
13. Tie-Break .....	19
14. Bevegelse på banen.....	20
15. Regel brudd / overtredelse.....	21
16. Kommunikasjon .....	24
17. Tidsforbruk til hver klasse .....	25
18. Avklaring- og protestprosedyre .....	26
19. Medisinsk Time Out.....	29
Vedlegg .....	28
Vedlegg 1 – Dommer/tegn .....	30
Vedlegg 2 – Protest.....	33
Vedlegg 3 – Boccia bane beskrivelse (oppsett).....	37
Vedlegg 4 – Ordliste .....	40

## 1. Definisjoner

Klassifisering	Proessen for klassifisering av utøvere i samsvar med BISFed klasseregler.
CP	Cerebral parese
Inndeling	En av flere nivåer av konkurranse avhengig av klassifisering.
Ball	En av de røde eller blå ballene eller målballen (ref. 4.7)
Mål ballen	Den hvite målballen.
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. Som er 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
<b>Call Room</b>	<b>Stedet en registrerer seg før hver kamp</b>
Spillefelt (FOP)	Området som inneholder spillefeltet på banen. Dette inkluderer også tidtaker plassene.
Banen	Området omsluttet av merkelinjene. Dette inkluderer også utkastfeltene.
Spillområde	Banen minus utkastfeltene.
Utkastfelt	En av seks utkastfelt hvor en spiller kaster fra.
Kast linje	Linjen foran utøveren som kaster ballen
V Line	V på banen som målballen må passere for å være i spill.
Kryss	Markeringen i midten av spillområdet for målball-plasseringen i tie-break, eller når målballen går ut av banen, eller går inn i det ikke-gyldige området etter at den første farget ballen er kastet.
Mål Box	25cm x 25cm merket Box, på krysset for straffe kast
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, spille assistent 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	Vert organisasjonskomiteen.
SA, HR, AHR, TD, ATD	Spille assistent, Overdommer, Assisterende overdommer, Teknisk representant/delegert, Assisterende teknisk delegert
Spiller	Den individuelle klassen består av to enkeltspillere. 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, spille assistenter og trenere når det er tillatt.
Spille assistent	En person som hjelper en utøver i samsvar med spille assistentens regler.
Innbytter	En reserve spiller 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.

## 2. Kvalifisering for spill

**2.1** Hvem som er kvalifisert for å konkurrere er beskrevet i detaljer i kapittelet om klassifisering i BISFeds klassifiserings reglement. Dette inneholder detaljer om klassifiseringsprofiler så vel som prosessen for klassifisering av spillere, reklassifisering og protest prosedyre.

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

### 3. Inndeling av spillet

#### Generelt

Spillet er inndelt i 7 forskjellige klasser. Hver klasse spilles av klassifiserte konkurrenter av begge kjønner.

Klassene er:

#### 3.1 Individuelle klasser

- Individuell BC 1
- Individuell BC 2
- Individuell BC3
- Individuell BC 4

I den individuelle klassen består en kamp av fire (4) omganger. Hver spiller har to (2) utkast med målballen som veksler mellom spillerne. Hver spiller har seks (6) fargede baller. Spiller som har røde baller vil kaste fra utkastfelt 3, og motspiller som har blå baller vil kaste fra utkastfelt 4. Når spillerne går til Call Room, kan begge utøvere ha med seg 6 røde baller, 6 blå baller og målball.

#### 3.2 Par klassen

- Par BC3 – for utøvere som er klassifisert i BC 3
- Par BC4 - for utøvere som er klassifisert i BC 4

##### 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 beslutningen vil bli tatt av BISFed og være endelig. Par BC3 må til enhver tid omfatte minst en utøver med CP på banen. Hver utøver er assistert av en spilleassistent som må overholde regler for spilleassistenter (ref. 3.6)

##### 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 skjønner av BISFed og beslutning vil være endelig. Fotspillere kan bli assistert av spilleassistenter som må overholde reglene til spilleassistenter. (Ref 3.6) I BC3 og BC4 par klassen består en kamp av fire (4) omganger. Hver spiller får ha ett utkast med målballen, der rekkefølgen av utkastfelt er 2 til 5. Spillerne har tre (3) fargede baller hver. Spillere som har røde baller har utkastfelt 2 og 4 og blå har utkastfelt 3 og 5.

**3.2.1** I Call Room kan hver av utøverne i laget (inkludert reserve) ha med 3 røde baller og 3 blå baller sammen med 1 målball, per lag.

**3.2.2** Baller som skal brukes av reserve, blir plassert på et bestemt område i nærheten av poengtavlen.

### 3.3 Lag klassen

Utøvere må klassifiseres og være kvalifisert til å spille i den individuelle BC1 eller BC2 klassen. Et lag må spille kampen med tre spillere og inkluderer minst en BC1 spiller på banen til enhver tid. Hvert lag er tillatt å ha en spille assistent som må overholde reglene for spille assistenter. (ref. 3.6). Et lag kan ha to reserver. Når laget har to (2) reserver, må det inkludere minst to (2) BC1 spillere.

I lag klassen består en kamp av seks (6) omganger. Hver spiller vil ha et utkast med målballen, der rekkefølgen er utkastfelt 1 til utkastfelt 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 en 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 reserver, blir plassert på et bestemt område i nærheten av poengtavlen.

### 3.4 Mellom omgangene for lag og par klassen.

Det er ingen Time Outs mellom omgangene.

Dommeren vil tillate maksimalt ett minutt mellom omgangene. Det ene minuttet begynner når dommer plukker opp målballen fra gulvet og kunngjør "Ett minutt". Trenere kan samle spillerens baller, og henvende seg til og snakke med sine spillere på banen i løpet av denne tiden. Trenere kan be om hjelp fra deres spille assistenter, dommeren eller linjepersonell for å plukke opp baller. Etter 50 sekunder vil dommeren rope "10 sekunder!" Ved ett minutt vil dommeren rope «Time». Alle bevegelser hos motsatt spiller må stoppe når dommeren gir målballen til spilleren som skal kaste. Dommeren kaller «Jack!» (målballen). Dersom motsatt spiller ikke er klar, må de vente til dommeren angir at det er deres tur til å kaste, da kan de fullføre sin forberedelse. Spillere og trenere må være i sitt angitte område når dommeren roper "Time", ellers vil de motta et gult kort for forsinkelse av kamp. (15.8.1))

### 3.5 Kapteinens ansvar

**3.5.1** I lag og par klassen blir hver spiller ledet av en kaptein for hver kamp. Et merke med bokstaven "C", skal være synlig slik at det er tydelig for dommeren hvem som er kaptein. Hver kaptein, klubb eller land er ansvarlig for å ha merket sin kaptein med «C».

Kapteinen vil fungere som leder av teamet og påta seg følgende ansvar:

**3.5.2** Representerer laget/paret ved myntkast og bestemmer om du skal spille med røde eller blå baller.

**3.5.3** Bestemme hvilken lagspiller som bør kaste i løpet av kampen, inklusive straffeballer.

**3.5.4** Be om en teknisk time out eller om å få et spiller bytte (reservespiller). Trener kan også be om en teknisk time eller om å få et spiller bytte (reservespiller).

