

BisFed Boccia reglement for klasse 1 2015

Innledning

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

Reglene gjelder for alle konkurranser i klasse 1 som er approbert av Norges Fleridrettsforbund.

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

Norges Fleridrettsforbund forstår at situasjoner kan oppstå som ikke er blitt omtalt i denne manualen.

Disse situasjoner blir håndtert når de oppstår i samarbeid med hoveddommer og stevnejuryen.

De reglene markert med rødt gjelder ikke på nasjonale stevner.

Innhold

1. DEFINISJONER
2. UTSTYR OG FASILITETER
3. VALGBARHET FOR SPILL
4. INNDELING AV SPILLET
5. KAMP FORMAT
6. SPILLET
7. POENGFORDELING (scoring)
8. TIE-BREAK
9. BEVEGELSER PÅ BANEN
10. STRAFFER
11. REGELBRUDD (overtramp)
12. AVBRUTT OMGANG
13. KOMMUNIKASJON
14. TID
15. KRITERIER/REGLER FOR RENNEN
16. OPPKLARINGER OG PROTEST PROSEDYRER
17. RULLESTOLER
18. LAGKAPTEINENS ANSVARSOMRÅDE
19. OPPVARMINGS PROSEDYRE
20. CALL ROOM
21. MEDISNINSK Time Out

1. DEFINISJONER

Målball: Den hvite ballen.

Ball: Er de røde eller blå ballene.

Spiller:

I individuelt spill defineres en spiller som en person. I lagspill er spillere som tre (3) eller to (2) medlemmer slik at laget blir sett på som en enhet.

Banen:

Spilleområdet som er avgrenset av banens ytrelinjer. Det inkluderer også kastefeltene.

Kamp:

En konkurranse mellom to spillere når et gitt antall omganger er spilt.

Omgang:

Den delen av en kamp når målballen og alle andre ballene har blitt spilt av begge spillere.

Hjelpemiddel:

Utstyr som brukes av spillere i klasse BC3, for eksempel rampe eller renne.

Overtramp:

Er enhver handling som er gjort av en spiller, innbytter, hjelper eller trener som er i mot spillets regler.

Kast:

Er terminologien brukt for å forflytte en ball ut på banen.

Dette inkluderer kast, spark og slipp av ball når en bruker et hjelpemiddel (renne).

Død ball:

Er en ball som har gått ut av banen etter at den har blitt kastet, - en ball som har blitt fjernet av dommeren som følge av en overtredelse, eller en ball som ikke har blitt kastet før tiden til en spiller er gått ut.

Avbrutt omgang:

Er når baller blir ugyldig flyttet på, - enten som et uhell eller med overlegg.

V-linjen:

Den linjen målballen må krysse for å bli godkjent som den er med i spillet.

Gult kort:

Måler ca. 7 x 10 cm. Dommeren skal vise dette kortet for å gi advarsel.

Rødt kort:

Måler ca. 7 x 10 cm. Dommeren skal vise dette kortet ved diskvalifikasjon.

Tolk:

Der Boccia reglene tillater det, kan en oversetter være tilstede for en spiller, lag, eller par. Tolken må være fullt akkreditert for å ha tilgang til de aktuelle områdene.

2. UTSTYR OG FASILITETER

Sjekking av utstyr må utføres i forkant av konkurransen av overdommer og/eller av en delegert person før kampene starter.

Utstyr som skal sjekkes innbefatter: baller, rullestoler, renner, hode, arm eller munn hjelpeutstyr. etc.

Stikkprøver for å sjekke utstyr (som for eks.: rullestol, ball, renne, og andre utstyr) kan når som helst skje under konkurransen etter overdommerens vurdering.

Dersom utstyr, under en stikkprøvekontroll eller sjekk i "Call room", ikke tilfredsstillter kriteriene, skal siden tildeles en advarsel ifølge regelen 10.4.

(10.4 Advarsel og diskvalifisering)

Utstyr som ikke tilfredsstillter kravene kan ikke brukes i spillet med mindre spilleren gjør de nødvendige tilpassinger.

Når det gjelder ikke godkjente baller, disse blir tatt vare på av arrangøren og leveres tilbake i siste konkurranse dag.

Advarselen blir ført på dommerskjema og en info vil bli plassert ved inngang til "Call room".

Ved andregangs overtredelse, blir spilleren idømt rødt kort og blir diskvalifisert for den kampen.

2.1 Boccia baller

Er ballsett som inneholder seks røde, seks blå og en hvit målball.

Boccia baller som benyttes i approberte konkurranser må tilfredsstillte kriteriene som BISFed har satt.

2.1.1 *Kriterier for bocciaballer:*

Vekt: 275 gr. +/- 12 gr.

Omkrets: 270 mm +/- 8 mm.

Det er ikke krevd noe spesielt merke på ballene så lenge de tilfredsstill de overnevnte kriterier.

2.1.2

Ballene skal vise klare farger i blått, rødt og hvitt, være i god tilstand og er uten tydelig tegn som viser at ballen har blitt modifisert.

Klistremerke er ikke tiltatt.

Ballene som bærer tydelig preg av å ha blitt modifisert blir ikke akseptert. Hoveddommer og til sist den teknisk delegat tar den avgjørende beslutningen.

2.2 Måleutstyr

Brukes til å måle avstand mellom ballene på banen og andre utstyr under utstyrsjekk.

2.3 Resultattavle

Denne bør plasseres i en posisjon hvor alle spillere kan se den.

2.4 Tidtakingsutstyr

Der det er mulig bør man tilstrebe å bruke elektronisk tidtakingsutstyr.

2.5 Beholder for døde baller

Denne bør være utformet slik at spillerne kan se hvor mange baller som er i beholderen og den skal plasseres synlig for alle spillere.

2.6 Rød/blå farge indikator

Utformet som en bordtennis racket for å vise tydelig hvilken side som skal kaste.

2.7 Banen

2.7.1

Banens overflate skal være flat og jevn slik som polert betonggulv, tregulv eller gulv av naturlig eller syntetisk gummi.

Overflaten skal være ren.

Midler slik som pulver må ikke bli brukes for å endre gulvets overflate.

2.7.2

Banens dimensjon vil være 12.5m x 6m.

2.7.3

Alle banemerkinger skal være mellom 2 cm og 5 cm i bredde og skal være godt synlig.

Klebende tape skal brukes til å markere linjene med 4 til 5 cm tape skal brukes for å markere de ytre linjene på banen, kastefeltet og V – linjen og 2 cm tape for linjen som skiller spilleboksene og krysset.

Størrelse på krysset: 25 cm, med 2 cm tape.

2.7.4

Kastefeltet er delt inn i seks (6) kastefelt.

2.7.5

Området mellom utkastlinjen og den V formede linjen markerer området hvor målballen ikke er gyldig å være i.

2.7.6

Det sentraliserte krysset "+" markerer punktet hvor målballen vil bli plassert dersom den går ut av banen og også når "tie-break" skal spilles.

2.7.7

Alle målinger av banens utvendige mål er målt fra innsiden av markeringstapen.

Delelinjene mellom kastefeltene og krysset skal derimot plasseres slik at punktene havner midt på tapen.

Utkast linjen plasseres på utsiden av 2,5 m merke.

V linjen plasseres på innsiden av området der målballen ikke er gyldig å være i.

3. VALGBARHET FOR SPILL

3.1.

Hvem som er kvalifisert for å konkurrere er beskrevet i detaljer i kapittelet om klassifisering i BISFed Klassifiserings Regler som inneholder detaljer om klassifiseringsprofiler så vel som prosessen for klassifisering av spillere, reklassifisering og protest prosedyre.

**

Alle spillere må være fylt 15 år fra 1.januar i det året spilleren skal konkurrere i et internasjonalt stevne. Internasjonalt stevne inkluderer, men er ikke begrenset til, regionale mesterskap, verdens mesterskap, andre stevner sanksjonert av BISFed og Paralympics.

**** NB!!!**

Her har Norges Fleridrettsforbundet bestemt og gjort en endring se §18 i det norske regelverket.

For at junior skal kunne spille i senior NM og internasjonale mesterskap må spiller fylle 16 år i løpet av kalenderåret.

4. INNDELING AV SPILLET

4.1 Generelt

Det er syv inndelinger av spillet. Hver inndeling spilles av spillere av begge kjønn. Inndelinger er:

- Individuelt BC 1.
- Individuelt BC 2.
- Individuelt BC 3.
- Individuelt BC 4.
- Par – For spillere klassifisert i BC.3.
- Par - For spillere klassifisert i BC.4
- Lag - For spillere klassifisert i BC.1. og BC.2.

4.2 Individuelt BC.1

Spilles av spillere med skader i det sentralnervesystemet, men ikke progressive alvorlig nevrologisk svekkelse klassifisert innenfor BISFed klassifiseringssystem som BC1.

Spillerne kan få assistanse av en sportsassistent, som må sitte i et bestemt område bak kastefeltet.

BC1 sportsassistent har ikke lov å forberede kastet ved å orientere rullestolen, eller rulle baller uten å bli instruert av spilleren til å gjøre det.

Sportsassistent har ikke lov å ha direkte fysisk kontakt med spilleren under utførelsen av kastet eller sparke (ref. 11.2.8).

11.2 Følgende handlinger vil gi straffeballer og borttaking av ball.

4.2 Individuelt BC.1

Sportsassistenten kan gjennomfører ting som:

- tilpasse eller stabilisere spillerens stol (det skal ikke dømmes overtramp dersom en sportsassistent forblir i kastefeltet uten å stabilisere rullestolen)
- gi en ball til spilleren.
- rulle ballen (f.eks rulleballen med hendene før en gir spilleren ballen)

4.3 Individuelt BC.2

Spilles av idrettsspillere med skader i sentralnervesystemet, ikke-progressive alvorlig nevrologisk svekkelse klassifisert innenfor BISFed klassifiseringssystem som BC2.

Spillere har ikke lov å bruke assistenter mens kampen pågår.

De kan kun be om assistanse fra dommeren, mens deres tid går, å plukke opp en ball som vedkommende har mistet eller gå inn på banen.

