

Kansainväliset BISFed -boccia säännöt – 2021-2024 (v.2.1)

Soveltamisala ja soveltaminen

Nämä BISFedin (Boccia International Sport Federation) kansainväliset bocciasäännöt määrittelevät, miten boccia-lajia tulee pelata. Nämä säännöt koskevat kaikkia World Boccia -turnauksia. World Boccia -turnaus on tapahtuma, joka on tunnustettu osaksi BISFed Competition System -järjestelmää. Näiden kansainvälisten Boccia-sääntöjen lisäksi sanktioituissa kilpailuissa on sovellettava seuraavia BISFed-sääntöjä:

- BISFedin luokittelusäännöt
- BISFedin antidopingsäännöt
- BISFedin kilpailu- ja sijoitussäännöt.

Tutustu näihin sääntöihin tässä asiakirjassa esitettyjen sääntöjen ohella ymmärtääksesi, mitä vaaditaan kilpaillessaan World Boccia -turnauksessa. BISFed ja isäntäjärjestelytoimikunta voivat julkaista sääntöselvitykset turnauksen teknisessä oppaassa yhteisymmärryksessä turnauksen BISFedin teknisen edustajan kanssa. Säännön selvennys saa kuvata vain tietyn säännön soveltamista kyseiseen turnaukseen, eikä se saa muuttaa säännön merkitystä.

BISFed ymmärtää, että saattaa syntyä tilanteita, joita tässä asiakirjassa määritellyt säännöt eivät kata. Kaikki olosuhteet, jotka edellyttävät muutoksia sääntöihin ennen turnauksen alkamista, on otettava esille ennen turnauksen alkua ja päätuomarin ja teknisen edustajan on vahvistettava ne teknisessä kokouksessa kaikille kilpailijoille. Kaikki olosuhteet, jotka edellyttävät päätöksen tekemistä turnauksen aikana, tehdään yhdessä päätuomarin ja teknisen edustajan kanssa, jotka tekevät lopullisen päätöksen. Näistä olosuhteista on ilmoitettava välittömästi BISFedille.

BISFedin jäsenmaat voivat mukauttaa BISFed International Boccia -sääntöjä kansallisen tason turnauksiin tai muihin kilpailuihin, jotka eivät ole osa BISFedin kilpailujärjestelmää.

Pelin henki

Pelin etiikka ja henki ovat samanlaisia kuin tenniksessä. Joukkueiden osallistumista kannustetaan ja pidetään tervetulleena. Katsojilta, mukaan lukien joukkueen jäseniltä, jotka eivät kilpaile pyydetään kuitenkin hiljaisuutta pelaajan heiton aikana. Katsojia voidaan pyytää poistumaan ei hyväksyttävän käytöksen takia.

Käännökset

Säännöistä on olemassa versio, joka on käännettävissä muille kielille. Lähetä sähköpostia osoitteeseen admin@bisfed.com, mikäli haluat tämän asiakirjan. BISFed pyrkii julkaisemaan käännettyt asiakirjat, mutta englanninkielinen versio on se, jota käytetään lopullisena kaikissa riita- ja muutoksenhakutapauksissa.

Valokuvaus

Salaman käyttö valokuvatessa ei ole sallittua. Otteluiden videokuvaus on sallittu. Jalustat ja kamerat voi sijoittaa kentälle vain päätuomarin tai teknisen johtajan hyväksynnällä.

Sisällysluettelo

1. Määritelmät	3
2. PELIMUODOT	4
2.1 Henkilökohtainen peli	4
2.2 Paripeli	4
2.3 Joukkuepeli	5
3. TURNAUKSEN JÄRJESTELY	5
3.1 Kenttä	5
3.2 Tulostaulu	5
3.3 Ajoituslaitteet	6
3.4 Punaisen / sinisen värin ilmaisin	6
3.5 Mittauslaitteet	6
4. VÄLINETARKASTUS	6
4.1 Apulaitteet	6
4.2 Pyörätuolit	7
5. BOCCIAPALLOT	8
5.1 Rakenne	8
5.2 Kunto	9
5.3 Takavarikoidut pallot	9
6. LÄMMITTELY	10
7. KUTSUHUONE	10
8. PALLOJEN TARKASTUS ENNEN PELIÄ	12
9. KENTÄLLÄ	12
Roolit ja vastuu	
9.1 Pelaaja	12
9.2 Avustajan säännöt	13
10. PELI	14
10.1 Lämmittely kentällä	14
10.2 Erien aika	14
10.3 Maalipallon heittäminen	15
10.4 Hylätty maalipallo	15
10.5 Ensimmäisen pallon heittäminen kentälle	15
10.6 Vastustajan ensimmäinen heitto	16
10.7 Liikkuminen kentällä	16
10.8 Pallon heittäminen	16
10.9 Jäljellä olevien pallojen heittäminen	17
10.10 Pallot rajojen ulkopuolella	17
10.11 Maalipallo heitetään ulos kentältä	17
10.12 Yhdessä pelatut pallot	18
10.13 Yhtä kaukana olevat pallot	18
10.14 Pudotettu pallo	18
10.15 Erän päättyminen	18
10.16 Pisteet	19
11. Valmistautuminen seuraaviin eriin kaikissa pelimuodoissa	19
12. Keskeytetty erä	20
13. Tie-break	20
14. Ottelun jälkeinen pallojen tarkistus	21
15. RIKKOMUKSET	21
RIITA-ASIAT	25
16 Selvitys ja kiistamenettelyt	25
KOMMUNIKOINTI	26
17 Kommunikointi	26
18 AIKALISÄT	27
Liitteet	28