**3.5.5** Å erkjenne dommerens avgjørelse i forbindelse med poenggiving (score).

**3.5.6** Dialog med dommeren i en situasjon til en avbrutt omgang eller der det er uenighet.

**3.5.7** Signere kampskjema eller utnevner en til å signere. Personen må signere med sitt eget navn.

**3.5.8** Levere en protest. Trener eller lagleder kan også levere inn en protest.

### **3.6 Spilleassistent regler**

BC1, BC3 og BC4 fotspillere har lov til å ha en spilleassistent. BC1 og BC4 fotspillernes spilleassistent skal plasseres bak kastefelt og kan gå inn i kastefelt når en blir regissert av sin utøver. BC3 spilleassistenter må plasseres inne i spillerens utkast felt og ikke se inn i spillområdet under omgangene.

Spilleassistenter utfører oppgaver som:

- Justering eller stabilisering av utøverens stol - når en blir spurt av spilleren.
- 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.

Spilleassistenten har ikke lov å ha direkte fysisk kontakt med utøveren under kastehandlingen, eller hjelpe utøveren ved å trykke eller justere rullestolen eller peker. En BC3 spilleassistent kan ikke se inn på spillområdet under en omgang.

### **3.7 Trener**

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

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

## **4. Utstyr og Ball Sjekk**

Alle effekter som kreves for å utføre en konkurranse, må fremlegges av vertsorganisasjonskomiteen og godkjennes av BISFeds tekniske representant for hvert utnevnte arrangement.

Utstyr og ballkontroll må finne sted før konkurransesstart. 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 konkurransen begynner. Baller som mislykkes, holdes til slutten av konkurransen. Hansker, skinner eller annet utstyr som utøveren bruker på banen, må godkjennes gjennom klassifiseringen og må tas med til utstyrskontroll. Konkurranse baller (baller levert av Vert organisasjonskomiteen (HOC)), må også kontrolleres for hver konkurranse.



#### **4.1 Banen**

Overflaten skal være flat og glatt (f.eks. Polert betong, tre, naturlig eller syntetisk gummi.) Overflaten skal være ren. Ingenting 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 teipen jevnt fordelt over hver side av markeringen. Kastelinjen og V-linjen vil bli plassert i det ikke-gyldige området for målballen (ref. Vedlegg 3 - Boccia Court Layout.).

All banemarkering skal være mellom 1,9 cm og 7 cm brede og må være lett å se. Klebrig tape kan brukes til å markere linjer. Bred tape, 4cm - 7cm bred, vil bli brukt til eksterne grenser, kastelinje og V-linjen. Tynn tape, 1,9 til 2,6 cm bred, bør brukes til interne linjer; linjene deler utkastfelt, målboksen og krysset.

Målboksen 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 utsyr**

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 Ball-beholder, den plasseres utenfor grenselinjen ca. 1 m fra spille området, slik at alle spillere kan se hvor mange baller som har blitt spilt.

#### **4.5 Rød / Blå Fargeindikator**

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

Dommeren anvender racket og hans eller hennes fingre for å vise stillingen ved slutten av hver omgang, og på slutten av kampen.

#### **4.6 Måle utstyr**

Måleplate brukes til å måle omkretsen av en boccia ball. Målebånd, passer, stiftblader, og 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 mål ball. Boccia baller brukt i godkjente konkurranser må oppfylle kriteriene fastsatt av BISFed (ref. 4.7.1, 4.7.2).

Hver utøver eller spiller kan bruke sine egne fargede baller. I individuelle klasser kan hver utøver bruke sin egen målball; i lag og par klassen kan hvert team kun bruke en (1) mål ball.

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 baller. Det er overdommer og teknisk delegat som vil ta den endelige avgjørelsen om det kan benyttes særskilte baller.

#### **4.7.2 Ball Testing**

**4.7.2.1** Vekten av hver ball vil bli testet ved hjelp av en vekt nøyaktig innenfor 0.01g.

**4.7.2.2** Ballens omkrets vil bli testet ved hjelp av en stiv 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).

**4.7.2.2.3** 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 ved å slippe ballen ned en aluminiums ramme som er 290mm i lengde med en stigning på 25 grader til horisontal.

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 skal testes maksimalt tre ganger og vil bli ansett å mislykkes hvis den ikke faller av den horisontale utgangs rammen på ett av de tre forsøkene. En ball som faller utenfor utsiden av utgangsplaten blir ansett å mislykkes.

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

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

## 5. Hjelpemidler

Hjelpemidler som renner og pekere som brukes av utøvere i BC3-klassen er underlagt godkjenning ved utstyrskontrollen for hvert hjelpemiddel. Hansker og skinner som brukes av enhver utøver, må være godkjent fra klassifisering og føres 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 som forlengere, må bygges ut 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 justeringen av rampen (f. eks laser, nivåer, bremser, sikte, spennvidde etc.).

Slike mekaniske innretninger er ikke tillatt i **Call Room** eller på banen. En hevet topp som brukes til sikte er ikke tillatt. Når utøveren slipper ballen, bør ingenting hindre ballen på noen måte.

**5.3** Når utøver kaster en ball, skal ikke rennen henge over kastelinjen.

**5.4** Det er ingen begrensninger på lengden på hode-, munn- eller armpekeren.

**5.5** I begynnelsen av hver omgang skal rennen være tydelig flyttet minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre etter at dommeren viser spiller sin tur til å kaste målballen (ref. 15.5.2). Rennen må også svinges før eventuelle straffekast. Utøvere må omdirigere rennen ved å gjøre 20 cm swing når de, eller lagkameratene kommer tilbake fra banen. (ref. 15.7.10). Det er ikke nødvendig å svinge rennen mellom de andre kastene.

**5.6** En utøver kan bruke mer enn én renne og/eller peker under en kamp. Alle hjelpemidler må forbli i utøverens kastefelt for hele kampen. Hvis utøveren ønsker å bruke flasker, jakker, pins, flagg etc., eller annet utstyr (peker, renne eller renneforlengelse) i løpet av kampen, må disse elementene være inne i utøverens kastefelt i begynnelsen av kampen. Dersom utstyr er tatt ut av utkastfeltet av utøveren under kampen, skal dommeren dømme i henhold til regel 15.5.1. 15.5.5.

**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 (overdommeren må bli varslet om dette).

**5.8** Utøvere som har behov 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 rumpeballen 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 en uenighet skal overdommeren i samråd med den teknisk ansvarlige uttale seg. Deres beslutning er endelig.

## **7. Oppvarming**

**7.1** Før starten av hver kamp kan utøvere varme opp i det angitte oppvarmingsområde (Warm Up Arena). Oppvarmingsområdet skal kun brukes av utøvere som skal spille kamp, HOC utpeker tiden i forhold til kampoppsett. Utøvere, trenere og spille assistenter kan gå inn i Warm Up området og videre til deres utpekte oppvarmings bane, innenfor det oppsatte tidspunktet.