4.4 Individuelt BC.3 (spillere som bruker renne)

Spilles av idrettsspillere som er klassifisert innenfor BISFed klassifiseringssystem som BC3.

Hver spiller har lov til å ha egen assistent i spilleboksen, men denne må ha ryggen til banen og øynene vendt bort fra spillet. (ref.11.1.3/11.2.6/13.1).

BC3 sportsassistent har ikke lov til å forberede kastet ved å orientere rullestolen eller renne, eller å rulle uten å bli instruert av spilleren til å gjøre det.

Sportsassistenten kan ikke se inn på banen mens rennen orienteres.

Sportsassistenten har ikke lov til å ha direkte fysisk kontakt med spilleren under utførelsen av kastet, inkludert å hjelpe spilleren ved å skyve eller justere rullestolen eller hjelpemiddel (ref. 11.2.8).

Ref 11 Regelbrudd (overtramp)

4.5 Individuelt BC.4

Spilles av idrettspillere som er klassifisert innenfor BISFed klassifiseringssystem som BC4, men er ikke av cerebral opprinnelse og BC4 fot spiller.

Spilleren må velge om han / hun skal bruke den øvre eller nedre lem for å kaste ballen.

Spillere har ikke lov å bruke assistenter mens kampen pågår.

De kan kun be om assistanse fra dommeren, mens deres tid går, å plukke opp en ball som vedkommende har mistet eller gå inn på banen.

BC4 fot-spilleren som beskrevet i BISFed klassifiseringssystem kan få hjelp av en sportsassistent, som skal ta plass i et angitt området bak kastefeltet.

BC4 sportsassistent er ikke tillatt til å forberede kastet ved å orientere rullestolen, eller rulle ballen uten å bli instruert av spilleren til å gjøre det.

Sportsassistenten har ikke lov til å ha direkte fysisk kontakt med spilleren menst sparket utføres (ref. 11.2.8).

Sportsassistenter kan utføre oppgaver som for eksempel:

- justere eller stabilisere spillestol (hvis sportsassistent forblir inne spillernes kastefelt uten å stabilisere rullestolen, er det ikke ansett som et brudd)
- gi spilleren en ball
- rulle ballen

Ref 11 Regelbrudd (overtramp)

4.6 Par BC3

Deltakere i denne klassen må være klassifisert som valgbar i klassen BC3 individuelt.

Et par av BC3 spillere må inneholde en innbytter.

Unntak vil bli gitt av BISFed og deres beslutning er endelig.

I par BC3 skal minst en av spillerne med skader i det sentralnervesystemet, men ikke-progressive alvorlig nevrologisk svekkelse være på banen.

Hver spiller kan få assistanse av en sportsassistent slik som beskrevet i reglene for individuelt spill.

Reglene for spill i denne klassen er de samme som for lag konkurranser bortsett fra at kun kastefeltene 2 - 5 er brukt i samme rekkefølge.

4.7 Par BC4

Deltakerne må være klassifisert for å være valgbare for spill i individuell BC4.

Et par av BC4 spillere må inneholde en innbytter.

Unntak vil bli gitt av BISFed og deres beslutning er endelig.

Reglene for spill i denne seksjonen er de samme som for lagkonkurransen bortsett fra at det kun er kastefeltene 2 – 5 er brukt.

4.8 Lag

Deltakerne må klassifiseres som valgbar for spill i individuelt spill BC1 eller BC2.

Et lag skal bestå av minst en BC1 spiller på banen.

Hvert lag har lov til å ha en (1) sportsassistent, pr lag, som skal forholde seg som beskrevet under reglene i BC.1.

Hvert lag starter kampen med tre spillere på banen og har lov til å ha en (1) eller to (2) innbytttere.

Der det er to (2) innbytttere, skal laget bestå av to BC1 spillere.

Sportsassistenten har ikke lov til å ha direkte fysisk kontakt med spilleren når kastet eller sparket utføres (ref. 11.2.8).

Ref 11 Regelbrudd (overtramp)

4.9 Trener

En trener har i hver inndeling (konkurransesform) av spillet har tillatelse til å gå inn i oppvarmingsarena og "Call Room" i hver konkurranse.

Kun i forbindelse med lag og par kamper har treneren lov til å gå inn i kamparena eller FOP (Field of Play).

4.10 Flere detaljer

For Mere informasjon og detaljer omkring klassifisering kan man gå til BISFeds hjemmeside <http://www.bisfed.com> under «about boccia» og velg Classification .

Eller bruk denne adressen:

<http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2014/01/BISFed-Boccia-Classification-Rules-2nd-Edition-2013.pdf>

NB!!!

De kampformat som skisseres her er de internasjonale kampformatene som tilpasses til de nasjonale stevnene.

I nasjonale stevner vil alle spilles i følgende kampformat;

- Individuelt spill
- Lagspill - med 2 eller 3 spillere

5. KAMP FORMAT

5.1 Individuelt spill

I individuelle kamper vil en kamp inneholde fire (4) omganger dersom det ikke er nødvendig med "tie-break".

Hver spiller igangsetter en omgang 2 ganger ved å kaste målballen annenhver gang på utkast.

Hver spiller vil motta seks (6) fargede baller.

Den siden som kaster rød ball plasseres i kastefelt 3 og den som kaster blå baller plasseres i kastefelt 4.

Inn til "call room" kan hver spiller ta med seg 6 røde baller, 6 blå baller og 1 hvitball.

(gjelder kun ved internasjonalt spill)

5.2 Par Spill

I parspill vil en kamp bestå av fire (4) omganger dersom det ikke er nødvendig med "tie-break".

Hver spiller igangsetter omgangen ved å kaste målballen i rekkefølge fra kastefeltene 2 - 5.

Hver spiller får tre baller.

Den siden som kaster røde baller plasserer seg i kastefeltene 2 og 4, og siden som kaster blå baller plasserer seg i kastefeltene 3 og 5.

5.2.1 Antall baller for Par spill.

Tre per spiller og en målball per par.

Alle gjenværende baller fra det settet, og de ballene som brukes av innbytter, vil bli satt i et angitt område.

5.2.2

Inn til "call room" kan hver spiller ta med seg 3 røde baller, tre blå baller og en målball.

I nasjonale stevner vil alle spilles i følgende kampformat;

- ***Individuelt spill***
- ***Lagspill - med 2 eller 3 spillere***

BC3 (2 spillere) skal spille under reglene lag spill på nasjonale stevner.

5.3 Lagspill

I lagspill består en kamp av seks (4 til 6) omganger dersom det ikke er nødvendig med "tie-break".

Hver spiller igangsetter omgangen ved å kaste målballen som passes videre i rekkefølge fra kastefeltene 1 - 6.

Hver spiller får 2 baller i BC1/BC2.

Lag spill i BC3 (2 spillere) får 3 baller hver.

De spillere som kaster røde baller skal plassere seg i kastefeltene 1, 3 og 5, - og spillere som kaster blå baller plassere seg i kastefeltene 2,4 og 6.

NB!!!

Det som omhandler innledning og § 6.1 vil kun gjelde for internasjonale stevner.

I nasjonale stevner følges nasjonalt reglement mht. fremmøte til spill.

Forberedelse for en kamp begynner i "Call Room".

Kampen igangsettes når dommeren gir målballen til en spiller for å starte den første omgangen.

6.SPILLET

6.1 Starttid

Begge spillere får en starttid.

Spillerne skal befinne seg i "Call Room" 15 eller 20 minutter før den oppsatte starttiden eller tiden stipulert av organisasjonskomiteen ifølge reglene for den aktuelle konkurransen.

En klokke med offisiell tid skal finnes ved inngang til "Call Room" og skal være klart synlig.

Når tiden er inne skal dørene til "Call Room" lukkes og hverken personer eller utstyr slippes inn. En spiller som tar med seg egne baller til "Call Room" må bruke egne baller i kampen.

En spiller som ikke er til stede ved kampstart taper kampen med en poengsum som tilsvarer poengsummen av kampen med høyeste poengforskjell i puljen eller i cup-serien.

Hvis begge spillere ikke er til stede i "Call Room", taper begge kampen med en poengsum som tilsvarer poengsummen av kampen med høyeste poengforskjell i puljen eller i cup-serien og skal skrives som "tapt med 0 – (?)".

I situasjonen der begge sider taper kampen og det er cup-serien, vil Teknisk Delegert og hoveddommer treffe den endelige beslutning.

6.2 Bocciaballer

6.2.1

Hver spiller kan bruke egne fargede baller.

I individuelt spill kan hver spiller bruke sin egen målball. I par og lag spill kan hver spiller bruke sin egen målball.

6.2.2

Arrangøren av konkurransen skal skaffe noen sett med boccia baller som tilfredstiller de kravene i 2.1 i dette regelheftet.

6.2.3

En spiller kan undersøke motstanders boccia baller inklusive målballen før kampen, - før og etter myntkastet.

6.3 Myntkast/ loddtrekning

Dommeren kaster opp en mynt og spilleren som vinner får velge om spilleren vil spille rød eller blå baller.

6.4 Oppvarmingsballer

Spillerne har 2 minutter til oppvarming.

Spillerne stiller seg i sine respektive kastefelt.

Dommeren gir tegn når ballene kan kastes.

En spiller eller et lag kan kaste opptil 7 oppvarmingsballer inklusive målballen i løpet av 2 minutter.

Innbyttere kaster ikke oppvarmingsballer.

6.5 Utkast av målballen

6.5.1

Den spiller som har røde baller begynner alltid den første omgangen.

6.5.2

Dommeren gir målballen til spilleren som står for tur og det indikerer starten på omgangen ved å be om utkast med målballen.

Spilleren må kaste målballen innenfor banens gyldige område.

6.6 Ugyldig kast av målballen (hvit ball)

6.6.1 Målballen er ugyldig dersom:

- Den havner på et område som ikke er gyldig for målballen å være i.
- Den ble kastet og havnet utenfor banen.
- Spilleren som kastet den er i overtramp.