PERUSTEET

1. Määritelmät

Luokittelu	Prosessit urheilijoiden luokittelusta BISFed-luokitussääntöjen mukaisesti.
Division	Yksi monista kilpailumuodoista, jotka riippuvat luokituksesta.
HOC	Isäntänä toimivan järjestäjän komitea
HR, AHR, TD, ATD assistentti	Päätuomari, Päätuomarin assistentti, Tekninen johto, Teknisen johdon assistentti
Apuvalmentaja	Henkilö, joka avustaa valmentajaa
Pelaaja osapuoli	Henkilökohtaisessa pelissä puoli on yksi (1) urheilija. Paripelissä on kaksi (2) urheilijaa. Joukkuepelissä puoli on kolme (3) urheilijaa.
Peliavustaja	Avustaja BC1 urheilijalle tai BC4 jalkapelaajalle peliavustajan sääntöjen mukaisesti
Kouruavustaja	Avustaa BC3 urheilijaa kouruavustajan sääntöjen mukaisesti
Pallo	Yksi punaisista tai sinisistä palloista tai maalipallo (viite 4.7)
Maalipallo	Valkoinen maalipallo (Jack)
Ei-heitetty pallo	Pallo, jota pelaaja ei pelaa erän aikana. Ei-heitetystä pallosta tulee kuollut pallo
Kuollut pallo	Punainen tai sininen pallo, joka menee kentän ulkopuolelle heiton jälkeen, pallo poistettu rikkomuksen seurauksena tai pallo, jota ei ole heitetty määräajan aikana, tai koska urheilija päättää olla heittämättä.
Rangaistuspallo	Lisäpallo, joka heitetään erän lopussa tuomarin määräyksellä rangaistuksena vastustajalle tuomittuun rikkomukseen.
Heitto	on termi, jota käytetään pallon toimittamisesta pelialueelle. Se sisältää heiton, potkun tai pallon toimittaminen kentälle apuvälineen avulla.
Kaksisuuntainen heilautus	Kourun heilutus selkeästi ainakin 20cm oikealle ja 20cm vasemmalle
Poissa tieltä	Kaikki pelaajan tavarat pitää olla heittoruudun takaosassa, kun ei ole heittovuorossa. Kouruavustajan pitää siirtää pelivälineet, niin etteivät ne häiritse vastustajaa. Urheilijan pitää olla oman heittoruudun takana
Pallontestauslaite	Laite, jota käytetään tarkistamaan pallojen pyöriminen.
Pallopohja	Muotti, jolla vahvistetaan pallojen ympärysmitta.
Vaaka	Vaaka, joka on tarkkuudella 0,01 g, käytetään pallojen punnitsemiseen
Lämmittelyalue	Pelaajille tarkoitettu lämmittelypaikka ennen ilmoittautumista.
Kutsuhuone	Pelaajien ilmoittautumispaikka ennen jokaista ottelua.
Pelikenttä (FOP)	Alue, joka sisältää kaikki kentät mukaan lukien myös ajastimien paikat.
Kenttä (6 x 12.5 m)	Alue, jota rajaavat kentän rajat. Tähän sisältyy heittoruudut.
Pelialue (6 x 10 m)	Kenttä pois lukien heittoruudut.
Heittoruutu	Yksi kuudesta merkitystä ja numeroidusta ruudusta, joista pelaajat heittävät.
Heittoviiva	Kentän raja, jonka takana pelaajat heittävät.
V viiva	Kentän poikki menevä V kirjaimen muotoinen viiva, jonka maalipallon on ylitettävä kokonaan ollakseen pelissä.
Risti-merkki	Pelialueen keskellä maalipallon sijoittamiseksi tie-breakiin tai kun maalipallon ylittäessä sivurajan tai sen mentyä pelaamattomalle alueelle ensimmäisen värillisen pallon heittäminen jälkeen.
Rangaistuheitoneliö	35cm x 35cm laatikko X merkin kohdalla rangaistusheittoja varten.
Turnaus	Koko kilpailu tai kilpailut, mukaan lukien varusteiden ja pallojen tarkistus. Päätös-seremonia päättää turnauksen. Turnaus voi sisältää useita kilpailuja.
Kilpailu	Kaikki henkilökohtaiset ottelut ovat yksi kilpailu. Kaikki joukkue- ja pariottelut ovat yksi kilpailu.
Ottelu	Yksi peli kahden osapuolen välillä
Erä	Yksi osuus ottelusta, missä molempien puolien kaikki pallot on pelattu
Keskeytetty erä	Kun pallot siirretään normaalista pelitavasta poiketen joko vahingossa tai tahallisesti

Uudelleen aloitettu erä	Jos keskeytettyä erää on häiritty liikaa eikä palloja voida asettaa paikalleen, erä aloitetaan uudestaan. Tai jos häirintää edeltävä pistetilanne ei ole tiedossa, erä täytyy aloittaa uudestaan
Rikkomus	Pelaajan, peliavustajan, kouruavustajan tai valmentajan tekemä sääntöjen vastainen rangaistukseen johtava toiminta
Keltainen kortti	Keltainen kortti, jonka koko on noin 7 cm x 10 cm ja joka esitetään varoituksen merkiksi
Punainen kortti	Punainen kortti, jonka koko on noin 7 cm x 10 cm ja joka näytetään diskauksen merkiksi
Varusteet	Pyörätuolit, kourut, käsineet ja muut apuvälineet

2. PELIMUODOT

Pelimuodot ovat:

Henkilökohtainen (Yksi vastaan yksi)

Pari (Kaksi vastaan kaksi)

Joukkue (Kolme vastaan kolme)

2.1 henkilökohtainen peli

- Henkilökohtainen BC1 mies
- Henkilökohtainen BC1 nainen
- Henkilökohtainen BC2 mies
- Henkilökohtainen BC2 nainen
- Henkilökohtainen BC3 mies
- Henkilökohtainen BC3 nainen
- Henkilökohtainen BC4 mies
- Henkilökohtainen BC4 nainen

Henkilökohtaisessa pelimuodossa ottelu koostuu neljästä (4) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa kaksi erää heittämällä maalipallon vuorotellen. Jokaisella pelaajalla on kuusi (6) värillistä palloa. Punaisia palloja heittävä osapuoli tulee miehittää heittoruutu 3, ja sinisiä palloja heittävä ruudun 4. Saapuessaan kutsuhuoneeseen jokainen pelaaja tuo 6 punaista palloa, 6 sinistä palloa ja yhden maalipallon. BC1 pelaajilla ja BC4 jalkapelaajilla on peliavustaja, joka avustajaa heitä kentällä. BC3 pelaajille on kouruavustaja avustamassa heitä. Yksi valmentaja tai apuvalmentaja voi olla kunkin puolen mukana kentällä. Valmentajan/apuvalmentajan tulee istua ajanottopöydän vieressä valmentajan alueella.

2.2 Paripeli

- Pari BC3 - pelaajille, jotka luokitellaan luokkaan BC3
- Pari BC4 - pelaajille, jotka luokitellaan luokkaan BC4

Pari BC3

Ottelijoiden täytyy olla luokiteltu BC3 pelaajiksi. Jokaisessa parissa pitää olla yksi mies- ja yksi naisurheilija. Jokaista pelaajaa kouruavustaja, jonka on noudatettava kouruavustajan sääntöjä (viite: 3.5).

Pari BC4

Ottelijoiden täytyy olla luokiteltu BC4 pelaajiksi. Jokaisessa parissa pitää olla yksi mies- ja yksi naisurheilija. Jalkapelaajia voi avustaa peliavustaja, jonka on noudatettava urheiluassistentin sääntöjä (viite: 3.5).