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

- BC1 1 trener, 1 Spille Assistent
- BC2 1 trener, 1 Spille Assistent
- BC3 1 trener, 1 Spille Assistent
- BC4 1 trener, 1 Spille Assistent
- Pair BC3 1 trener, 1 Spille Assistent per utøver
- Pair BC4 1 trener, 1 Spille Assistent
- Team (BC1/BC2) 1 trener, 1 Spille Assistent

**7.3** Hvis det er nødvendig, kan én oversetter og én fysioterapeut/massasje terapeut per land komme inn på oppvarmingsarenaen. Disse personene kan ikke bistå med veiledning/trening.

## **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 Spille Assistent
- BC2: 1 trener
- BC3: 1 trener, 1 Spille Assistent
- BC4: 1 trener, (1 Spille Assistent, hvis utøver er en fot spiller)
- Pair BC3: 1 trener, 1 Spille Assistent per utøver
- Pair BC4: 1 trener, (1 Spille Assistent, hvis utøver er en fot spiller)
- Lag (BC1/BC2): 1 trener, 1 Spille Assistent

**8.3** Før en går inn i Call Room, må hver utøver og spille assistent vise sitt deltager nummer og deres akkrediterings kort. Trenere må vise sin akkreditering. Deltager nummer må plasseres på utøverens bryst eller ben (foran). Alle spille assistenter må ha riktig deltager nummer på ryggen. 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 det planlagte starttidspunktet for en bestemt kamp.

**8.4.2** For 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 pair, inkludert trener og eventuelle SA) må registrere seg sammen, og må påse at alt av utstyr og baller er med. Hver spiller skal ta med seg kun det de trenger for å konkurrere til Call Room.

**8.5** Utøvere, trenere og spille assistenter må ikke forlate Call Room etter at de er registrert. Skulle de gjøre det, vil de ikke få ny tilgang og ville ikke kunne 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 utøver må å spille back-to-back-kamp (spille 2 kamper etter hverandre), kan treneren eller lagleder med TDs tillatelse registrere spiller til påfølgende kamp. Dette inkluderer sluttspill kamper når utøverens forflytning til neste kamp ikke overholder Call Rooms tidsbegrensninger.

**8.7** På det fastsatte tidspunktet vil Call Room-dørene stenge og ingen annen person eller utstyr eller baller kan tas 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 sine deltager nummer og deres akkrediterings kort til dommeren.

**8.10** Undersøkelse av alt utstyr, sjekke baller, bekrefte godkjent merking på ramper, samt myntkast bør gjennomføres i Call Room. Ethvert utstyr som blir underkjent, kan ikke brukes i kampen, med mindre en umiddelbar reparasjon kan gjøre utstyret godkjent.

**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 motsatt spillers boccia baller, før eller etter myntkastet.

**8.12** Konkurrans baller (fra arrangøren) kan brukes av spillere som ikke har med egne baller til Call Room, eller om det er baller som ikke oppfyller kriteriene i en tilfeldig sjekk.

**8.13** Hvis det er en tidsplan forsinkelse mens Call Room er i drift, kan overdommeren eller teknisk delegat 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

**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 tidskjema vil bli endret og utgitt.

**8.15** Oversettere kan bare gå inn i Call Room hvis de 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 konkurransen 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 konkurransen. Dommeren vil registrere de avviste ballene på kampskjema. Utøveren får lov til å erstatte ballen(e) med konkurranse 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 konkurransen.**

**9.3** Når en eller flere baller ikke består en tilfeldig kontroll, vil utøveren bli tildelt et gult kort og en advarsel under regel 15.8.3. Hvis en utøver har mer enn en ball som blir avvist ved samme tilfeldige kontroll, vil lovbruddet bare påføre ett gult kort.

**9.4** Hvis en utøvers baller eller utstyr (renne, hansker, skinner og andre enheter) ikke oppfyller kriteriene ved en annen anledning på tilfeldig kontroll, vil denne utøvere bli diskvalifisert i henhold til regel 15.9.2 og 15.9.4.

**9.5** Når en ball(er) blir avvist, kan spilleren be om hvilken type konkurranse ball (er) de vil ha (hard, middels eller myk) hvis det er tilgjengelig. De vil bli tildelt tilegnet type ball(er), men kan ikke velge en konkret ball(er).

**9.6** Utøvere og trenere kan observere tilfeldig utstysjekk. 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** **Utøverne i lag og par klassen må identifisere sitt utstyr og baller i Call Room, så dersom et element svikter ved en tilfeldig sjekk, blir det knyttet til riktig utøver.**

## **10. Spill**

**Forberedelse til en kamp begynner i Call Room.**

### **10.1** Oppvarming på banen

Ved oppvarming på banen vil utøverne plassere 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). Innbyttere kaster ikke oppvarmings baller.

Oppvarmingen er ferdig når begge spillere enten har kastet alle sine 7 baller eller har varmet opp inntil 2 minutter.

## **10.2 Kast av mål ball.**

Når du kaster en ball (mål ball, rød eller blå), må utøveren ha alt utstyr og klær inne i sin utkastfelt. For BC3-utøvere inkluderer dette spille assistent.

**10.2.1** Spiller som spiller med rødt starter alltid første omgangen.

**10.2.2** Utøveren kan bare kaste målballen når dommeren har gitt tegn til at spiller skal kaste.

**10.2.3** Målballen må ligge i det gyldige området for målball.

## **10.3 Feilet målball**

**10.3.1** Målballen vil bli dømt feil hvis:

- Når den havner i et ikke gyldig område for målball.
- Når den kastes utenfor banen.
- Et regel brudd begått av utøveren som kaster målballen. Straff i henhold til regel 15.1 - 15.9 vil bli tildelt.

**10.3.2** Hvis målballen ikke blir godkjent, vil utøveren som skal kaste neste omgang kaste målballen. Oppstår dette i siste omgang vil utøveren som hadde første utkast kaste målballen. Målballen fortsetter å kastes i den rekkefølgen til den havner i det gyldige området på banen.

**10.3. 3** Når målballen hadde feilet, vil neste omgang spilles som om feilen ikke hadde skjedd, og målballen vil bli kastet av utøveren som skulle kaste mål ball.

## **10.4 Kast av første ball på banen**

**10.4.1** Utøveren som kastet målballen vil også kaste sin første farget ball. (ref. 15.7.9)

**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 lander i spillerens område eller at 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.

## **10.5 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 trekkes tilbake etter et brudd, vil den spiller fortsette å kaste til en ball havner på banen eller fortsetter 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 har sin ball nærmest målballen, med mindre de har kastet alle ballene sine, i så fall vil den ander 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 gjenværende baller, kan de gi tegn til dommeren at de ikke ønsker å kaste flere baller i løpet av den omgangen. De gjenværende ballene vil bli erklært som «Død Ball» (er). Baller som ikke blir kastet (BIK) vill bli registrert på kampskjema.