6.6.2

Dersom kastet er ugyldig, vil den spilleren som står for tur til å kaste i neste omgang kaster målballen.

Dersom kastet er ugyldig i siste omgangen vil spilleren som kastet den i første omgang kaster målballen.

Utkast med den målballen vil fortsette i samme utkastrekkefølge til den havner på riktig område av banen.

6.6.3

Dersom kastet er konstatert ugyldig, skal neste utkastet gå til den spilleren som står for tur til å kaste målballen.

6.7 Utkast av første fargede ball

6.7.1

Spilleren som kaster målballen kaster også den første fargede ballen.

6.7.2

Dersom den fargede ballen kastes ut av banen eller at kastet ble utført i overtramp skal spilleren fortsette å kaste til ballen blir på banen eller alle ballene av den fargen er kastet ut.

I par eller lagspill kan hvem som helst av spillerne på laget kaste den andre ballen.

6.8 Utkast av første motstanderball

6.8.1

Det er nå motstanderens tur til å kaste.

6.8.2

Dersom ballen er kastet ut av banen eller at kastet ble utført i overtramp skal spilleren fortsette å kaste til ballen blir på banen eller alle ballene av den fargen er kastet ut.

I par eller lagspill kan hvem som helst av spillerne på laget kaste ut den andre ballen.

6.9 Utkast av de øvrige ballene

6.9.1

Spillerens ball som ligger lengst bort fra målballen fortsetter å kaste, men dersom alle deres baller er kastet, skal den andre spilleren kaste.

Denne prosessen fortsetter til begge spillere har kastet ut alle sine baller.

6.9.2

Hvis en spiller bestemmer seg for ikke å kaste eventuelle gjenværende baller, kan spilleren 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)".

6.10 Omgangens slutt

6.10.1

Etter at alle ballene er kastet ut, inklusive straffeballer som er tildelt til noen av spillerne, skal dommeren kunngjøre score og erklære at omgangen er slutt.

BC3 sportsassistenter kan nå snu seg mot banen, gå inn på banen og plukke deres baller.

6.11 Forberedelse til neste omgang

Lagleder eller sportsassistenter plukker opp ballene og gir dem tilbake til spillerne. Omgangen kan deretter settes i gang. (ref. 6.5.2)

6.12 Ball kasting

6.12.1

Ingen ball, verken hvit eller farget, kan kastes ut før dommeren har gitt startsignal eller indikert hvilken farge som skal kastes.

6.12.2

Under utføring av et kast kan ikke spilleren, assistenten, rullestol, og utstyr som er tatt med inn i kastefeltet, være i kontakt med linjene eller annen del av banen som *ikke tilhører kastefeltet*.

6.12.3

Når ballen slippes må spilleren ha kontakt med minst en rumpeball i stolen.

6.12.4

Når ballen slippes må den ikke berøre andre del av banen som er utenfor spillerens kastefelt.

Når en ball er kastet og den treffer spilleren som har kastet ballen, eller motstanderen eller motstanderens utstyr skal ballen anses som kastet.

Dersom en ball beveger seg på egenhånd inn på banen skal ballen forbli der den stopper.

6.12.5

En ball som har blitt kastet, sparket, eller rullet nedover i rennen, kan rulle ut på siden av spillerens kastefelt (enten i luften eller på gulvet), og gjennom motstanders kastefelt, før den krysser kastelinjen og inn på banen.

6.13 Baller utenfor banen

6.13.1

Enhver ball, inkludert målballen, vil bli dømt som ute av banen dersom den berører eller ruller utenfor kantlinjen.

Hvis ballen (målball eller farget) berører linjen og støtter opp en annen ball, skal ballen på linjen forsiktig fjernes.

Hvis ballen som ble støttet opp faller og berører linjen, vil den ballen også bli dømt som ute av banen.

Hver ball vil bli behandlet i henhold til 6.13.4 eller 6.14.

6.13.2

Dersom en ball berører eller ruller over kantlinjen og ruller inn igjen på banen, anses denne likevel som ute av banen.

6.13.3

Dersom en ball kastes og ikke kommer inn på banen, unntatt i 6.17, anses ballen som ute av banen.

6.13.4

Hvilken som helst ball som har blitt kastet ut av banen anses som død og blir plassert i beholderen for døde baller.

Dommeren avgjør ved tvilstilfelle.

6.14 Når målballen (hvit ball) er slått ut av banen

6.14.1

Dersom målballen er slått ut av banen under en pågående kamp, skal den legges inn igjen på krysset.

6.14.2

Dersom det ikke er mulig å plassere målballen på krysset fordi det allerede ligger en ball der skal målballen plasseres så nær som mulig foran krysset og midt mellom sidelinjene. (Foran krysset refererer til området mellom kastlinjen og krysset

6.14.3

Når målballen legges på krysset bestemmes hvem som skal kaste i følge regel 6.9.1.

6.14.4

Dersom det ikke er noen fargede baller igjen på banen etter at målballen er lagt inn på krysset, vil den spilleren som slo målballen ut fortsetter å kaste. (ref. 6.15).

6.15 Baller med lik avstand fra den målballen

Når man skal bestemme hvilken spiller som skal kaste når to eller flere baller av ulike farger ligger like langt fra målballen (selv om score er 1 – 1 for en av spillerne), og det ikke finnes noen andre baller nærmere, vil den spiller som kastet sist fortsetter å kaste.

Spillerne fortsetter å kaste til den like avstanden blir endret eller til en av spillerne ikke har flere baller igjen.

Spillet vil da fortsette på normalt vis.

6.16 Baller som kastes samtidig

Dersom mer enn en ball kastes samtidig av en spiller/lag og det er den spillers tur til å kaste, så vil ballene bli dømt som kastet og får ligge på banen.

Hvis dommeren mener at dette ble gjort for å skape en fordel fordi deres tid renner ut, så vil ballene bli tatt bort og lagt inn i beholderen for døde baller.

6.17 Mistet ball

Dersom en spiller tilfeldigvis mister en ball er det opp til spilleren å spørre dommeren om å få kaste ballen om igjen.

Det er opp til dommeren å avgjøre om ballen er mistet eller kastet som følge av ukontrollert bevegelse eller om det ble gjort med hensikt.

Det finnes ingen grense for hvor mange ganger en ball kan kastes på nytt.

Dommeren alene avgjør dette.

6.18 Dommerfeil

Dersom et feilkast skjer pga dommerfeil, vil ballen bli returnert til laget eller spilleren.

I dette tilfellet må tiden kontrolleres og justeres.

Dersom ballen har flyttet på andre baller blir omgangen betraktet som avbrutt.

(ref. 10.3.4 og 12).

6.19 Spillerbytte

I par BC3 og BC4 spill har hvert lag lov til å foreta et spillerbytte pr kamp.

(ref. 4.6 / 4.7).

I lag spill har hvert lag lov til å gjøre to spillerbytter pr. kamp.

Spillerbytte må skje mellom omgangene og dommeren må informeres om byttene.

Byttene skal ikke forsinke kampen.

Når en spiller har blitt byttet ut kan den spilleren ikke byttes inn igjen i den samme kampen.

6.20 Plassering av innbytter(e) og trenere

Trenere og innbytter(e) bør plasseres ved enden av banen i et markert område.

Markeringen av dette området bestemmes av organisasjonskomiteen og er avhengig av hvordan banene står i forhold til hverandre.

7. POENGFORDELING (SCORING)

7.1

Poengfordeling gjøres av dommeren og skjer i slutten av hver omgang etter at begge lagene/ spillerne har kastet alle sine baller, inklusive eventuelle straffeballer.

7.2

En spiller får et poeng for hver ball som ligger nærmest måballen enn motstanderens nærmeste ball.

7.3

Dersom to eller flere baller av ulike farger ligger med lik avstand fra måballen og ingen andre baller er nærmere så får spillerne et poeng pr. ball.

7.4

Dommeren må kontrollere om resultat er ført riktig i dommerskjema og på resultattavlen.

Det er spillernes ansvar å kontrollere at resultatet som vises er korrekt.

7.5

Ved slutten av kampen legges alle poeng sammen og den spiller med den høyeste sammenlagte poengsummen vinner.

7.6

Dommeren kan invitere lagkapteinene / spillerne på banen dersom det er nødvendig å måle særlig når kampen er ved slutten.

7.7

Dersom det står likt, spilles det "tie-break". I innledende spill skal ikke resultatet fra "tie-break" regnes med i sluttresultatet, det skal kun bestemme hvem vinneren er.

8. TIE-BREAK

8.1

En "tie-break" er en ekstra omgang.

8.2

Alle spillere må bli værende i deres opprinnelige kastefelt.

8.3

Vinneren av myntkast avgjør hvem som starter å kaste.

Myntkastet igangsetter omgangen og må utføres så snart begge spillere er klare.

Målballen som tilhører spiller blir brukt.

8.4

Målballen plasseres på krysset.

8.5

Omgangen spilles deretter som en vanlig omgang.

8.6

Dersom situasjonen beskrevet i 7.7 og begge spillere fikk 1 poeng hver, noteres resultatet og et nytt "tie-break" spilles.

Denne gangen begynner den andre spilleren.

Denne prosedyren fortsetter med førstekast annenhver gang til det er kåret en vinner.

8.7

Før, under eller etter myntkastet, kan BC3 sportsassistent ikke se inn på banen mens rennen orienteres.

Hvis dette skjer, vil dommeren la spilleren kaste, og deretter dømme overtramp (to straffeballer) da 11.1.2/11.2.6

8.8

Når det er nødvendig for å spille en ekstra tie-break for å bestemme den endelige plasseringen av spiller/lag i en pulje, skal dommeren:

- Kaste mynt for å velge hvilken spiller som skal ha rødt eller blått.
- Kaste mynt igjen for å velge hvilken spiller som starter omgangen.
- Målballen til spiller som spiller først vil bli plassert på krysset.
- Omgangen spilles deretter som en normal omgang.
- Hvis hver spiller får like mange poeng i denne omgangen, blir resultatet registrert på scoringslisten og et annet "tie-break" spilles.
- Denne gangen skal motsatt spiller starte omgangen med sin målball plassert på krysset.
- Denne prosedyren gjentas, mellom spillerne til det er kåret en vinner.
- Hvis hver spiller får like mange poeng i denne omgangen, blir resultatet registrert på scoringslisten og et annet "tie-break" spilles.
- Denne gangen skal motsatt spiller starte omgangen med sin målball plassert på krysset
- Denne prosedyren gjentas, mellom spillerne til det er kåret en vinner.