BC3- ja BC4-pariluokassa ottelu koostuu neljästä (4) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa yhden erän heittämällä maalipallon heittoruuduista 2 - 5. Kullakin pelaajalla on kolme (3) värillistä palloa. Punaisia palloja heittävä pari heittää ruuduista 2 ja 4, ja sininen pari ruuduista 3 ja 5.

Saapuessaan kutsuhuoneeseen kukin parin jäsen voi tuoda paikalle 3 punaista palloa ja 3 sinistä palloa sekä 1 maalipallon per pari.

Varamies jokaiselle parille on sallittu vain tietyissä nuorten kansainvälisissä kilpailuissa.

2.3 Joukkuepeli

Ottelijoiden täytyy olla luokiteltu BC1- tai BC2-luokan pelaajiksi. Joukkueessa on oltava kolme pelaajaa ja mukana ainakin yksi miespelaaja, yksi naispelaaja ja yksi BC1-pelaaja. Varapelaajia ei ole. Jokaisessa joukkueessa voi olla yksipeli avustaja, jonka on noudatettava peliavustajan sääntöjä (viite: 3.5).

Joukkuepelissä ottelu koostuu kuudesta (6) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa yhden erän heittämällä maalipallon numerojärjestyksessä heittoruuduista 1 - 6. Pelaajilla on kaksi (2) värillistä palloa. Punaisia palloja heittävät vievät heittoruudut 1, 3 ja 5 ja pelaajat, jotka heittävät sinisiä palloja, käyttävät heittoruutuja 2, 4 ja 6.

Saapuessaan kutsuhuoneeseen jokainen joukkueen jäsen voi tuoda kutsuhuoneeseen 2 punaista palloa, 2 sinistä palloa ja 1 maalipallon per joukkue.

Varamies jokaiselle joukkueelle on sallittu vain tietyissä nuorten kansainvälisissä kilpailuissa.

3. TURNAUKSEN JÄRJESTELY

3.1 Kenttä

Pinnan tulee olla tasainen ja sileä (esim. Kiillotettu betoni, puinen, luonnollinen tai synteettinen kumi). Pinnan tulee olla puhdas. Mitään pelipintaa häiritsevää ainetta ei saa käyttää (esimerkiksi kaikenlaiset jauheet).

Kentän mitat ovat 12,5 x 6 metriä heittämisalueen ollessa jaettu kuuteen heittoruutuun. Kaikki rajaviivojen mittaukset mitataan kyseisen viivan sisäpuolelle. Viivat, jotka jakavat heittoruudut ja risti mitataan kynänpaksuiseksi nauhaksi tasaisesti kummankin puolen yli kyseisen merkin. Heittoviiva ja V-viiva asetetaan maalipallolle kelvottoman alueen sisälle (viite: liite 3 – Boccia-kentän pohjapiirros).

Kaikkien kentän merkintöjen tulee olla 1,9–7 cm leveitä ja niiden on oltava helposti havaittavissa. Viivojen merkitsemiseen käytetään yleensä teippiä. Paksua teippiä leveydeltään 4–7 cm käytetään: kentän ulkorajoihin, heittoviivaan ja V-viivaan. Ohutta teippiä, leveydeltään 1,9–2,6 cm, tulisi käyttää: sisäviivoihin, heittoruutuihin, rangaistusheittoruutuun ja ristiin. Rangaistusheittoruudun sisämitat on 35cm x 35cm. Ohut teippinauha (1,9 cm) on teipattava 35 cm: n neliön kohdelaatikon ulkopuolelle.

3.2 Tulostaulu

Tulostaulu on asetettava paikkaan, jossa kaikki pelaajat voivat nähdä sen.

3.3 Ajoituslaitteet

Ajanottolaitteiden tulisi aina olla elektronisia.

3.4 Punaisen / sinisen värin ilmaisain

Värin ilmaisain on värillinen maila (Pingismaila), jota erotuomari käyttää osoittamaan kumpi (punainen tai sininen) heittää seuraavaksi. Tuomari käyttää mailaa ja sormiaan osoittaakseen pisteet kunkin erän ja ottelun lopussa.

3.5 Mittauslaitteet

Sapluunaa käytetään mittaamaan boccia-pallon halkaisija. Mittanauhat, harppi, taskulamppu, rakotulkki ovat tuomarin käytössä olevia välineitä etäisyyksien mittaamiseen kentällä.

4. VÄLINETARKASTUS (EQUIPMENT CHECK)

Kaikki turnaukseen tarvittavat esineet on toimitettava järjestäjän komitean ja BISFed: n teknisen johtajan (TD) ja/tai päätuomarin (HR) hyväksyttäväksi kussakin tapahtumassa.

Varusteiden (pyörätuolit, kourut, käsineet, kommunikointivälineet jne.) tarkistus on suoritettava turnauksen alussa. Päätuomari ja / tai hänen nimittämä taho suorittaa tarkastukset kilpailuviranomaisen määräämässä ajassa. Tämän pitäisi tapahtua 48 tuntia ennen kilpailun alkamista. Tarkastetut ja hyväksytyt välineet saavat virallisen leiman tai tarran, mikä pitää sisällään tarra kourun jokaiseen osaan. Käsineitä, lastoja tai muita vastaavia laitteita, joita pelaaja käyttää pelissä tarvitsevat luokituksesta dokumentoidun hyväksynnän, ja ne on vietävä tarkistukseen. Tuomarit voivat myös pyytää tätä hyväksyntää kutsuhuonekäynnin aikana.

Pelaaja tai valmentaja/apuvalmentaja, joka käyttää kommunikointilaitteita pelin aikana, täytyy hyväksyttää nämä laitteet välinetarkastuksessa ja saada virallinen leima/tarra. Välineet, joita vaaditaan hyväksyttävään kommunikointiin, ovat sallittuja.

Pelaajat ja peliavustajat/kouruavustajat kentällä eivät saa kommunikoida kentän ulkopuolelle ollessaan pelikentällä (FOP). Ei-hyväksytyt kommunikaatiovälineet eivät ole sallittuja pelikentälle (FOP). Tämän säännön rikkominen oikeuttaa yhden rangaistusheiton vastustajalle, mikä pelataan ensimmäisen mahdollisuuden tullen.

Turnauksen aikana pelin tuomarin tai päätuomarin toimesta välineet voivat joutua satunnaistarkastukseen. Jos väline, jota on käytetty kentällä, havaitaan sääntöjen vastaiseksi, urheilijalle annetaan keltainen kortti.

Kilpailupallot, jotka ovat järjestäjän tarjoamia palloja, on myös tarkistettava jokaisessa turnauksessa.

4.1. Apulaitteet

BC3-luokan urheilijoiden käyttämät apulaitteet, kuten kourut ja lähettimet, ovat hyväksyttävä kunkin turnauksen välinetarkistuksessa. Pelaajan käyttämällä hanskoilla ja / tai lastoilla, heidän heittokädessä, on oltava luokitushyväksyntä ja se on vietävä välinetarkastukseen ja kutsuhuoneeseen.