## **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 Spille assistenter 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 ved krysset. Dommeren vil muntlig kunngjøre den poengsummen (ref. 11) og så si, "omgang ferdig." (BC3 Spille assistenter kan vende ansiktet til banen på dette tidspunktet) Totalpoengsummen fra slutten er 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 spille assistenten eller treneren jubler. Dette gjelder også for straffekast.

**10.7.4** Spille assistenter og trenere kan bare gå inn i banen når dommeren har gitt klarsignal. (ref. 15.8.8)

## **10.8 Klargjøring mellom omgangene**

Spille assistenter, trenere (for lag og par) og/eller funksjonærer vil hente baller til begynnelsen av neste omgang. Dommeren vil tillate maksimalt ett minutt mellom omgangene. Ett minutt begynner når dommeren plukker opp målballen fra gulvet og kunngjør "Ett Minutt." Etter 50 sekunder vil dommeren rope "10 sekunder!" Om et minutt vil dommeren rope «Time!" Alle handlinger på motsatt spiller må stoppe når dommeren gir målballen til utøveren som skal kaste. Dommeren spør etter "Mål ball!" Hvis motsatt spiller ikke er klar, må de vente til dommeren angir at deres tur skal kaste, så kan de kan fullføre forberedelsen.

## **10.9 Kastet baller**

**10.9.1** Når ballen slippes må utøverens rumpe ha 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. 15.5.4) Disse utøvere må ha godkjenning for denne spillemåten fra klassifisering.

**10.9.2** Hvis en ball er kastet og den spretter av utøveren som kastet den, eller av 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 utløst på banen ved hjelp av en renne, kan rulle ut på siden av utøveren utkastfelt (enten i luften eller på gulvet), og gjennom motstanders utkastfelt, før passering av kastelinjen og gå inn i på banen.



**10.9.4** Hvis en ball i spill ruller alene ut på banen, uten å bli rørt av noe, vil den være gjeldende i spill i sin posisjon.

#### **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 10.11.4 eller 10.12.

**10.10.2** En ball som berører eller krysser utvendig grenselinjen og deretter ruller inn på spillområdet 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 Målballen slått ut av banen**

**10.11.1** Hvis målballen er slått ut av spillområdet, eller i det ikke-gyldige området for målballen under kampen, blir den plassert på krysset.

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

**10.11.3** Når målballen 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 spillområdet etter at målballen har blitt slått ut, skal spiller som slo ut målballen fortsette å spille.

#### **10.12 Baller i lik avstand**

Dersom to eller flere poengballer i forskjellige farger er i lik avstand fra målballen (selv om poengsummen er mer enn 1-1 for en av spillerne), er det spilleren som kastet sist som må kaste igjen. Spillerne vil da kaste annen hver gang til forholdet er endret, eller en spiller har kastet alle sine baller. Hvis en nylig kastet ball forstyrret avstanden, 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 Døde baller. (ref. 15.7.11).

#### **10.14 Droppet ball (mistet 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 (e) til utøveren. I dette tilfellet må tiden kontrolleres og endres etter behov. Hvis noen baller har blitt forstyrret, skal omgangen bli behandlet som en avbrutt omgang. (Ref. 15.2.4 og 12.)

#### **10.16 Reservere (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 fjernet fra kampen, kan han/hun ikke komme 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 baneoppmerking.

### **11. Poengberegning**

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

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

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

**11.4** Ved avslutningen av hver omgang må dommeren være sikker på at poengsummen er riktig på poengarket og resultattavlen. Utøvere/ kapteiner er ansvarlige for at resultatene registreres nøyaktig. For hvert straffekast vil en farget ball som stopper i målboksen score ett (1) poeng.

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

**11.6** Dommeren kan tilkalle kapteiner (eller utøvere i den individuelle klassen) for å observere en eventuell måling, eller avgjørelsen tas 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 scoret i en tie-break-omgang, vil ikke telle med, den vil kunne 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 ut seieren. Den diskvalifiserte spilleren vil score null. Hvis begge spillere diskvalifiseres, taper de begge kampene med den høyere poengsummen på 6-0, eller den største poengsum forskjellen på det gruppespillet eller knock out seieren. Poengsummen blir registrert for hver spiller som "Tap etter 0-(?)".

Hvis begge spillere 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 utøver 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 forflyttede 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 dommeren kan konsultere med den ufordelaktige spilleren for å unngå å gjøre en urettferdig avgjørelse.

**12.4** Hvis en omgang er avbrutt og en straffeball har blitt tildelt, vil straffeballen (e) bli spilt etter ferdigstillingen av [gjenopptatt] omgang. Hvis utøveren som forårsaket den avbrutte omgangen tidligere har blitt tildelt straffeball (er) i den omgangen, vil ikke han/hun kunne spille straffeballene.

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

## **13. Tie-Break**

**13.1** En tie-break utgjør en ekstra spilt omgang.

**13.2** Utøvere vil forbli i sine opprinnelige utkastfelt.

**13.3** Maksimalt ett minutt etter at det annonseres en Tie-Break omgang, skal det være et myntkast. Vinneren av myntkastet bestemmer hvilken spiller som vil kaste den første fargede ballen. Målballen til spiller som spiller først vil bli brukt. Under, eller etter myntkastet, kan BC3 spille assistenter ikke se inn i banen. (Ref 15.4.2)

**13.4** Målballen plasseres på krysset.

**13.5** Tie-break spilles som en vanlig omgang.

**13.6** Hvis en situasjon som er forklart i 10.12 oppstår, og hver spiller får like mange poeng på tie-break, blir poengene registrert, og en ny tie-break blir spilt. Denne gangen den vil motsatte spiller begynne tie-break omgang. Denne prosedyren fortsetter, med det første kaste som skifter mellom spiller, til det er igjen 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:

- Kast mynten for å velge hvilken spiller som spiller rød eller blå.
- Kast mynten igjen for å velge hvilken spiller som starter
- Målballen 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 målballen plassert på krysset.
- Denne prosedyren fortsetter, med det første kaste som skifter mellom spiller, til det er igjen en vinner.

## **14. Bevegelse på banen**

**14.1** En spiller kan ikke forberede sitt neste utkast, justere rullestol/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. 15.4.4)

**14.2** Når dommeren har vist hvilken utøver som skal kaste, kan utøveren gå ut på banen og i et tomt utkastfelt. Utøvere har lov til å justere rennen fra sin egen eller et hvilket som helst tomt utkastfelt. Utøvere kan ikke gå inn i motstandernes utkastfelt mens de forbereder sitt neste utkast eller justerer rennen.

**14.3** Utøvere kan ikke gå bak utkastfeltet for å klargjøre sine utkast eller å snakke med sine lagkamerater. Området bak utkastfeltet kan bare brukes av BC3 utøvere for å bevege seg inn på banen. Hvis de ønsker å gå inn på banen for Par BC3, må de gjøre det uten å passere sin egen lagkamerat. Utøvere som bryter denne forflytningsregelen på banen, vil bli fortalt å holde seg i det riktige området og begynne på nytt igjen. Medgått tid blir ikke gjenopprettet.