9. BEVEGELSER PÅ BANEN

9.1

Når dommeren har vist hvilken spiller som skal kaste, har spillere lov til å gå inn på banen.

9.2

Spillere kan ikke gå inn i andres kastefelt for forberede sitt neste kast eller for å orientere rennen.

Hvis dette skjer vil dommeren be spilleren gå tilbake til sitt kastefelt før rennen orienteres.

9.3

En spiller som trenger hjelp å gå inn på banen kan spørre dommeren eller linjeperson for assistanse.

9.4

I par eller lagkonkurranser der en spiller kaster en ball mens lagkamerat holder på å returnere til deres kastefelt skal dommeren be spilleren om å vente med å kaste til sine lagkamerat er tilbake i eget kastefelt (ballen som er kastet anses som spilt).

Hvis denne gjentar seg, skal dommeren gi en advarsel.

9.5

Rutiner før eller etter kastet, spark eller rull er tillatt uten en spesifikk instruks til sportsassistent.

10. STRAFFER

10.1 Generelt

I tilfelle regelbrudd finnes følgende straffer:

- Straff.
- Borttaking av ball.
- Advarsel og diskvalifisering.

10.2 Straff

10.2.1

En straff medfører to ekstra baller (straffeballer) til motstanderen og disse blir kastet etter at omgangen er slutt.

Maks tid for å kaste straffeballer er to minutter for hver overtredelse (to baller) for spill i alle klasser.

Klokken settes til 2 minutter etter å ha notert gjenværende tid for omgangen på dommerskjema.

Klokken skal, slik som i en normal omgang, stoppes når ballen stopper, eller går ut av banen, og startes på nytt på dommerens signal.

10.2.2

Døde baller tilhørende spilleren som får straffeballene skal brukes.

Dersom det ikke finnes tilstrekkelig med døde baller, anvendes de ballene som ligger lengst fra målballen.

10.2.3

Dersom flere enn en ball kan brukes som straffeball kan spilleren velge hvilken som skal brukes.

10.2.4

Dersom poengballer brukes som straffeball skal dommeren notere dette før ballene fjernes.

Etter at straffeballene er kastet, skal ekstra poeng legges på resultatet.

Dersom straffeballene endrer plassering av ballene slik at motstanderens ball ligger nærmest målballen skal dommeren poengsette omgangen ut fra den nye situasjonen.

10.2.5

Dersom en spiller begår flere enn et regelbrudd under en omgang skal motstanderen få to straffeballer for hvert regelbrudd og disse skal spilles hver for seg.

Det vil si: to straffeballer hentes (for det første regelbruddet) og spilles, deretter hentes to straffeballer (for det annet regelbruddet) og spilles, osv.

10.2.6

Regelbrudd som er gjort av begge spillere nullstiller hverandre.

For eksempel: dersom det røde laget har gjort 2 regelbrudd og det blå laget et regelbrudd under en omgang, så får det blå laget kun to straffeballer.

10.2.7

Dersom et regelbrudd oppstår mens straffeballene kastes så gjør dommeren følgende:

10.2.7.1

Trekker tilbake et sett med straffeballer per regelbrudd fra den spiller som har fått tildelt flere enn et sett med straffeballer, eller

10.2.7.2

Tilkjenner motstanderen straffeballer.

10.3 Borttaking av baller

10.3.1

Borttaking handler om å fjerne en ball som ble kastet i overtramp ut av banen.

Ballen vil bli plassert i beholderen for "døde baller".

10.3.2

Borttaking som straff kan bare gis for et regelbrudd som oppstår under kastøyeblikket.

10.3.3

Ved regelbrudd som medfører borttaking, skal dommeren alltid forsøke å stoppe ballen før den flytter de andre ballene.

10.3.4

Dersom dommeren ikke klarte å stoppe ballen før den flytter de andre ballene, bedømmes omgangen som avbrutt. (ref. 12.2)

10.3.5

Et regelbrudd som resulterer i borttaking dømmes når det har oppstått i kastøyeblikket.

10.4 Advarsel og diskvalifisering

10.4.1

Når en advarsel er gitt (gult kort vises) til en spiller skal dommeren notere dette på dommerskjema.

10.4.2

Når advarsel nr. 2 er gitt under den samme kampen (gult kort etterfulgt av rødt kort vises til spilleren) blir spilleren diskvalifisert. (ref. 11.6).

Dommeren noterer dette på dommerskjema.

10.4.3

Dersom en spiller blir diskvalifisert på grunn av usportslig oppførsel skal dommeren vise rødt kort og noterer dette på dommerskjema.

10.4.4

Dersom en spiller i individuelt eller par blir diskvalifisert så taper spilleren eller paret kampen. (ref. 10.4.8)

10.4.5

Dersom en spiller i et lag blir diskvalifisert, skal kampen fortsette med de 2 gjenværende spillere i laget.

Eventuelle baller tilhørende den diskvalifiserte spilleren blir plassert i beholderen for "døde baller".

Laget spiller resten av kampen med 4 baller.

Dersom kapteinen blir diskvalifisert skal en annen overta rollen.

Dersom en spiller til i samme laget blir diskvalifisert, dømmes laget til å tape kampen. (ref. 10.4.8)

10.4.6

En diskvalifisert spiller kan settes inn i spill i fremtidige kamper under samme turnering.

10.4.7

Dersom en spiller blir diskvalifisert pga usportlig oppførsel, vil et panel bestående av hoveddommer og to internasjonale dommere som ikke er involvert i kampen – eller fra samme land som spilleren, avgjøre om spilleren får spille i fremtidige kamper. (ref. 10.4.9).

10.4.8

Dersom spiller blir diskvalifisert, tilkjennes motstanderen seier i kampen med en poengsum som tilsvarer kampen med det høyeste poeng forskjell i puljen eller i cup serien.

Den diskvalifiserte spilleren får null poeng.

Hvis begge spillere er diskvalifisert, så taper begge kampen med poengsum som tilsvarer kampen med høyeste poeng forskjell i puljen eller cup-serien.

Score noteres i hver boks som "tap ved 0 - (?)".

10.4.9

Ved gjentagelse av diskvalifikasjon er teknisk delegert og hoveddommer forpliktet til å fatte den mest hensiktsmessig beslutning.

11. REGELBRUDD (OVERTRAMP)

11.1

Følgende hendelser gir straffeballer (ref. 10.2):

11.1.1

Dersom en spiller forlater sitt kastefelt når det ikke er vist hvilken farge skal kaste.

11.1.2

Når en assistent i BC3 eller par BC3 snur seg mot banen for å se på spillet mens omgangen pågår.

11.1.3

Når det etter dommerens mening forekommer hensiktsmessig kommunikasjon mellom spillere og deres assistenter og/ eller trenere. (ref. 13.1)

11.1.4

Når spilleren forbereder sitt neste kast, plassere rullestol og/eller renne eller rulle ballen under motstanderens tid (dette inkluderer også mens motstanderen gjør seg klar til å kaste målballen).

(Dersom en spiller har plukket opp en ball og har den i hånden eller fang men ruller den ikke, så er det greit. Det vil si at dersom dommeren har vist blå og rød-spiller plukker deres baller, da er dette ikke greit. Dersom rød-spiller plukker opp deres baller og holder dem i hånda eller la dem på fanget før dommeren har vist blå, så er det greit).

Ballen blir tatt bort dersom den blir kastet.

11.1.5

Dersom assistenten flytter rullestolen, rennen eller ruller en ball uten at spilleren har bedt om det.

11.2

Følgende handlinger vil gi straffeballer og borttaking av ball. (ref. 10.2/ 10.3)

11.2.1

Slippe ballen mens spilleren, assistenten eller deres utstyr berører markeringene eller deler av banen som ikke er en del av spillerens kastefelt i kastøyeblikket. (ref. 6.12.2).

For BC3 spillere gjelder dette også mens ballen er i rennen.

Dersom spilleren ønsker å bruke noen av følgende:

flasker, jakker, pins, flagg eller sportsutstyr (hode pekeren, renne eller renne forlengelse) under en kamp, må de være inne spillerens kastefelt i begynnelsen av kampen.

Hvis et element blir tatt ut av spillerens kastefelt under kampen, skal dommeren dømme i henhold til regelen 11.2.1/15.5.

11.2.2

Dersom ikke rennen svinges til venstre og til høyre for å nullstille forrige kastet.

11.2.3

Slippe ballen når rennen henger over utkastlinjen.

11.2.4

Slippe ballen uten å ha minst en av rumpeballene i berøring med stolsete.

11.2.5

Slippe ballen mens den berører en del av banen som er utenfor spillerens kastefelt.

11.2.6

Slippe ballen mens BC3 assistenten snur og ser på banen.

11.2.7

Slippe ballen når setehøyden er høyere enn det maksimale 66 cm (ref. 17.1).

11.2.8

BC1, BC3 eller BC4 fot spillers sportsassistent har direkte fysisk kontakt med spilleren, hode, munn, eller arm pekeren når kastet utføres, inkludert å hjelpe spilleren kaste ballen ved å dytte rullestolen.

Hvis BC1, BC3 eller BC4 fot spillers sportsassistent berører spilleren tilfeldig og at det ikke er til hjelp på kastet, skal dommeren ikke anse dette som en overtramp.

11.3

Følgende hendelser medfølger tilkjenning av straffeballer og advarsel – gult kort. (ref. 10.2/10.4)

11.3.1

Å bevisst forstyrre eller distrahere en annen spiller på en slik måte at dette forstyrrer spillerens konsentrasjon slik at kastet mislyktes.