4.1 Sivulle sijoitetun kourut on sovittava alaan, jonka mitat ovat 2,5 m x 1 m. Tämä alue on kolmiulotteinen eikä mikään osa kourusta saa osua rajoihin. Kourut, mukaan lukien kaikki lisälaitteet, jatkeet ja alustat on ulotettava maksimi asentoon mittauksen aikana.

4.1.2 Vahinkojen välttämiseksi vain kouruavustaja tai valmentaja käsittelee kourua välinetarkastuksessa.

4.1.3 Kouru ei saa sisältää mekaanista laitetta, joka auttaisi työntövoimaa; nopeuttaa tai hidastaa palloa; tai auttamaan kourun suuntausta (ts. laserit, tasot, jarrut, havaintolaitteet, mittakaavat jne.). Sellaiset mekaaniset laitteet eivät ole sallittuja kutsuhuoneessa tai pelikentällä. Korotettu yläosa havaitsemiskäytössä ei ole sallittua. Kiinteää tai väliaikaista lisälaitetta ei saa käyttää kourussa havaitsemiseen / kohdistamiseen / suunnistamiseen. Kun pelaaja laskee pallon liikkeelle, mikään ei saa estää palloa millään tavalla.

4.1.4. Palloa heitettäessä kourun kärki ei saa ylittää heittoviivaa. (Kuvittele raja seinäksi, johon ei voi koskea tai ylittää)

4.1.5 Lähettimen pituudelle ei ole rajoituksia, kun pelaaja lähettää sillä pallon kourusta. (viite: 15.8.4) Lähettimen on oltava kiinnitetty suoraan urheilijan päähän, suuhun, käsivarteen, jalkaan etc. Lähettimellä pitää olla suora kontakti palloon ja pelaajaan, kun pallo lähetetään. Lähetin ei saa olla kiinnitetty pyörätuoliin palloa lähettäessä. Pallon lähetys pitää tapahtua pelaajan toimesta lähetintä käyttäen. On sallittavaa, että pelaaja liikuttaa pyörätuoliaan täysin itsenäisesti lähettääkseen pallon. Kankaat, nauhat etc. eivät ole lähettimiä. Hyväksytyt lähettimet saavat virallisen tarran.

4.1.6 Kun tuomari antaa maalipallon ja ennen sen heittämistä pelaajien on heilutettava selvästi heidän kourua vähintään 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle (viite: 15.8.10). Kourussa ei saa olla merkkejä tai laitteita, jotka osoittaisivat aloituskohdan kourulle heilutuksen jälkeen. Tie Break tilanteissa, yksilö- ja paripelissä, jokaisen pelaajan on heilutettava kouruna 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle ennen ensimmäistä heittoa erotuomarin ilmoittaessa, että on hänen vuoronsa (viite: 13.5). Paripelissä heilutuksen pitää olla yhtäaikainen. Kouru on myös heilutettava 20 cm kumpaankin suuntaan ennen rangaistusheittoja. Pelaajat, joilla on jäljellä heitettäviä palloja, on heilutettava kourua ennen heittämistä, kun he tai heidän joukkueoverinsa palaavat pelialueelta. Jos pelaajalla ei ole palloja jäljellä, hänen ei tarvitse tehdä tätä (viite: 15.8.10). Kourua ei tarvitse heiluttaa muiden heittojen välillä.

4.1.7 Pelaaja voi käyttää useampaa kuin yhtä kourua ja / tai osoitinta ottelun aikana. Kaikkien apuvälineiden on pysyttävä pelaajan heittoruudussa tai pelaajan pyörätuolissa koko erän. Jos pelaaja haluaa käyttää esineitä (pullot, takit, nastat, liput...) tai muut välineet (osoitin, lähetinliuska tai kourun jatke...) erän aikana, näiden esineiden on oltava sisällä pelaajan heittoruudussa sen erän alussa. Jos esine otetaan ulos pelaajan heittoruudusta erän aikana, tuomari tuomitsee sääntöjen 15.6.1, 15.6.4 mukaisesti.

4.1.8 Jos pelaajan väline hajoaa ottelun aikana, aika on pysäytettävä ja pelaajalle annetaan yksi kymmenen (10) minuutin tekninen aikalisä kourun korjaamiseen. Pari-ottelussa pelaaja voi jakaa kourun hänen parinsa kanssa.

4.1.9 Pelaajat, jotka tarvitsevat käsineitä ja / tai lastoja heidän heittokädessä, on oltava dokumentoitu hyväksyntä niiden käyttöön luokittelusta.

4.2 Pyörätuolit

4.2.1 Ottelijoiden tulee istua pyörätuolissa kilpaillakseen. Sähkömopoja ja sänkyjä (luokittelussa hyväksytyjä) voidaan myös käyttää. Ei ole rajoituksia BC3-urheilijoiden istuinkorkeudelle, kunhan he pysyvät istualtaan lähettäessään palloa. Kaikille muille pelaajille enimmäismäärä istuimen korkeudessa on 66cm maasta siihen pisteeseen, missä urheilijan pakara on kosketuksissa istuintyynyyn.

4.2.2 Jos pyörätuoli rikkoutuu ottelun aikana, peliaika on pysäytettävä ja urheilijalle annetaan kymmenen (10) minuutin tekninen aikalisä korjausta varten. Jos pyörätuolia ei voida korjata, pelaajan on jatkettava peliä tai luovuttaa ottelu (viite: 11.8).

4.2.3 Kiistatilanteissa päätuomarin on tehtävä yhteistyössä teknisen edustajan kanssa päätös. Heidän päätös on lopullinen.

4.2.4 Pelaajat voivat käyttää asentoon liittyviä tukia tarkoituksena tukea ja tasapainottaa kehoa heidän pelituolissaan. Näitä tukia on mm. lantiovyö, rintavyö, nilkkavyö, jalkavyö, nuppi ja rintakehän tukia. Tämän tyyppiset tuet pitää arvioida, hyväksyttävä ja dokumentoida luokitteluprosessin aikana.

4.2.5 Jos pelaaja haluaa asentaa pelituoliinsa jonkin ylimääräisen laitteen, tämä tulee arvioida molempien tuomarin ja luokittelijan toimesta. Mitään ylimääräistä laitetta ei saa asentaa pelituoliin, mikä toisi ylimääräistä vakautta tai hallintaa tai ohjata yläraajaa/alaraajaa palloa heittäessä.