**14.4** BC3-utøvere må om dirigere rennen når de eller lagkameratene kommer tilbake fra banen. (ref. 15.7.10)

**14.5** Hvis noen utøvere trenger hjelp til å bevege seg inn på banen, kan de be dommeren eller linjemannen om hjelp.

**14.6** Dersom en utøver kaster en ball i et lag eller par kamp, og deres lagkamerat fortsatt vender tilbake til sitt utkastfelt, vil dommeren gi en (1) straffeball og tilbaketrekking av den kastet ballen. (ref. 15.5.9)

**14.7** Rutinemessige handlinger før eller etter kastet, er tillatt uten at en bestemt forespørsel må gjøres til spille assistenten.

## 15. Overtredelse

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

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

### 15.1 En straffeball

**15.1.1** En straffe ball er tildelingen av en ekstra ball til motstanderen. 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 den spilleren som tildeles straffeballen, vil velge en (1) av sine fargede baller. Spilleren vil forsøke å kaste ballen i målboksen på krysset. Dommeren vil vise fargen og rope "Ett minutt!" Utøveren har da 1 minutt å kaste ballen. Hvis denne ballen stopper inne i målkassen på 25 cm uten å berøre ytterlinjen, blir spiller som kastet straffeballen tildelt et ekstra poeng. Dommeren vil telle poengene med i poengsummen fra omgangen, og den blir registrert på kampskjema. I tilfelle av en straffeball, vil klokken bli tilbakestillt til 1 minutt etter at det er 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 straffeball kastes separat. Den kastede ballen er fjernet og registret (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 tildelt. Den første som vil kaste vil være den spilleren som fikk første straffeballen, hvoretter kastene skifter til eventuelle andre straffeballer.

**15.1.4** Hvis et regelbrudd som fører til tildeling av en straffeball blir begått når en straffeball kastes, vil dommeren da tildele en straffeball til motsatt spiller.

## **15.2 Tilbaketrekking av ball**

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

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

**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 Advarsel og diskvalifisering**

**15.3.1** Når en advarsel er gitt, vises et gult kort; Dommeren vil notere advarselen på kampskjema.

**15.3.2** Når en utøver, trener eller spille assistent diskvalifiseres, vises et rødt kort, og registreres på resultatlisten. Det røde kortet betyr alltid minst én kamp karantene for den enkelte som mottar rødt kort (ref. 15.9.3, 15.9.4)

**15.3.3** Hvis en utøver i individuell eller par blir diskvalifisert, vil den siden miste kampen. (ref. 11.8).

**15.3.4** Hvis en utøver i et lag blir diskvalifisert, vil kampen fortsette med de to gjenværende utøvere. Eventuelle baller som ikke kastes av den diskvalifiserte utøveren, blir plassert i det døde ballområdet. I neste etterfølgende omganger vil spillerne fortsette med fire baller. Hvis kapteinen er diskvalifisert, må et annet lagmedlem ta den rollen. Hvis en annen utøver i et laget blir diskvalifisert, vil de tape kampen. (ref. 11.8)

**15.3.5** En diskvalifisert utøver kan bli gjeninnsatt for fremtidige kamper i samme konkurranse etter skjønn fra overdommeren.

**15.3.6** Hvis en utøver er diskvalifisert for usportslig oppførsel, vil et panel bestående av overdommeren og to internasjonale dommere som ikke er involvert i kampen, eller fra samme land som utøveren, avgjøre om utøveren kan bli gjeninnsatt for fremtidige kamper. (ref. 15.3.7).

**15.3.7** Ved gjentatt diskvalifikasjon er HR og TD plikt til å vurdere og bestemme en passende handling (straff).

## **15.4 Følgende handlinger vil føre til tildeling av en straffeball (ref. 15.1):**

**15.4.1** en utøver forlater utkastfeltet når deres tur ikke er angitt. (Ref. 14.2)

**15.4.2** en BC3 spille assistent snur seg for å se inn på banen under omgang. (Ref. 3.6).

**15.4.3** dersom dommeren mener at det er upassende kommunikasjon mellom utøvere, deres spille assistenter og/eller trenere (ref. 16.1, 16.2).

**15.4.4** utøver og/eller spille assistent forbereder sitt neste skudd, justerer rullestolen og/eller rennen, eller ruller ballen i tiden til motsatt spiller (Ref. 14.1).

**15.4.5** Spille assistenten beveger rullestolen, rennen eller pekeren, eller sender en ball til utøveren uten at utøver spør. (ref. 3.6)

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

**15.5.1** Kastet mål ball eller en farget ball når spille assistent, utøveren eller noe 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 inkluderer dette mens ballen fortsatt er i rennen (Ref. 10.2).

**15.5.2** Når dommeren har bedt om målballen og rennen ikke er svingt minst 20 cm til venstre og 20 cm til høyre før kaste av målballen (ref. 5.5).

**15.5.3** kaster ballen når rennen henger over kastelinjen (Ref. 5.3).

**15.5.4** Kaste ballen uten å ha minst den ene rumpeballen, (eller mage, i henhold til klassifisering) i kontakt med setet av stolen. (ref. 10.9.1)

**15.5.5** kaste ballen når ballen berører en del av banen, som er utenfor utøveren utkastfelt (Ref. 10.2).

**15.5.6** kaster ballen når BC3 spille assistent ser inn i banen (Ref. 3.6).

**15.5.7** kaster ballen når utøverens setehøyde er høyere enn maksimum 66 cm for BC1, BC2 og BC4 (ref. 6.1).

**15.5.8** Spille assistent har direkte fysisk kontakt med pekeren eller utøveren; under kaste av ballen, inkludert å hjelpe utøveren kaste ballen ved å skyve eller trekke rullestolen (Ref. 3.6). (Se 15.7.5 – kun tilbaketrekking.)

**15.5.9** I et lag- eller par-kamp, der en utøver kaster en ball mens en lagkamerat fortsatt er på vei tilbake til utkastfeltet. (ref. 14.6).

**15.5.10** forbereder seg, og deretter kaster en ball når det er motstanders tur til kaste (ref. 15.4.4).

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

**15.6.1** en bevisst forstyrrelser eller distraksjon av en annen utøver på en slik måte at det påvirker motstanders konsentrasjon og kast.

**15.6.2** forårsaker en avbrutt omgang,

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

**15.7.1** kaster en ball før dommeren angir hvilken farge som skal kastes.

**15.7.2** hvis en ball stopper i rennen etter at den er sluppet ut.

**15.7.3** hvis en BC3 spille assistent stopper ballen i rennen av en eller annen grunn.

**15.7.4** 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 et hjelpemiddel festet direkte til utøverens hode, munn eller arm.