11.3.2

Å bevisst forårsake avbrutt omgang.

11.4

Følgende hendelser kommer til å føre til borttaking av kastet ball. (ref. 10.3):

11.4.1

Å kaste en ball før dommeren har vist hvilken farge som skal kaste.

Dersom det er målballen så er kastet ugyldig.

11.4.2

Å kaste en ball når det er motstanderens tur til å kaste, unntatt når dommeren har gjort en feil.

11.4.3

Dersom en ball stopper i rennen etter at den har blitt sluppet vil den bli tatt bort.

11.4.4

Dersom en BC3 assistent stopper ballen i rennen av en eller annen grunn så vil ballen bli tatt bort.

11.4.5

Dersom BC3 spilleren ikke er den som utførte kastet. (ref. 15.3).

11.4.6

Dersom spilleren og assistenten slipper ballen samtidig.

11.4.7

Dersom en farget ball er kastet før målballen. (ref. 11.4.1).

11.4.8

Hvis en spiller ikke har sluppet ballen før tiden går ut (ref. 14.5).

11.5

Følgende hendelser fører til advarsel – gult kort. (ref. 10.4)

11.5.1

Forsinke en kamp uten gyldig grunn.

11.5.2

Dersom en spiller ikke aksepterer dommerens beslutning og/ eller oppfører seg på en måte som kan være skadelig mot sine motstandere eller kampfunksjonærer.

11.5.3

Hvis en ball ikke oppfyller kriteriene under en tilfeldig sjekk i "Call Room" (ref. 2. og 20.12.3.). Denne advarselen teller ikke som en varsel på banen.

11.5.4

Å ta med mer enn det tillatte antall baller i "call Room" (Ref. 5.1./5.2./5.3./20.6). Denne advarselen teller ikke som en advarsel på banen.

11.5.5

I Lag og Par spill gis advarselen til spilleren som bringer mer enn det tillatte antall baller i Call Room.

Dersom det er umulig å finne ut hvem spilleren er, gis advarselen til kapteinen.

Denne advarselen teller ikke som en varsel på banen.

11.5.6

Når en spiller / sportsassistent / trener forlater kamp området i løpet av kampen uten dommerens tillatelse, selv om det er mellom omgangene eller i løpet av time-out (f.eks gå på toalettet), blir vedkommende ikke gitt tillatelse til å returnere.

11.5.7

En spiller / sportsassistent eller en trener, som har blitt dømt tre gule kort, på banen, i samme turnering eller 5 i samme år, dømmes med en kamp suspensjon. Straffen gjelder bare i samme sesong.

11.5.8

Å ta med flere personell i oppvarmingsbanen eller "Call Room" enn de tillatte vil føre til et gult kort til spilleren eller kaptein.

11.5.9

Gultkort nr. 2 i "Call Room" og / eller i oppvarmingsbanen i samme turnering gir et rødt kort.

11.6

Følgende hendelser medfører til diskvalifikasjon – rødt kort (ref. 10.4)

11.6.1

Dersom en spiller viser usportslig oppførsel til dommeren eller til motstanderen blir det dømt rødt kort og dette vil føre til umiddelbar diskvalifikasjon. (ref. 10.4.3).

11.6.2

Dersom utstyret for andre gangen ikke oppfyller kriteriene på en ny tilfeldig sjekk (ref. 2. / 20.12.4.).

11.6.3

Et rødt kort betyr alltid minst én kamp suspensjon.

Hvis det skjer i en avsluttende, eller det er den siste kampen turneringen, vil straffen iverksettes i neste turnering.

12. AVBRUTT OMGANG

12.1

Hvis en omgang må avbrytes pga dommer feil eller handlet feil så skal dommeren, sammen med linjedommer tilbake stille ballene til deres opprinnelige plass.

(dommeren skal alltid ta hensyn til poengstillingen selv om ballene ikke er i deres korrekte posisjoner).

Dersom dommeren mener at det er umulig å rekonstruere, så skal omgangen spilles på nytt.

Det er dommeren som avgjør dette.

12.2

Dersom en omgang avbrytes pga en spillers feil eller handlinger så skal dommeren løse dette i henhold til 12.1, men kan konsultere med motstanderen for å unngå urettferdig beslutning.

12.3

Dersom en omgang blir avbrutt og straffeballer er tilkjent, skal straffekastet spilles når omgangen er ferdig.

Dersom spiller eller spilleren som har blitt tildelt straffekastet er det samme som forårsaket avbrutt omgang, skal straffekastet annulleres.

12.4

I de paralympiske lekene, må HOC skaffe en overhead TV-kamera, slik at i tilfelle en omstridt omgang, kan hoveddommeren foreta en rask beslutning om hvorvidt en omgang blir forstyrret og hvilket tiltak som skal tas for ikke å forsinke fremdriften av kampen.

13. KOMMUNIKASJON

13.1

Det skal ikke forekomme kommunikasjon mellom spillere og assistenter eller trenere mens omgangen spilles.

Unntaket er:

- Når en spiller ber sin assistent om å utføre spesifikke oppgaver slik som å endre stolens posisjon, flytte rennen, rulle ballen eller gi spilleren en ny ball.
- Noen rutinehandlinger er tillatt uten en konkret forespørsel til sport assistent.
- Trenere har lov å gratulere spilleren for et godt kast som nettopp ble utført eller å heie på spilleren mellom omgangene.
- Kommunikasjon mellom trenere, innbytter og deres BC3 sportsassistenter som andre spillere på banen kan høre. Hvis i dommerens mening at spillerne kan høre dem, vil dommeren vurdere upassende kommunikasjon og gi to straffeballer (ref. 11.1.3).
- Under en omgang, når ingen av spillerne har fått signal å kaste (for eksempel: mens dommeren måler) kan spillere fra begge sider snakke rolig, men snakk må opphøre så snart dommeren har vist hvilken farge som skal kaste.

13.2

I lag og par spill kan ikke spillerne på samme lag kommunisere med hverandre mens omgangen pågår dersom dommeren ikke har signalisert at det er deres tur til å kaste.

13.3

En spiller kan ikke instruere hans / hennes medspillers sportsassistent.

Hver spiller må kommunisere direkte med sin egen sportsassistent.

13.4

Mellom omgangene kan spillerne kommunisere med hverandre og sine assistenter og trenere.

Dette må opphøre med en gang dommeren er klar for å starte omgangen.

Dommeren kommer ikke til å forsinke kampen ved å tillate lange diskusjoner.

En lagkaptein/spiller kan ikke forlate sitt kastefelt mellom omgangene bortsett fra spillerbytte, under en Time- Out eller med dommerens tillatelse. (ref. 6.19/13.5)

13.5

En Time-out er tillatt per lag pr. kamp ved lagspill.

Treneren eller lagkapteinen kan ta time-out mellom omgangene.

Time-outen varer i 2 minutter.

Spillerne kan da forlate sine kastefelter, men må vende tilbake til samme kastefelt etter time-out. Time-out er over når begge lag har returnert til deres respektive kastefelt.

Spillere kan ikke forlate baneområdet under en time-out uten dommerens tillatelse.

Hvis de forlater baneområdet av ulike grunner vil de bli gitt advarsel (gult kort) som vil bli notert i dommerskjema. (ref. 11.5.3.)

13.6

En spiller kan be en annen spiller om å flytte seg dersom han/hun sitter slik til at han/hun er i veien, men kan ikke be noen å forlate kastefeltet sitt.

13.7

En spiller, ikke bare kapteinen, kan snakke med dommeren i deres tid.

13.8

Etter at dommeren har vist hvilken spiller som skal kaste, kan spillerne be om score eller måling.

Forespørsler om ball posisjon (dvs. som motstanderens ball er nærmest?)

Vil ikke bli besvart.

Spillerne må gå inn på banen for selv å fastslå for seg hvordan ballene er plassert.

13.9

Hvis oversettelsen er nødvendig under en kamp, vil hoveddommer ha full myndighet til å velge en passende tolk.

Hoveddommeren vil først forsøke å bruke enten en frivillig eller en annen dommer som ikke er involvert i en annen kamp.

Hvis ingen passende tolk er tilgjengelig, kan hoveddommeren velge en person som er medlem av spillerens landslag.

13.10

Tolken skal plasseres på banen.

Ingen kamp forsinkes hvis en tolk ikke er til stede når det trengs.

14. TID

14.1

Hver spiller vil ha en avsatt tid for å spille hver omgang som blir overvåket av en tidtaker.

14.2

Utkast med den målballen telles med i spillerens avsatte tid.

14.3

En spillers tid starter å løpe når dommeren har vist tidstaker hvilken spiller som skal kaste.

14.4

Tiden skal stoppes når ballen har sluttet å bevege seg eller går ut av banen.

14.5

Dersom en spiller ikke klarte å kaste etter at tiden er gått ut, skal ballen og alle resterende baller tilhørende spilleren blir tatt bort og plassert i beholderen for døde baller.

I BC3, anses ballen som kastet når den har begynt å rulle nedover rennen.

14.6

Dersom ballen er kastet etter at tiden er gått ut skal dommeren stoppe ballen og ta den ut før den forstyrrer spillet.

Dersom ballen allikevel forstyrrer spillet skal omgangen dømmes for avbrutt omgang.

14.7

Tiden for å kaste straffeballer er to minutter for hver overtredelse (to baller) for spill i alle klasser.

14.8

Tid som gjenstår for begge spillere skal vises på resultattavle under hver omgang.

Når omgangen er ferdig skal tiden som begge spillere har brukt noteres på dommerskjema.

14.9

Dersom tiden ikke er korrekt registrert skal dommeren justere tiden for å kompensere tapt tid.

14.10

Dersom det oppstår diskusjon eller misforståelser skal dommeren stoppe klokken.

Dersom det er nødvendig med oversettelse mens omgangen pågår skal tiden stoppes. (ref. 15.10). (ref. ?). Tolken bør ikke komme fra samme laget som spilleren hvis det er mulig.