4.2.6 Tuomari tai luokittelija voi velvoittaa pelaajaa poistamaan lisätyt ei-dokumentoidut välineet/tuet, jotka vaikuttaisivat antavan pelaajalle epäreilun edun heittäessä pallon kentälle (esim. ulkoinen merkki, joka auttaa suuntaamaan heiton/potkun).

5. BOCCIA PALLOT

BISFedin sanktioiduissa kilpailuissa jokainen pelaaja voi käyttää heidän omia boccia palloja. Setti boccia palloja sisältää kuusi punaista palloa, kuusi sinistä palloa ja yhden valkoisen maalipallon. Vain yksi kokonainen setti on sallittu kutsuhuoneeseen. Henkilökohtaisessa kilpailussa jokainen pelaaja voi käyttää heidän omaa maalipalloaan. Joukkue- ja parikilpailuissa, jokisen osapuolen saa käyttää vain yhtä maalipalloa. Jos pelaaja tai osapuoli ei tuo omia palloja kutsuhuoneeseen, heille tarjotaan kisajärjestäjän kilpailupallot.

Hyväksytyin boccia pallon pitää täyttää seuraavat kriteerit:

5.1. Rakenne

01.01.2023 alkaen jokaisen pallon pitää olla lisenssipallo viralliselta valmistajalta. Pallossa täytyy olla virallisen valmistajan logo ja virallinen BISFed lisenssilogo. Molemmat logot pitää olla selkeästi näkyvillä, eikä niiden päälle saa tehdä merkintöjä.

Pallon täytyy painaa 275 g. +/- 12 g ja sen ympärysmitan tulee olla 270 mm +/- 8 mm.

Pallot on oltava väriltään punainen, sininen ja valkoinen,

Pallojen materiaali tulee olla vinyyliä, polyuretaanikangasta, nahkaa, synteettistä nahkaa, mokkaa etc. Täytemateriaali saa olla yhdenmukaisia pellettejä tai helmiä, jotka on tehty esim. muovista. Täytemateriaalien tulee olla ei-metallisia ja ei-magneettisia.

5.2. Kunto

Pallon on oltava hyvässä kunnossa. Hyvällä kunnolla tarkoitetaan, että pallo sopii aiottuun tarkoitukseen, pallo on tyydyttävässä kunnossa, ei vaurioitunut ja pystyy standardi suoritukseen. Pallo ei saa olla peukaloitu ja sitä pidetään peukaloituna, jos se eroaa viralliselta valmistajalta lähetetystä pallosta. Mikä tahansa, mikä muuttaa pallon pintaa tai täytettä, mikä voidaan nähdä tai tuntea, tuomitaan peukaloinniksi.

Pallon normaali kuluminen on hyväksyttävää, esimerkiksi kun palloa pidellään tiettytyyppisesti heitettäessä tai pallossa on suuntamerkintöjä/pisteitä heitettäessä kourua käyttäen.

Hyväksytyjä muutoksia palloihin on pallon sallittu ylläpito niin, että se pysyy hyvässä kunnossa, kuten pallon painon ja halutun pehmeuden säilyttäminen. Palloa voidaan esimerkiksi pehmentää tai samat pelletit tai helmet, joita alun perin pallossa käytettiin, voidaan vaihtaa painon säilyttämiseksi. Pallon pinnalla ei saa olla näkyviä pisto- tai leikkauskohtia. Pallossa ei saa olla reikiä neulosten kulmissa (vertex) alkuperäiseen palloon verrattuna eikä enempää kuin kaksi delaminaatioaluetta. Delaminaatio tarkoittaa, että osa neuloskohdista halkeaa kerroksiksi. Jokaisen yksittäisen delaminaatioalueen on oltava alle 1 cm pitkä. Delaminaatioalueiden kokonaispituus ei saa ylittää 2 cm.

Palloissa ei saa olla tarroja. Pallo ei saa olla revitty ja saumojen pitää olla ehjät – ei enempää kuin kaksi saumaa saa olla ommeltu uudestaan tai korjattu. Pallon pinnalla ei saa olla ainetta mm. liimaa, öljyä tai rasvaa. Pallon pinnalla ei saa olla hankaumia, jotka eivät ole peräisin pallon normaalista käytöstä. Siinä ei saa olla näkyviä hankausjälkiä tai hankausta, hiontaa tai raapimista, jotka johtavat merkittäviin eroihin pallon rakenteessa. Yhden tai useamman sauman pituudella ei saa olla hankaumia. Pallossa ei saa olla repeytyneitä tai puuttuvia lankoja, eikä enempää kuin kaksi ommelta, jotka on ommeltu uudelleen. Ompeleen tulee olla sama kuin alkuperäisen valmistajan ompeleen ja sen tulee olla yhtenäinen koko pallon läpi.

5.3. Takavarikoidut pallot

Mikäli pallo ei mene testistä läpi, mikä tehdään ennen ja jälkeen pelin, pallo takavarikoidaan. Pallon takavarikoimisen jälkeen, tarkastettuaan pää- tai päätuomarin assistentin kanssa, kenttätuomari vahvistaa, mikäli syntyy epäily, onko palloa peukaloitu vai ei. Mikäli epäily pallon käsittelystä on, kolmen henkilön paneeli arvioi takavarikoidun pallon. Paneeli koostuu kolmesta toimihenkilöstä, joko päätuomarista, päätuomarin assistentista ja teknisestä johtajasta, teknisen johtajan assistentista. Kolmas henkilö voi olla kansainvälinen kenttätuomari, joka ei ole ollut osallisena päätökseen. Jos ensimmäinen päätös pallon takavarikoimisesta tehdään kutsuhuoneessa, paneelin on tarkasteltava pallo/t ottelun aikana ja tehtävä päätös ottelun loppuun mennessä. Jos ensimmäinen päätös pallon takavarikoimisesta tehdään ottelun lopussa, paneelin on tarkistettava pallo, ennen kuin ottelun tulos vahvistetaan.

Paneeli tarkistaa alkuperäisen pallon takavarikointipäätöksen ja suorittaa lisätestejä selvittääkseen, onko palloon peukaloitu vai onko se vain "epäonnistunut pallo". Paneeli arvioi pallon ja tarkistaa alkuperäisen päätöksen toistamalla ottelua edeltävät testitoimenpiteet. Paneeli voi käyttää kahta lisätestiä arvioidakseen, onko palloa peukaloitu:

- Neula/sonditesti
- Kitkatesti.

Mikäli paneeli päättää arvioidaan pallon, että sitä ei ole peukaloitu, pallo pidetään turnauksen loppuun asti ja palautetaan sitten urheilijalle.