**15.7.5** hvis spille assistenten berører utøveren når en ball kastes (Ref. 3.6).

**15.7.6** Hvis en spille assistent og en utøver samtidig slipper ballen ut.

**15.7.7** hvis en farget ball kastes før målballen.

**15.7.8** hvis en spiller ikke har sluppet ballen før tidsgrensen er nådd (ref. 17.5).

**15.7.9** hvis den første fargede ballen ikke blir kastet av utøveren som kastet målballen (ref. 10.4.1)

**15.7.10** hvis en utøver ikke justerer rennen ved å gjøre 20 cm sving til hver side når de, eller deres lagkamerat kommer tilbake fra banen. (ref. 14.4 5.5)

**15.7.11** hvis noen spillere kaster mer enn en ball samtidig (ref. 10.13).

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

**15.8.1** en urimelig forsinkelse av en kamp.

**15.8.2** en utøver som ikke aksepterer dommerens avgjørelse og/eller handler på en måte som er negativt for motstandsspiller- eller konkurranse personell.

**15.8.3** hvis en ball (er) ikke oppfyller kriteriene under en tilfeldig kontroll (ref. 4. 7.1 - 4.7.2.4 og 9.2.).  
En melding vil bli lagt ut ved inngangen til Call Room for mislykkede baller og feilet utstyr.

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

**15.8.5** 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.

**15.8.6** Når en utøver, spille assistent, eller trener forlater baneområdet under kampen uten dommerens tillatelse, selv om det er mellom omgangene eller i løpet av en medisinsk eller teknisk time-out, kan ikke personen delta videre i kampen.

**15.8.7** Har med flere til oppvarmingsområdet, eller inn i Call Room, en det 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.

**15.8. 8** Spille assistent eller trener går inn i bane området uten dommerens tillatelse. (ref. 10.7.4)

**15.8.9** En utøver, spilleassistent eller en trener, som samler 3 gule kort i samme konkurranse, vil få en kamp eliminert.



**15.9 Følgende handlinger vil føre til at du mottar en diskvalifikasjon - rødt kort (ref. 15.3):**

**15.9.1** Når en utøver eller spille assistent eller trener viser usportslig oppførsel til dommeren eller motstanders utøvere eller spillere, vises et rødt kort, og dette vil føre til umiddelbar diskvalifisering. (ref. 15.3.2).

**15.9.2** Hvis en spillers baller eller utstyr ikke oppfyller kriteriene for andre gang (2) i tilfeldige kontroller **under samme konkurranse. (ref. 9).**

**15.9.3** Et rødt kort betyr alltid minst én kamp eliminert. Hvis det skjer i en finale, eller det er den siste kampen til en spiller i en konkurranse, blir spilleren diskvalifisert.

**15.9.4** Hvis advarsel nummer to blir gitt i samme kamp, vises et gult kort og deretter et rødt kort til spilleren og han/hun er diskvalifisert (ref. 15.3.2). Dommeren vil notere diskvalifikasjon på kampskjema.

Det andre (2) gule kortet som tildeles i Call Room og/eller oppvarmingsområdet i samme konkurranse, blir et rødt kort; og for hvert påfølgende gule kort, hvis utøveren er gjeninnsatt. ref. 15.3.6, 15.3.7 (Forklaring: Det andre (2) gule kortet vil bli rødt kort og utøveren vil ikke spille kampen/Tredje gule kortet vil bli rødt kort og utøveren vil ikke spille kampen/ og så videre)

## 16. Kommunikasjon

**16.1** Det skal ikke være kommunikasjon mellom utøver, spille assistenter, trener og innbyttere i løpet av en omgang.

Unntakene er:

- Når en utøver ber sin spille assistent om å utføre en bestemt handling som for eksempel å justere stolens stilling, assistanse til å flytte/støtte seg, rulle ballen eller levere ballen til utøveren. Noen rutinemessige handlinger er tillatt uten en konkret forespørsel til spille assistenten.
- Trenere, spille assistenter og innbyttere kan gratulere eller oppmuntre deres spiller(e) etter et skudd og mellom omgangene.
- Det er tillatt med kommunikasjon mellom trenere, innbyttere, innbyttere 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 upassende kommunikasjon og gi en straffeball (ref. 15.4.3).

**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.

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

**16.4** Mellom omgangene kan utøvere kommunisere mellom seg selv, deres spille assistent 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 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** Etter at dommeren bestemmer hvilken side som skal kaste, kan enhver utøver fra den siden spørre om poengsummen eller en måling. Forespørsler om ballposisjonering (eks. 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 oversetteren 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 konkurransens frivillig eller en annen dommer som ikke er involvert i en annen kamp. Hvis ingen egnet oversetter er tilgjengelig, kan overdommer velge en person som er medlem av utøverens land.

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

**16.10** Enhver kommunikasjons utstyr, inkludert en smart telefon tatt på banene, må godkjennes av overdommer eller teknisk delegert. Ethvert misbruk vil være upassende kommunikasjon og vil gi en straffe ball. Trenerne har lov til å bruke nett brett og smarte telefoner til å ta notater. Utøvere og spille assistenter på banen må ikke motta kommunikasjon fra trenere eller innbyttere utenfor bane området. Enhver overtredelse av denne regelen vil dømmes som upassende kommunikasjon og vil gi en straffeball.

## **17. Tid pr omgang**

**17.1** Hver side (lag/spiller) vil ha en tidsbegrensning for spillingen 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 målballen regnes som en del av en spillerens 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.

**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 dødball 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** Ved uenighet eller diskusjon må dommeren stoppe klokken. Hvis det er nødvendig å stoppe under en omgang for oversettelse, må tiden stoppes. I dette tilfelle bør ikke oversetteren være fra samme lag som utøveren. (ref. 16.8)

**17.11** Tidtakeren skal kunngjøre høyt og tydelig når gjenværende tid er "1 minutt", "30 sekunder", "10 sekunder"; og "slutt", når tiden er utløpt.

## **18. Avklaring og Protest Prosedyre**

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

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

**18.2.1** Ifølge reglene 18.1 og 18.2; «under en kamp kan utøverne få dommerens oppmerksomhet til en situasjon som de ikke er enig med og søke avklaring». De må da be om en avgjørelse fra overdommer hvis de vil fortsette til punkt 18.3 (protest prosedyre).

**18.3** 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, skal de ikke signere kampskjema.

**18.4** 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, blir resultatet stående.

**18.5** Et fullført protestskjema skal leveres til konkurranse sekretariatet av utøveren, kapteinen eller lagleder, sammen med £150 eller tilsvarende 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

**18.5.1** Når protestpanelet er dannet, bør de konsultere dommeren som har mottatt protesten, før en endelig beslutning. Protestpanelet skal møtes i et privat område.

**18.5.2** Beslutningen fra protestpanelet vil bli gjort så snart som mulig og presentert skriftlig til utøveren eller kapteinen, eller lagleder, og til den andre spilleren som er involvert.