Tider i de forskjellige klasser:

- BC1 5 minutter/spiller/omgang
- BC2, BC4 4 minutter/spiller/omgang
- BC3 6 minutter/spiller/omgang
- Par BC3 7 minutter/par/omgang
- Par BC4 5 minutter/par/omgang
- Lag 6 minutter/lag/omgang

Straffe baller 2 minutter / (to baller)

Time out 2 minutter. Medisinsk Time out 10 minutter. Varm opp 2 minutter.

14.12

Tidtakeren skal meddele høyt og tydelig når gjenstående tid er 1 minutt, 30 sekunder, 10 sekunder og når tiden er ute.

15. KRITERIER/REGLER FOR RENNEN

15.1

Rennen, når den blir lagt på siden, skal passe inn i et felt som måler 2.5m x 1m.

Rennen, inklusive tilbehør, forlengelser og fot skal alle være påmontert under måling.

15.2

Rennen får ikke inneholde noen mekanisk detalj som hjelper til akselerasjon, få opp farten eller bremse ballen, eller hjelp for å sikte (slik som lasersikte, vater, bremse, siktehjelp, avstandsmåler, etc.).

I det øyeblikket ballen slippes av spilleren skal ikke noe forstyrre ballens ferd på noen måte.

15.3

En spiller må ha direkte fysisk kontakt med ballen før den slippes ut på banen.

Direkte fysisk kontakt inkluderer bruk av et hjelpemiddel festet til spillerens hode, arm eller munn.

Hjelpemiddelet kan være maksimum 50 cm lang.

Dersom hjelpemiddelet er festet på hode eller munnen skal avstanden måles fra pannen eller munnen.

Dersom hjelpemiddelet er festet til armen, skal det måles fra midten av skulderen.

15.4

Etter hvert utkast må rennen beveges tydelig til venstre og til høyre.

Dersom rennen sitter fast til en fot og ikke kan flyttes uavhengig av foten, skal hele rennen inklusive foten beveges til venstre og deretter til høyre.

15.5

En spiller kan bruke mer enn ett hjelpemiddel under en kamp. (renne og/eller hodepekere).

Alle hjelpemidlene må oppbevares i spillerens kastefelt. (ref 11.2.1.).

15.6

Under en pågående omgang, skal dommeren/linjedommeren hente ballene (for eks. straffe baller) til BC3 spiller for å unngå at sportsassistenten vender seg mot banen.

15.7

Et hjelpemiddel kan ikke henge over utkastlinjen i kastøyeblikket.

15.8

Dersom rennen skulle brette under en omgang i individuelt eller lag spill vil tiden bli stoppet og spilleren vil bli gitt ti (10) minutter for å reparere rennen.

I lagkonkurranser kan spillere dele renne med lagkameratene sine.

En erstatningsrenne kan settes inn mellom omgangene.

(Hoveddommer må bli orientert om dette).

16. OPPKLARINGER OG PROTEST PROSEDYRER

16.1

Under en kamp kan en spiller mene at dommeren overså en hendelse eller har tatt en feil avgjørelse som influerer på resultatet av kampen.

I så tilfelle kan spilleren / kaptein trekke dommerens oppmerksomhet for å søke oppklaring.

Tiden skal stoppes. (ref. 14.10).

16.2

Under en kamp kan en spiller / kaptein tilkalle hoveddommer for å få en riktig avgjørelse (kjennelse).

Hoveddommerens avgjørelse er endelig.

16.2.1

I følge reglene 16.1 og 16.2, spillerne kan trekke dommerens oppmerksomhet til en avgjørelse som de ikke er enige i for å søke oppklaring.

De må også søke kjennelse fra hoveddommeren hvis de vil fortsette til 16.3.

16.3

Spiller blir bedt om å signere dommerskjema ved hver kampslutt.

Skulle en spiller ønske å legge inn protest mot en avgjørelse eller hendelse, eller mener at dommeren ikke dømte etter gjeldende regler, skal dommerskjema ikke signeres.

16.4

Tidtakeren skal notere tiden når kampen avsluttes (etter at kampresultatet er påført dommerskjema).

Formel protest må leveres inn 30 minutter etter at kampen er slutt.

16.5

Ett ferdig skrevet protest skjema sammen med kr 500 (€150) eller tilsvarende i lokal valuta leveres til sekretariatet av spilleren / kapteinen eller laglederen.

Protesten skal inneholde detaljer om anledning og rettfærdiggjørende regelhenvisninger i protesten som leveres.

Hoveddommer eller delegerte personer skal sette opp et protestpanel så fort som mulig.

Panelet skal bestå av:

- Hoveddommer
- Stevnejury (2 internasjonale dommere som ikke er innblandet i kampen eller kommer fra land/ lag som er innblandet i protesten.)

16.5.1

Med en gang protestpanelet er satt opp skal panelet konsultere dommeren som er involvert i kampen protesten handler om før en beslutning treffes.

Protestpanelet bør ha møte på/i et skjermet område.

Alle diskusjoner om en protest skal være konfidensielle.

16.5.2

Protest panelet skal treffe en beslutning så fort som mulig og den skriftlige beslutningen skal presenteres til de involverte parter.

16.6

Dersom beslutning fra protestpanelets ankes, skal et nytt skjema skrives og leveres.

Begge parter bør være hørt hvis dette kan gjennomføres.

Når anken er mottatt skal teknisk delegaten eller andre som er delegerte så snart som mulig sammenkalle en jury bestående av:

- Teknisk delegert
- To internasjonal dommere som ikke var innblandet i forrige protest eller fra landet innblandet i protesten.

16.6.1

Denne juryens beslutning er endelig.

16.7

Alle parter som er involvert i kampen det blir protestert på kan spørre om å få se protestpanelets avgjørelse.

De må levere et protestskjema sammen med kr 500 (€150).

Protester må leveres innen 30 minutter etter at man har mottatt protestpanelets opprinnelige beslutning.

Protestpanelet, - eller deres utpekte, vil notere tiden når hvert lag / spillere, eller aktuelle personer (f.eks. lagleder eller trener) mottar den originale beslutningen og sørge for at personen signerer papirene.

Alle diskusjoner omkring protester er konfidensielle.

16.8

Dersom beslutning for en protest innebærer at en kamp blir spilt om igjen, skal omkampen startes fra begynnelsen av omgangen hvor protesten oppstå.

16.9

Dersom en protest er kjent før kampen starter, så skal protesten leveres før kampen settes i gang.

Hvis grunnen for en protest skjer i "Call Room" skal hoveddommer eller Teknisk Delegert bør bli varslet om hensikten å levere en protest.

Protesten vil kun bli vurdert dersom de ovennevnte prosedyrer har blitt fulgt.

17. RULLESTOLER

17.1

Konkurransestoler skal være så lik standarden som mulig, men endringer som er gjort for å tilpasse brukervennlighet i hverdagslivet er tillatt å bruke under konkurranser. Scooters kan også brukes.

Reflektorer som gir en BC3 sportsassistent mulighet til å se på banen er ikke tillatt.

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

Hvis stolens sete må vippe på grunn av medisinske grunner, blir målingen gjort fra gulvet til det punktet for vektbelastning som er det laveste punktet på rumpeballe.

17.2

Dersom en rullestol går stykker i løpet av kampen, må tiden bli stoppet og spilleren gis ti (10) minutter for å reparere den.

Hvis rullestolen ikke kan repareres må spilleren fortsette å spille.

Hvis spilleren ikke kan, vil spilleren tape kampen (ref. 10.4.8).

17.3

Dersom det oppstår diskusjoner om rullestoler skal hoveddommer sammen med stevnejuryen (teknisk delegert) bestemme hva som er riktig.

Deres beslutning er endelig.

18. LAGKAPTEINENS ANSVARSOMRÅDE

18.1

I lag (og par) spill blir hvert lag ledet av en lagkaptein.

En "C" skal være synlig for dommeren for å kunne identifisere hvem lagkapteinen er.

Hvert lag (land) må selv skaffe en slik "C".

Lagkapteinen er lagets "sjef" og har følgende ansvar:

18.1.1

Å representere laget ved myntkastet og bestemme om laget skal spille med røde eller blå baller.

18.1.2

Bestemme hvem i laget skal kaste under en kamp inkludert straffe baller dersom spillere ikke er enige.

18.1.3

Be om "Time-Out".

Treneren kan også be om "Time Out".

18.1.4

Å "godkjenne" dommerens beslutning under scoring.

18.1.5

Rådføre seg med dommeren i en avbrutt omgangen eller ved uenighet.

18.1.6

Signere på dommerskjema. Personen som signerer må underskrive med sitt navn.

18.1.7

Legge inn protest. Treneren kan også levere en protest.

18.1.8

Kapteinen representerer laget, men hvem som helst i laget kan spørre dommeren.

19. OPPVARMINGS PROSEDYRE

19.1

Før en kamp, kan spillere drive oppvarming på avsatt oppvarmingsområde. Oppvarmingsområdet skal brukes eksklusivt av spillere før deres oppsatte kamper.

Spillere, assistenter og trenere (og en tolk per land) kan gå inn på banen som ble tildelt for dem på angitt tidspunkt.

19.2

Spillere kan få følge inn til oppvarmingsområde av følgende personer:

- BC1 1 trener, 1 assistent
- BC2 1 trener, 1 assistent
- BC3 1 trener, 1 assistent
- BC4 1 trener, 1 assistent
- Par BC3 1 trener, 1 assistent per spiller
- Par BC4 1 trener, 1 assistent
- Lag (BC1/2) 1 trener, 1 assistent.

19.3

Dersom det er nødvendig, kan en tolk, fysioterapeut / massør per land være med inn i oppvarmingsområde, men ikke for å hjelpe med treningen.

20. CALL ROM

20.1

En offisiell klokke blir plassert ved inngang til "Call Room" og vil bli gjort kjent for alle.

20.2

Før en spiller går inn i "Call Room", skal spilleren forsikre at hans/hennes spiller nr. og akkrediteringskort er synlige.

Trenere og assistenter skal også forsikre at deres akkrediteringskort er synlig.