Mikäli paneeli päättää arvioidaan palloa, että sitä on peukaloitu, tuomari antaa punaisen kortin ja urheilija suljetaan turnauksesta. Urheilijasta ilmoitetaan myös BISFedin eettisen säännösten mukaisesti BISFedin eettiselle toimikunnalle. BISFed säilyttää peukaloituidut pallot todisteena BISFedin eettiselle toimikunnalle. Katso BISFedin eettiset säännöt saadaksesi lisätietoja eettisen toimikunnan prosessista.

6. LÄMMITTELY (WARM UP)

6.1 Ennen kunkin ottelun alkua pelaajat voivat lämmitellä nimetyllä lämmittelyalueella (Warm Up area). Lämmittelyalue on tarkoitettu yksinomaan pelaajien käyttöön ennen jokaista järjestäjän aikataulutettavaa ottelua. Pelaajat, valmentajat ja avustajat voivat tulla lämmittelyalueelle annettujen aikataulujen rajoissa.

6.1.1. Päivän ensimmäisille peleille lämmittelyalue aukeaa 90 minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa ja sulkeutuu 5 minuuttia ennen kutsuhuoneen aukeamista. Seuraaviin otteluihin lämmittelyalue aukeaa, kun edellisten otteluiden kutsuhuone sulkeutuu ja lämmittelyalue sulkeutuu 5 minuuttia ennen kuin näiden otteluiden kutsuhuone aukeaa.

Pelaajat, jotka eivät pelanneet sen päivän aikana, voivat harjoitella lämmittelyalueella 60 minuuttia, kun kutsuhuone sulkeutuu päivän viimeisten otteluiden osalta.

6.2 Lämmittelyalueelle pelaajalla voi olla mukana enimmäismäärä henkilöitä seuraavasti:

- BC1: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 peliavustaja
- BC2: 1 valmentaja ja 1 apuvalmentaja
- BC3: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 kouruavustaja
- BC4: 1 valmentaja ja 1 apuvalmentaja
- Pari BC3: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 kouruavustaja pelaajaa kohti
- Pari BC4: 1 valmentaja /tai apuvalmentaja) (plus 1 peliavustaja, jos pelaaja on jalkapelaaja)
- Joukkue (BC1 / 2): 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 peliavustaja

6.3 Tarvittaessa yksi kääntäjä ja yksi fysioterapeutti / hieroja maajoukkuetta kohti. Nämä henkilöt eivät saa auttaa valmennuksessa.

7. KUTSUHUONE (CALLROOM)

7.1 Kutsuhuoneen sisäänkäynnin kohdalla on virallinen kello, joka on selvästi nähtävissä.

7.2 Kutsuhuoneeseen saa mennä enimmäismäärä henkilöitä seuraavasti:

- BC1: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 peliavustaja
- BC2: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja)
- BC3: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 kouruavustaja
- BC4: 1 valmentaja, (tai apuvalmentaja) (1 avustaja, jos pelaaja on jalkapelaaja)
- Pari BC3: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 kouruavustaja pelaajaa kohti
- Pari BC4: 1 valmentaja (tai apuvalmentaja) (1 avustaja, jos pelaaja on jalkapelaaja)
- Joukkue (BC1 / 2): 1 valmentaja (tai apuvalmentaja), 1 peliavustaja

7.3 Jokaisen pelaajan, jokaisen peliavustajan ja jokaisen kouruavustajan on ennen kutsuhuoneeseen menoa näytettävä kilpailunumero ja akkreditointitunniste (tunnistekortti). Valmentajien on näytettävä akkreditointitunniste. Pelaajien numerot ovat oltava asetettu selkeästi pelaajien rintaan tai jalkoihin (edessä). Kouruavustajilla oltava numero selässä, joka vastaa pelaajan numeroa, jota he edustavat. Muilla peliavustajilla pelinumeron pitää olla heidän rinnassa. Joukkueottelussa peliavustaja pitää pelinumero, joka vastaa ottelun BC1 pelaajan pelinumeroa. Tämän vaatimuksen noudattamatta jättämisen seurauksena pääsy kutsuhuoneeseen evätään.

7.4 Rekisteröinti kaikkiin otteluihin tapahtuu vastaanottotiskillä, joka on kutsuhuoneen sisäänkäynnin kohdalla. Osapuoli, joka ei ole kutsuhuoneessa ajoissa luovuttaa ottelun.

7.4.1 Henkilökohtaisessa pelimuodossa kaikkien pelaajien on oltava ilmoittautuneina 30 (15) - 15 (15) minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa.

7.4.2 Joukkue- ja paripelissä kaikkien pelaajien on oltava ilmoittautuneina 45 (45) - 20 (20) minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa.

7.4.3 Jokaisen osapuolen (henkilökohtainen, joukkue tai pari, mukaan lukien valmentaja ja kaikki avustajat) on ilmoitettava yhdessä ja heidän on tuotava mukana tarvittavat tarvikkeet ja pallot. Kummankin osapuolen tulee tuoda kutsuhuoneeseen vain peliin välttämättömät tavarat.

7.5 Kun pelaajat, valmentajat ja avustajat ovat ilmoittautuneet ja ovat kutsuhuoneessa, he eivät saa poistua kutsuhuoneesta. Jos he tekevät niin, he eivät pääse takaisin eivätkä voi osallistua enää otteluun (sääntö 8.13 on poikkeus.) Päätuomari ja / tai tekninen edustaja voivat harkintansa mukaan tehdä poikkeuksia.

7.6 Kaikkien osapuolten on pysyttävä kutsuhuoneessa nimetyllä alueellaan ilmoittautumisen jälkeen. Jos pelaajalla on perättäisiä pelejä, valmentaja tai joukkueenjohtaja voi, teknisen edustajan luvalla ilmoittaa pelaajan seuraavaan peliin. Tämä soveltuu myös pudotuspeleissä pelaajan siirtyessä seuraavalle tasolle eikä ole tarpeeksi aikaa kutsuhuoneessa käyntiin.

7.7 Ilmoitetussa määräajassa kutsuhuoneen ovet suljetaan ja sisäänpääsy sekä osallistuminen otteluun evätään (päätuomari ja / tai T.E. voi harkita poikkeuksia)

7.8 Tuomarit tulevat kutsuhuoneeseen valmistautuakseen otteluun viimeistään, kun kutsuhuoneen ovi sulkeutuu.

7.9 Pelaajia voidaan pyytää näyttämään kilpailij numeronsa, akkreditointitunnuksensa ja luokitus dokumenttinsa erotuomarille.

7.10 Kaikki varusteet tarkastetaan kutsuhuoneessa (esim. kourujen ja pyörätuolien hyväksytyjen tarrojen vahvistaminen. Varusteita, jotka eivät läpäise tarkistusta, ei voida käyttää kentällä, ellei sitä heti korjata lailliseksi/hyväksytyksi.