**18.6** Skulle det være nødvendig å anke 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 teknisk delegert, eller deres utpekte, snarest mulig innkalle et anke panel bestående av:

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

**18.6.1** Avgjørelsen fra juryen om klage skal være endelig.

**18.7** Partene som er involvert i kampen som blir protestert, kan be om en gjennomgang av protestpanelets beslutning. **De må sende inn et protestskjema samt £150.** Protester må sendes innen tretti (30) minutter etter mottak av protestpanelets opprinnelige beslutning. Protestpanelet, eller deres utpekte, vil registrere tidspunktet utøveren 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.

**18.8** Hvis en protestbeslutning krever en omkamp, vil den bli spilt fra begynnelsen av omgangen der situasjonen som utløste protesten skjedde.

**18.9** Hvis årsaken til en protest er kjent før en kamp starter, må protesten da leveres før start av kampen og leveres innen en 30-minutters periode før oppsatt start tid av kampen.

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

## 19. Medisinsk Time Out

**19.1** Hvis en utøver eller spille assistent blir syk i løpet av en kamp (det må være en alvorlig situasjon), kan vedkommende spørre om en medisinsk Time Out hvis nødvendig. En kamp kan bli avbrutt for en medisinsk Time Out ut i ti (10) minutter, og dommeren stopper klokken i kampen. I BC3-klassen (i løpet av medisinsk Time Out) kan ikke spille assistenter se inn på banen.

**19.2** En utøver eller spille assistent kan bare motta en (1) medisinsk Time Out per kamp.

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

**19.4** I de individuelle klassene, hvis en utøver ikke klarer å fortsette, vil man tape kampen. (ref. 11.8).

**19.5** 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).

**19.6** 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. I BC3-par, hvis det er CP-utøveren som ikke klarer å fortsette, og det ikke er en CP-reserve (innbytter) tilgjengelig i neste omgang, avbrytes kampen. En innbytter kan bare settes inn mellom omgangene (ref.10.16). Hvis det ikke er noen CP-innbytter, vil man tape kampen (Ref. 11.8), med mindre utøveren ikke er i stand til å fortsette kun i den siste omgangen. I dette tilfellet betyr at spilleren ikke taper kampen. Hvis denne situasjonen oppstår i løpet av den siste omgangen og det er nødvendig med en Tie Break, vil de tape kampen dersom det ikke er noen CP-innbytter.

**19.7** Hvis medisinsk time out er for en spille assistent, kan utøvere i par dele en spille assistent for resten av omgangen. En innbytter kan bare komme inn i kampen mellom omgangene. Hvis det ikke er en erstatning på spille banen, må utøvere dele den ene spille assistenten den resterende kampen. I den individuelle klassen, hvis utøveren har noen baller igjen i den nåværende omgangen, og ikke kan kaste dem uten hjelp, vil slike baller bli erklært som dødballer.

**19.8** Dersom en utøver i et lagspill er den neste til å kaste mål ballen, men ble diskvalifisert eller syk og ute av stand til å fortsette, og det er ingen innbyttere, vil målballen bli kastet av den som skal kaste neste omgang.

**19.9** I lagspill, hvis en utøver ikke kan fortsette i de påfølgende kampene (kun av medisinske årsaker), og det ikke finnes en innbytter, 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 innbytter, kan kampen fortsette uten en BC1-utøver.

**19.10** Hvis en utøver fortsetter å spørre om medisinsk time-out 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 konkurransen. Dersom en utøver i den individuelle klassen er fjernet fra resten av

konkurransen, vil alle påfølgende kamper som han/hun skulle ha spilt, ha en poengsum som tilsvarer poengsummen i kampen med den høyeste poengforskjellen i puljen eller knock out serien.


### 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.

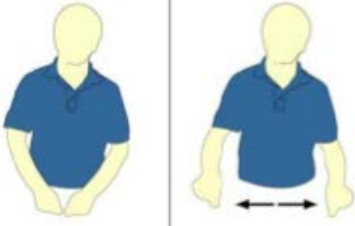
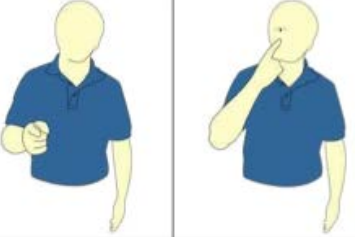

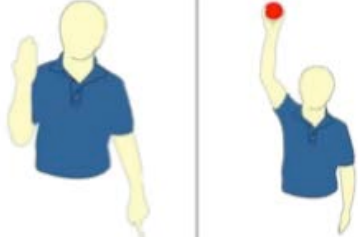
## Vedlegg 1 – Offisielle bevegelser /tegn

### Dommere




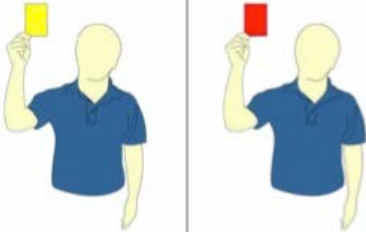
Situasjon som skal signaleres	Beskrivelse av bevegelsen	Slik skal bevegelsen utføres
<p>Tegn for å kaste oppvarmings baller eller mål ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 10.1</li> <li>• Regel 10.2</li> </ul>	<p>Flytt hånden for å indikere kaster, og si "start oppvarming" eller "mål ball".</p>	


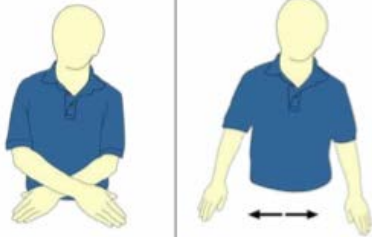

<p>Tegn for å kaste en farget ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 10.5</li> <li>• Regel 10.6</li> <li>• Regel 10.7</li> </ul>	<p>Vis fargeplaten og fargen til spilleren som skal kaste.</p>	
<p>Likeverdige baller</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 10.12</li> </ul>	<p>Hold farge platen sidelengs mot håndflaten med kant som viser til utøvere.</p> <p>Vend farge platen for å vise hvem som skal kaste (som ovenfor)</p>	
<p>Teknisk eller medisinsk time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 5.7</li> <li>• Regel 6.2</li> <li>• Regel 19</li> </ul>	<p>Sett håndflaten over fingrene på den andre hånden, som ligger i en vertikal linje (tegnet en 'T') og si hvilken spiller som krevde den (f.eks. Medisinsk eller teknisk</p> <p>Time out for – utøvers navn / lag / land / ball farge).</p>	

<p><b>Innbytter:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 10.16</li> </ul>	<p>Roter en underarm rundt den andre.</p>	
--	---	--





<p>Måling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 4.6</li> <li>• Regel 11.6</li> </ul>	<p>Sett en hånd ved siden av den andre og trekk dem fra hverandre som om du bruker et målebånd.</p>	
<p>Dommeren spør om utøvere ønsker å gå på banen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 11.6</li> </ul>	<p>Pek på utøvere og deretter dommerens øye.</p>	
<p>Upassende kommunikasjon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 15.4.3</li> <li>• Regel 16</li> </ul>	<p>Pek på munnen og flytte pekefingeren sidelengs med den andre hånden.</p>	
<p>Død ball / ball ut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 10.7.2</li> <li>• Regel 10.11</li> <li>• Regel 10.12</li> </ul>	<p>Pek ut ballen og løft underarmen vertikalt med hånden åpen med håndflaten mot dommerens kropp og si "Out" eller "Død Ball." Så løft ballen som gikk ut.</p>	