Spillerens nummer plasseres på brystet eller bena (foran) og for BC3 sportsassistenter plasseres nummeret på ryggen.

Dersom dette ikke blir tilfredsstillt kan dette resultere at vedkommende blir nektet adgang til "Call Room".

20.3

Registrering utføres i "Call Room" forværelse.

I Individuell konkurranse, må alle spillere være registrert mellom tretti (30) og femten (15) minutter før kampens planlagte starttidspunktet.

I par- og lagkonkurranse, må alle spillere være registrert mellom førtifem (45) og tjue (20) minutter før kampens planlagte starttidspunktet.

Hver spiller (individ, gruppe eller par) må registrere alle sammen samtidig ved inngangen til "Call Room" inkludert trener og Sportsassistenter.

All sportsutstyr må tas med.

20.4

En trener kan bare registrere en spiller dersom spilleren befinner seg i innenfor "Call Room" området.

Alle spillere / lagene må befinne seg inne "Call Room" i et angitt område for banen de skal spille i.

Hvis en idrettsspiller trenger å spille fortløpende, kan trener eller lagleder registrer spilleren med tillatelsen fra TD.

Dette gjelder for sluttspillkamper der det ikke er nok tid for å opprettholde tid for registrering mellom kampene for videre spill.

20.5

Regel 6.1 skal ikke gjelde dersom forsinkelsen forårsakes av arrangøren.

Dersom kamper er forsinket skal arrangøren skiftelig informere alle lagledere så fort som mulig.

20.6

Dørene til "Call Room" blir stengt etter en fastsatt tid og ingen person eller hjelpemiddel kan komme inn.

(Unntak kan komme i betraktning av hoveddommer eller teknisk delegaten).

20.7

Tolk kan komme inn i "Call Room" dersom dommeren ber om det.

Tolken må være til stede i "Call Room" området før starten av en kamp for å være kvalifisert til å gå inn i "Call Room".

20.8

Spillere kan få følge inn til "Call Room" av maksimum antall personer ut i fra følgende fordeling:

- BC1 1 trener, 1 assistent
- BC2 1 trener
- BC3 1 trener, 1 assistent
- BC4 1 trener (1 assistent, dersom spilleren er en fot-spiller)
- Par BC3 1 trener, 1 assistent per spiller
- Par BC4 1 trener
- Lag (BC1/2) 1 trener, 1 assistent

20.9

Dommere skal gå inn i "Call Room" for å forberede kampen senest før "Call Room" stenges.

20.10

Spillere kan bli bedt om å vise deres spille nr. og akkrediteringskort til dommeren for å verifisere informasjonen om spilleren.

20.11

Etter å ha registrert og gått inn i "Call Room", spillere, trenere og assistenter må ikke forlate "Call Room".

Dersom de gjør det, vil de ikke bli gitt adgang å komme inn og kan ikke delta i kampen. (20.15 er et unntak.)

Alt annet unntak kan komme i betraktning av hoveddommer og TD.

20.12

Sjekking av sportsutstyr, (baller og stempler eller klistremerke i rullestol, hjelpemidler (renner), hode-, arm- eller munn hjelpemidler, osv.) og myntkast (Ref. 6.3.) bør gjennomføres i "Call Room".

20.12.1 Tilfeldig sjekking

20.12.1.1

Baller som ikke tilfredsstillter kriterier blir beslaglagt og beholdt til siste dag av konkurransen.

Dommeren noterer om beslaglagte baller i dommerskjema.

Eieren kan erstatte ballene som ble beslaglagt med arrangørens baller for denne gang.

Når kampen er over, skal arrangørens baller leveres tilbake til dommeren.

20.12.1.2

Når en eller flere baller blir avvist ved en tilfeldig sjekk, blir spilleren gitt en advarsel under regel 10.4.1.

Hvis en spiller har mer enn én ball avvist på samme stikkprøvekontroll, vil det bli vurdert kun én advarsel.

Denne advarselen teller ikke som en advarsel som gis på banen.

20.12.1.3

Hvis en spillers utstyr ikke godkjennes for andre gang enten ved sjekk på "Call Room" eller tilfeldig sjekk, skal spilleren diskvalifiseres under regel 10.4.2. og 10.4.6.

20.12.1.4

En spiller kan be om en hard, medium eller myk ball for å erstatte ball(ene) som ble avvist hvis dette er tilgjengelig.

Riktig(e) ball(ene) blir gitt, men spilleren ikke kan velge ball(ene) selv.

20.12.1.5

Spillere og trenere kan overvåke random sjekk.

Dersom ball(er) ikke klarer sjekking, skal dommeren tilkall hoveddommeren for å verifisere feilen.

20.13 Antall baller tillatt å ta med inn i "Call Room"

20.13.1

I individuelt spill, kan hver spiller ta med 6 røde baller, 6 blå baller og 1 hvit ball. (ref. 5.1).

20.13.2

Hver spiller i et par (inklusive innbytter) kan ta med seg 3 røde baller, 3 blå baller og 1 hvit ball per par. (ref. 5.2.1).

20.13.3

Hver spiller i et lag (inklusive innbytter) kan ta med seg 2 røde baller, 2 blå baller og 1 hvit ball per lag. (ref. 5.3.1).

20.14

Arrangørens baller kan bare brukes av spillere som ikke har egne baller med seg inn til "Call Room" eller av spillere hvis baller ikke tilfredsstillter kriterier under en tilfeldig sjekk.

20.15

Hvis det er forsinkelse i tidsplanen og noen spør om tillatelse til å gå på toalettet, kan hoveddommer eller Teknisk Delegert tillate dette under følgende retningslinjer:

- motstanderen må være informert.
- dersom spilleren er i "Call Room" skal en medarbeider følge med spilleren.
- hvis spilleren er i "Call Room", må de være tilbake før gruppen slippes inn på banen. Straffen for ikke å gå tilbake tidsnok er å tape kampen.

20.16

Hver spiller skal kun ta med seg til "Call Room" utstyr som er nødvendige for å konkurrere.

21. MEDISINSK «Time Out»

21.1

Dersom en spiller blir syk under kampen (en alvorlig situasjon) vil det være mulig å avbryte kampen i maksimalt ti (10) minutter slik at vedkommende kan få medisinsk hjelp.

Tiden skal da stoppes.

21.2

En spiller kan bare be om ett (1) medisinsk time out per kamp.

21.3

Enhver spiller som ber om en medisinsk time out må behandles på banen av stevnets lege så snart som mulig.

21.4

I individuelt spill, - dersom en spiller er ute av stand til å fortsette taper kampen. (ref 10.4.4). (10.4.8).

21.5

I lagspill, dersom en spiller ikke er i stand til å fortsette, på grunn av sykdom, skal omgangen spilles ferdig uten spillerens gjenværende ball (er).

En erstatning kan bare komme inn i kampen mellom omgangene (ref. 6.19 og 10.4.5).

21.6

I BC3 og BC4 par konkurranse der en spiller ikke er i stand til å fortsette, på grunn av sykdom, spilles omgangen ferdig uten spillerens gjenværende ball(er).

Hvis lagkamerat har baller igjen å spille, kan denne fortsette å spille alene innenfor sin tilmålte tid.

I BC3 par der det er den CP spilleren som ikke kan fortsette, og det ikke er en CP innbytter, kan ikke kampen fortsette.

En innbytter kan settes inn bare i mellom omgangene (ref.6.19).

Hvis det ikke er CP spiller innbytter anses kampen som tapt (ref. 10.4.8), med mindre dette skjer i siste omgang.

I dette tilfellet betyr det at paret ikke taper kampen. Hvis denne situasjonen oppstår under den siste omgangen og et tiebreak er nødvendig, vil paret tape kampen.

21.7

Dersom den medisinske time out gjelder for en sportsassistent, kan paret dele en sportsassistent for resten av omgangen.

Spillerbytte kan bare skje mellom omgangene.

Hvis det ikke er innbytter å sette inn må paret dele den ene sportsassistent for resten av kampen.

I individuelt spill og spilleren har noen baller igjen som spilleren ikke kan kaste uten hjelp, skal slike baller erklæres som dødeballer.

21.8

I BC3 – spill, når det er opphold i kampen på ti minutter, kan ikke assistenten se inn på bane området.

Spilleren må få hjelp av en medisinsk kyndig person som kan få hjelp av assistenten for å kommunisere med spilleren hvis nødvendig.

21.9

I lagkonkurransen der en spiller, som er den neste til å kaste målballen, blir diskvalifisert eller blir syk ute av stand til å fortsette, og det er ingen innbytter, skal målballen kastes av spilleren som har tur å kaste målballen i påfølgende omgang.

21.10

I lagspill der en spiller ikke kan fortsette å spille flere kamper (kun pga medisinsk grunn), og det er ingen innbytter, kan laget fortsette med to (2) spillere som kan bruke bare fire (4) baller.

Hvis det er en BC1 spiller som ikke er i stand til å fortsette, og det er ikke en BC1 innbytter, kan kampen fortsette uten en BC1 spiller.

21.11

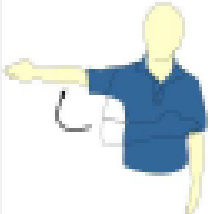
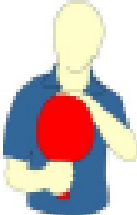


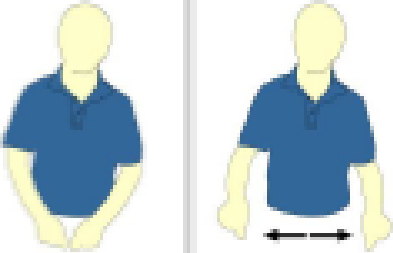
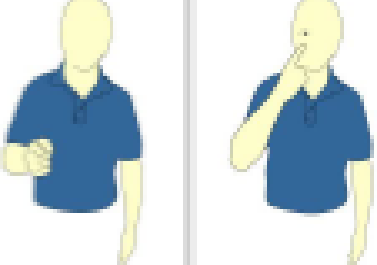
Hvis en spiller fortsetter å be om medisinsk time out i påfølgende kamper, vil TD i samråd med en lege og en representant for at spillerens land avgjøre om at spilleren bør tas ut fra resten av konkurransen.