7.11 Kolikonheitto - erotuomari heittää kolikon ja voittava puoli valitsee pelatako punaisilla vai sinisillä. Osapuolet voivat tutkia vastustajan pallot varovasti ennen kolikon heittämistä tai sen jälkeen.

7.12 Jos aikataulussa viiveitä, kutsuhuoneessa ollessa, päätuomari tai T.E. voi hyväksyä wc-pyyynnön seuraavien ohjeiden mukaisesti:

- ottelun toiselle osapuolelle on ilmoitettava;
- kyseinen pelaaja on oltava toimitsijan tarkkailun alainen;
- pelaajan on palattava kutsuhuoneeseen kymmenen (10) minuutin sisällä. Ajoissa palaamatta jättäminen johtaa ottelun luovutukseen.

7.13 Sääntöä 7.4 ei sovelleta, jos järjestäjä aiheuttaa viiveen. Jos jostain syystä ottelut viivästyvät, järjestäjä ilmoittaa siitä kaikille osapuolille niin pian kuin mahdollista kirjallisesti ja uusii aikataulut.

7.14 Tulkit saapuvat kutsuhuoneeseen vain erotuomarin pyynnöstä. Tulkin on oltava läsnä osoitetulla paikalla kutsuhuoneen ulkopuolella ennen ottelun alkua, jotta hän voi päästä sisään kutsuhuoneeseen.

8. PALLOJEN TARKASTUS ENNEN PELIÄ (BALL CHECK)

Jokaisen pelaajan tai osapuolen pallot tarkastetaan kutsuhuoneessa ennen jokaista ottelua. Testeillä tarkastetaan, että jokainen pallo on kriteerien mukainen.

Kolikonheiton jälkeen tuomari tarkastaa 7 palloa molemmilta osapuolilta (mukaan lukien maalipallo ja kuusi väripalloa). Testit, jotka kutsuhuoneessa tehdään ovat:

- Pyörimistesti
- Pallon tarkastelu
- Ympärysmittatesti
- Paino
- Metallintarkastus

Mikä tahansa pallo, mikä ei läpäise näitä testejä, takavarikoidaan ja pidetään tuomarilla turnauksen loppuun asti ja urheilija saa keltaisen kortin. Väripalloja ei korvata kyseiseen otteluun. Jos maalipallo ei läpäise testejä, maalipallo korvataan tuomarin valitsemalla kilpailupallolla.

Pelaaja tai osapuoli pelaa jäljelle jääneillä palloilla, jotka ovat läpäisseet kutsuhuoneen testit. Jos pelaajalla on useampi kuin yksi hylätty pallo samassa pistokokeessa, rikkeestä koituu vain yksi keltainen kortti, mutta pelaaja pelaa aina yhden pallon vähemmän jokaista hylättyä palloa kohden.

Jos pelaajan pallo/pallot hylätään toistamiseen seuraavan ottelun kutsuhuoneessa, pelaaja saa toisen keltaisen kortin ja hänet evätään ottelusta sääntöjen 15.9.2 ja 15.9.3 nojalla.

Pelaajat, peliavustaja/kouruavustaja ja valmentaja/apuvalmentaja voi tarkkailla pallojen tarkistusta. Jos pallo hylätään, testiä ei tehdä uudestaan, paitsi jos tuomari ei seurannut testimenetelmää oikein.

Joukkue- ja paripelissä pelaajien on merkattava kunkin pelaajan varusteet ja pallot kutsuhuoneessa, niin että jos peliväline/pallo ei läpäise testiä, se voidaan yhdistää oikeaan pelaajaan. Jos omistajuus on epäselvä, kapteeni pelaa vähemmällä palloilla. (viite: 15.9.2).

Kun kutsuhuoneen pallotarkastus on valmis, tuomari pitää pallot itsellään, kunnes molemmat puolet saapuvat kentälle ja kaikki laukut ovat viety ajanottopöydän luokse.

9. KENTÄLLÄ

ROOLIT JA VASTUUT

9.1. Pelaaja

Pelaaja on se henkilö, joka on vastuussa pallon lähettämisestä. Hänen täytyy lähettää/heittää pallo ilman apua, ilman että on kontaktissa kenenkään kanssa.

9.1.1 Kapteenin vastuu

9.1.1.1 Joukkue- ja paripelissä osallistuvia osapuolia johtaa kapteeni jokaisesta ottelusta. Hihamerkinä C-kirjain, joka on selvästi tuomarille näkyvissä varmistaa sen, että kapteeni erottuu tuomarille. Jokainen kapteeni, joukkue tai maajoukkue on vastuussa "C"-kirjaimen hankkimisesta. Kapteeni toimii joukkueen / parin johtajana ja kantaa seuraavat vastuut:

9.1.1.2 Edustavat joukkuetta / paria kolikonheitossa ja pelattavien pallojen väriä valittaessa.

9.1.1.3 Päättävät siitä kuka joukkueen / parin jäsen heittää ottelun aikana, mukaan lukien rangaistusheitot.

9.1.1.4 Teknisen tai lääketieteellisen aikalisän. Valmentaja, apuvalmentaja, peliavustaja tai kouruavustaja voi myös pyytää teknisen tai lääketieteellisen aikalisän.

9.1.1.5 Tuomarin päätöksen kuittaminen/hyväksyminen pisteytysprosessissa.

9.1.1.6 Neuvottelu erotuomarin kanssa keskeytystilanteessa tai kiista tapauksissa.

9.1.1.7 Tulokirjanpidon hyväksyminen tai henkilön nimeäminen hyväksymään heidän puolestaan. Hyväksyjän on allekirjoitettava tulokortti. Kun käytetään sähköistä tulostaulua, pelaaja voi kuitata sen napsauttamalla "OK" itse tai antaa suostumus kirjanpitäjälle tai tuomarille painaa "OK" hänen puolestaan.

9.1.1.8 Protestin esittäminen. Valmentaja, apuvalmentaja, peliavustaja tai kouruavustaja voi myös puhua tuomarille, tuomarin luvalla, protestin esittämisen aikana.

9.2 Avustaja säännöt

9.2.1 Kouruavustaja (Ramp operator)

Kouruavustaja tunnustetaan urheilijaksi ja hänen täytyy noudattaa sääntöjä pois lukien luokittelusäännöt. Kouruavustajan täytyy noudattaa kouruavustajalle kirjattuja sääntöjä. Kouruavustaja voi avustaa vain yhtä urheilijaa. Kouruavustajan tulee olla yksi sama henkilö koko turnauksen ajan; paitsi jos kouruavustaja sairastuu. Sairaustapauksissa kouruavustaja voidaan korvata.