<p>Tilbaketrekking:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 15.2</li> </ul>	<p>Pek ut ballen og løft underarmen med en klo hånd før du henter ballen (når det er mulig).</p>	
<p>1 straffe ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 15.4</li> </ul>	<p>Løft 1 finger.</p>	
<p>Advarsel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 15.8</li> </ul>	<p>Vis det gule kortet for advarsel.</p>	
<p>Andre advarsel og en følgelig diskvalifisering:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regel 15.9.4</li> </ul>	<p>Vis det gule kortet for det andre bruddet og deretter det røde.</p>	

<p>Diskvalifikasjon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regel 15.9</li> </ul>	<p>Vis det røde kortet.</p>	
<p>Slutten på en omgang / kamp ferdig:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regel 10.8</li> </ul>	<p>Kryss armene strukket og trekk dem fra hverandre.</p> <p>Si, "omgang ferdig", eller "kamp ferdig"</p>	
<p>Poeng:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regel 4.5</li> <li>Regel 11</li> </ul>	<p>Sett fingrene over den tilsvarende fargen på farge platen for å vise poengsummen. Si poengsummen.</p>	

## Scores

Poeng eksempler			
			
3 poeng for rød	7 poeng for rød	10 poeng for rød	12 poeng for rød

## Linesperson

Situasjon som skal signaleres	Beskrivelse av bevegelsen	Slik skal bevegelsen utføres
Tilkalle dommerens oppmerksomhet.	Løft en arm	

**GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor**

## Vedlegg 2

### Protester

- 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, skal 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 oppstod, 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 ankejuryen vil bli holdt av BISFed.

## Protest skjema

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),

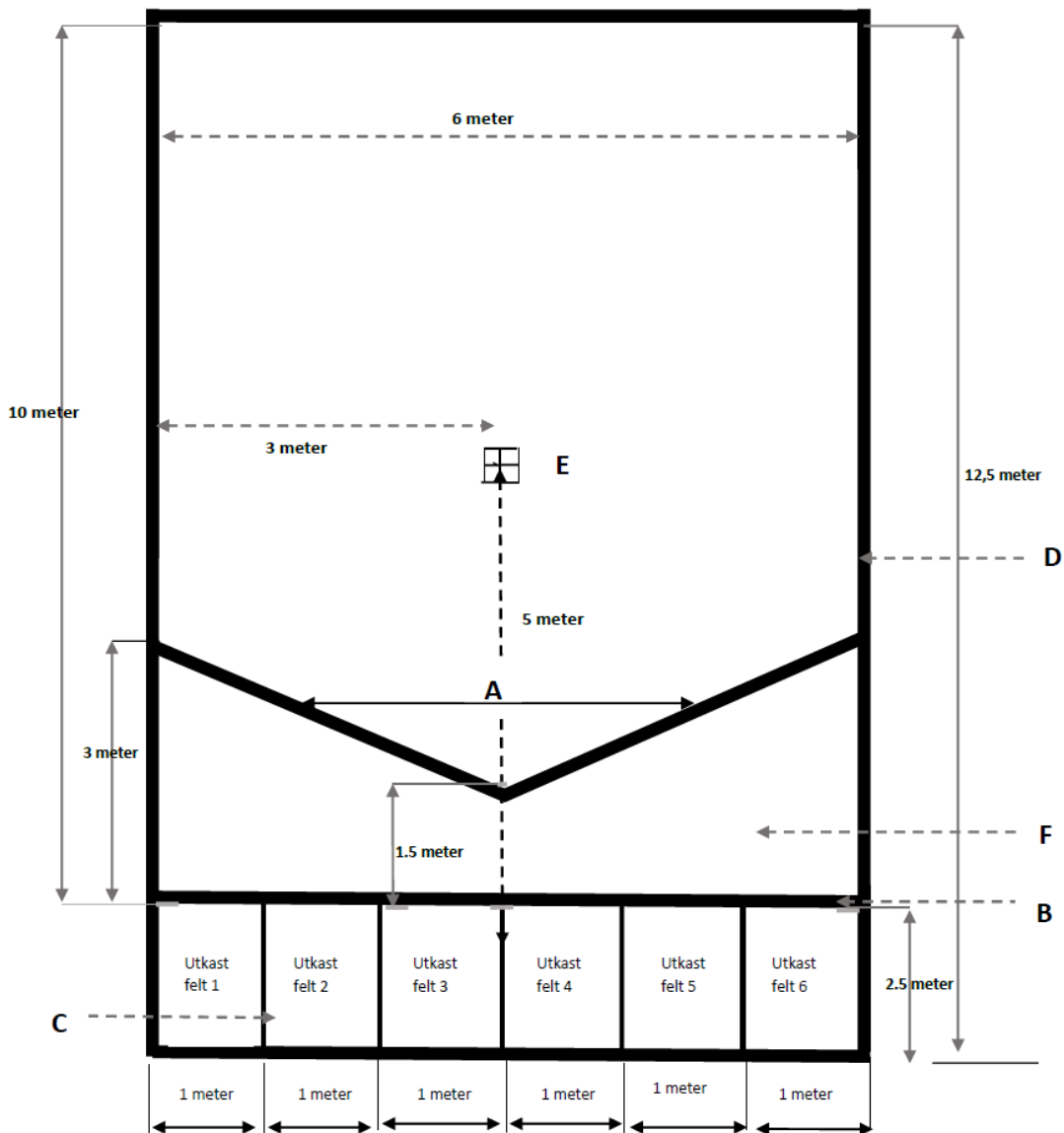
Delivered by: \_\_\_\_\_

Received by: \_\_\_\_\_





### Vedlegg 3 Merking av banen



- A. Kastelinje.
- B. Utkastlinje.
- C. Kastfelt.
- D. Markeringslinje.
- E. Kryss. = 25 x 25 cm
- F. Ikke spillbart område for målball.

## Guide for måling av banen

Bred Tape for utvendige linjer, kantlinje og V-linje

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

6 meter linjer: fra innsiden av sidelinjene

12.5 meter sidelinjer: fra innsiden av frontlinjen og innsiden av bak linjen

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 kast linjen til forsiden av V-linjen

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

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

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

## Vedlegg 4 – Ordliste

Abbreviation	Description
BISFed	Boccia International Sport Federation
CP	Cerebral parese
CS	Turnerings sekretær
e.g.	'for eksempel'
FOP	Bane området
HOC	Organisasjonskomiteen
HR	Overdommer
i.e.	'med andre ord'
IPC	International Paralympic Committee
TD	Teknisk delegat
SA	Spille assistent