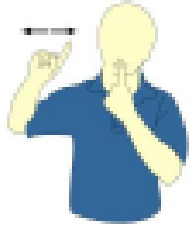
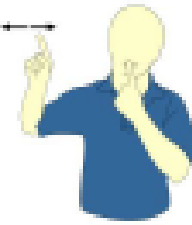


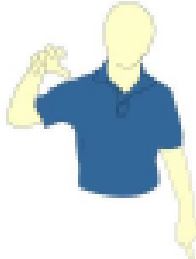



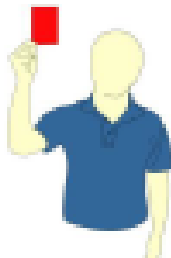
I individuelt spill der en spiller blir fjernet fra resten av konkurransen skal alle spillerens påfølgende kamper tildeles en poengsum som tilsvarer poengsummen av kampen med høyeste poengs forskjell i puljen eller i cup-serien.

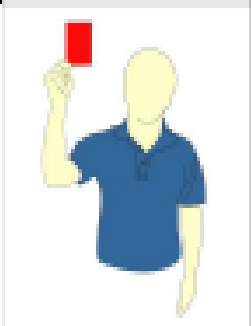
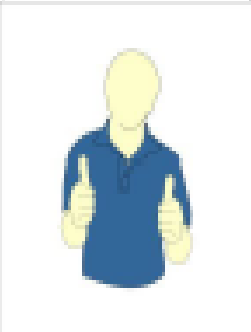
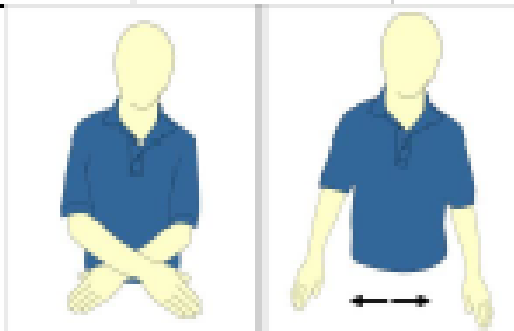
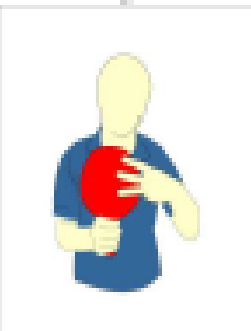
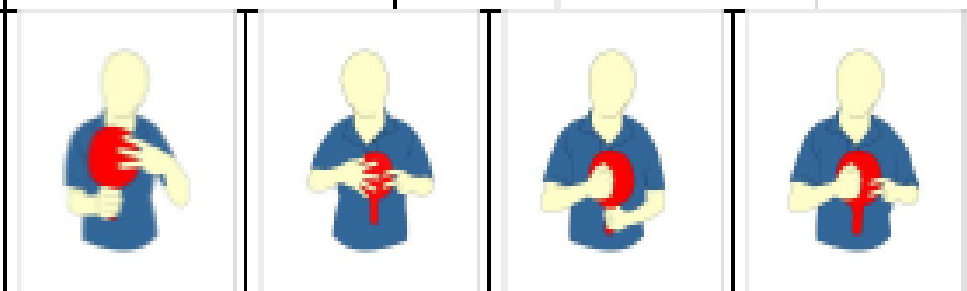
BisFed forstår at situasjoner kan oppstå som ikke er blitt omtalt i denne manualen.

Disse situasjoner blir håndtert når de oppstår i samarbeid med hoveddommer og teknisk delegert.


DOMMERTEGN

Situasjon	Beskrivelse	Tegn	
Utkast eller oppvarming (6.4; 6.5)	Beveg hånden for å be spilleren å starte.		
Kaste en spilleball (6.7; 6.8; 6.9)	Vis fargen som har tur å kaste		
Time out (13.5)	Plasser håndflaten over fingerne som for å tegne en "T".		
Spillerbytte (6.19)	Roter en underarm rundt den andre		
Måling	Plasser en hand ved siden av den andre og trek dem fra hverandre so om du måler med en tape.		
Be om å få gå inn på banen (7.6)	Pek ut til spilleren og til dommers pje deretter		

Situasjon	Beskrivelse	Tegn	
Upassende kommunikasjon (11.1.3; 13)	Pek mot munnen med en hånd og beveg pekefingeren på den andre hånden fra side til side		
Dødball / ball ut (6.13;)	Pek mot ballen med en hånd og løft den andre underarm med håndflate vendt mot kroppen og si: Ut eller dødball! Plukk så opp ballen og vis den.		
Borttakking av baller (Rule: 10.3; 11.2; 11.4)	Pek mot ballen og beveg underarmen oppover		
2 straffeballer (10.2; 11.1; 11.2; 11.3)	Vis 2 finger		
Advarsel (10.4; 11.3)	Vis det gule kortet		
2.advarsel etterfulgt av diskvalifikasjon (10.4.)	Vis det gule kortet først og det røde kortet etterpå		

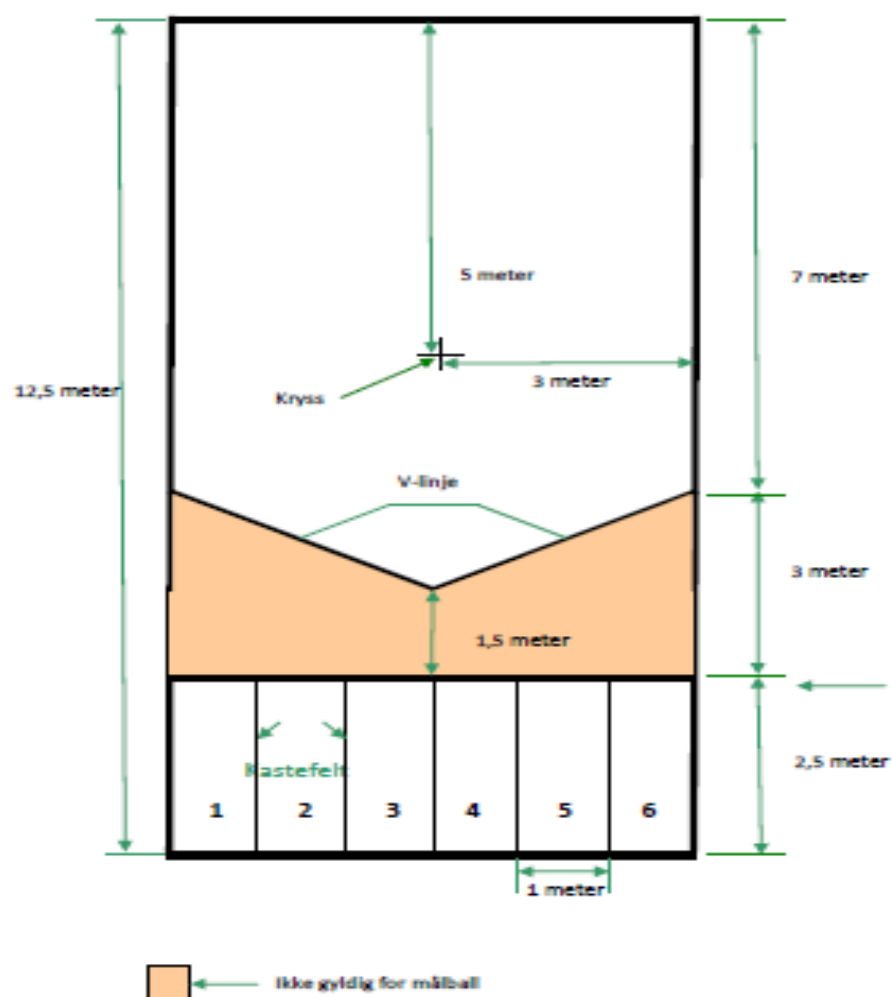
Situasjon	Beskrivelse	Tegn			
Diskvalifikasjon (10.4; 11.6)	Vis det røde kortet				
Overtramp som nullstiller hverandre (10.2.6)	Vis begge tommel				
Slutt av en omgang eller en kamp (6.10)	Strekk ut armene, lag et kryss og trekk dem fra hverandre				
Vise poeng (7)	Vis fargen og plasser x-antall finger foran. Put the fingers over the correspondent (eks. 3 poeng for rødt)				
Flere eksempler					
		3 poeng for rødt	7 poeng for rødt	10 poeng for rødt	12 poeng for rødt

2. Linjedømmertegn

Situasjon	Beskrivelse	Tegn
Trekke dommerens oppmerksomhet	Løft opp armen	

Graphic Designer: Francisco Sotomayor

3. BOCCIA Bane



BisFed

Boccia International Sports Federation

Vår visjon er å proaktivt tilrettelegge egnede muligheter for elitenivå konkurranse, bevare dagens Paralympiske vei for utøvere med høy støttebehov, samtidig som støtter vekst, utvikling og en større bevissthet om Boccia ved å være inkluderende, progressiv og tilgjengelig for alle.

<http://www.bisfed.com>

Norges Fleridrettsforbund

Norges Fleridrettsforbund er et særforbund i Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komité. Norges Fleridrettsforbund ble stiftet 1. september 2007.

Idrettene Boccia og Teppecurling, Petanque og Friskis&Svettis er alle egne seksjoner i forbundet. Forbundet har til sammen omkring 25 000 medlemmer fordelt på ca 130 lag.

Seksjon Boccia og Teppecurling er idretter som egner seg spesielt godt for funksjonshemmede. Idrettsgrenene kan tilrettelegges slik at mennesker med forskjellig funksjonshemning kan delta. Seksjon Boccia og Teppecurling har ca 1950 medlemmer med aktivitet i hele landet.

Norges Fleridrettsforbund
Sognsveien 73
0840 Oslo

TLF 21029466
Mail: fleridrett@nif.idrett.no

<http://fleridrett.no>

Regelpresiseringer / notater

Regelpresiseringer / notater