Kouruavustaja avustaa BC3 pelaajaa kourun kanssa. BC3 avustajat on sijoitettava urheilijoidensa heittoruutuun eivätkä he saa katsoa pelikentälle erän aikana. Kouruavustaja toimivat esimerkiksi seuraavissa asioissa:

- Kourun aseointi- kun pelaaja sitä pyytää;
- Pelaajan tuolin liikuttaminen -kun pelaaja sitä pyytää
- Pelaajan asennon säätäminen – pelaajan pyynnöstä;
- Pallon pyörittäminen ja / tai antaminen pelaajalle pyynnöstä;
- Rutiinotoimintojen suorittaminen ennen heittämistä tai sen jälkeen;
- Pallojen nouto kunkin erän jälkeen - kun tuomari sanoo "Minuutti"
- Keskustelujen välittäminen pelaajan ja tuomarin välillä -tuomarin luvalla
- Ei saa astua pelikentälle ilman lupaa
- Ei saa mennä vastustajan heittoruutuun

Kun pallo vapautetaan kourusta, kouruavustaja

- Ei saa olla suoraa fyysistä kontaktia pelaajaan
- Ei saa auttaa pelaajaa työntämällä tai säätämällä pyörätuolia
- Ei saa koskettaa lähettimeen
- Ei saa katsoa pelialueelle erän aikana (viite: 15.5.2, 15.6.5).

9.2.2 Peliavustaja

BC1 pelaajilla ja BC4-jalkapelaajilla on mahdollisuus käyttää avustajia. BC1: n ja BC4: n jalkapelaajien avustaja tulisi sijoittaa heittoruudun taakse ja saa astua heittoruutuun pelaajan pyynnöstä. Peliavustajan tehtävät ovat samat kuin kouruavustajalla pois lukien kourun aseointi.

9.2.3 Valmentaja

Yksi valmentaja tai apuvalmentaja per puoli saa mennä lämmittelyalueelle, kutsuhuoneeseen ja pelikentälle, jotka on nimetty jokaiselle ottelulle (viite: 7.2, 8.2).

9.2.4 Apuvalmentaja

Apuvalmentajalla on samat oikeudet kuin valmentajalla. Vain toinen (valmentaja tai apuvalmentaja) saa mennä urheilijan mukana lämmittelyalueelle, kutsuhuoneeseen ja pelikentälle.

10. PELI

10.1 Lämmittely kentällä

Saavuttuaan kentälle pelaajat asettuvat heille nimettyihin ruutuihin. Tuomari ilmoittaa 2 minuutin lämmittelyjakson alkamisen, jonka aikana molemmat osapuolet voivat heittää enintään seitsemän palloa, (mukaan lukien maalipallo). Lämmittelyn aika pelaaja, peliavustaja, kouruavustaja tai peliväline ei saa olla vastustajan heittoruudussa. Kouru ei saa ylittää heittoruudun eturajaa. Lämmittelyn aikana on odottavan pelaajan oltava heittoruudun takarajan ulkopuolella.

Lämmittely on valmis, kun molemmat osapuolet ovat heittäneet vuorollaan kaikki 7 palloa tai kun 2 minuutin aika on kulunut (kumpi tahansa tulee ensin).

10.2. Erien aika

10.2.1 Osapuolilla on aikarajoitukset eriä kohden, ja ajanvalvoja valvoo sitä.

Ajat ovat:

- BC1: 5 minuuttia per pelaaja
- BC2: 4 minuuttia per pelaaja
- BC3: 6 minuuttia per pelaaja
- BC4: 4 minuuttia per pelaaja
- Joukkueet: 6 minuuttia joukkuetta kohden
- BC3-pari: 7 minuuttia paria kohden per erä
- BC4-pari: 5 minuuttia paria kohden per erä

10.2.2 maalipallon heittäminen lasketaan osaksi erän ajanjaksoa.

10.2.3 Osapuolen aika alkaa, kun tuomari ilmoittaa ajanpitäjälle heittävän osapuolen, mukaan lukien maalipallon heitto.

10.2.4 Osapuolen aika pysähtyy sillä hetkellä, kun heitetty pallo pysähtyy kentällä rajojen sisäpuolella tai ylittää kentän rajat.

10.2.5 Jos osapuoli ei ole heittänyt palloa määräajan saavuttua, se pallo ja muut jäljellä olevat tämän osapuolen pallot hylätään ja siirretään kuolleille palloille osoitetulle alueelle. BC3-pelaajien tapauksessa pallo on vapautettu, kun se alkaa rullata alas kourua.

10.2.6 Jos osapuoli lähettää pallon määräajan jälkeen, tuomari pysäyttää pallon ja poistaa sen kentältä ennen kuin se häiritsee kentällä olevia palloja. Jos pallo liikuttaa muita palloja, erä keskeytetään (viite: 12).

10.2.7 Rangaistusheittojen aikaraja on minuutti jokaisesta rikkeestä (1 pallo) kaikissa pelimuodoissa.

10.2.8 Jokaisen erän aikana osapuolille jäljellä oleva aika näkyy tulostaulussa. Erien jälkeen osapuolten jäljellä oleva aika merkitään tulostauluun.

10.2.9 Jos aika on laskettu väärin erän aikana tuomari korjaa virheen ja säätää ajan kohdilleen.

10.2.10 Erimielisissä ja tai epäselvissä tapauksissa tuomari pysäyttää kellon. Jos erä keskeytyy tulkkausta varten, aika on pysäytettävä. Kääntäjän ei pitäisi olla, mikäli mahdollista, samasta joukkueesta / maasta kuin pelaaja (viite: 16.8).

10.2.11 Ajanottajan on ilmoitettava ääneen ja selvästi, kun jäljellä oleva aika on "1 minuutti", "30 sekuntia", "10 sekuntia"; ja "aika", kun aika on kulunut umpeen. Erien välissä olevan "minuutin" aikana Ajanottajan on ilmoitettava "15 sekuntia!" ja "Aika!"

10.3 Maalipallon heittäminen

Heittäessään palloa (maalipallo, punainen tai sininen), pelaajalla on oltava kaikki tavarat, pallot; ja muut varusteet oman heittoruudun sisällä. BC3-pelaajilla varusteiden lisäksi myös kouruavustajan oltava heittoruudun sisällä.

10.3.1 Punaisilla pelaava osapuoli aloittaa aina ensimmäisen erän.

10.3.2 Pelaaja saa heittää maalipallon vasta sen jälkeen, kun erotuomari ilmoittaa heittovuoron. BC3 pelaajien tulee tehdä kaksisuuntainen heilutus ennen maalipallon lähettämistä.

10.3.3 Maalipallon tulee heittää sille sallitulle alueelle.

10.4 Hylätty maalipallon "Jack" heitto

10.4.1 Maalipallon heitto on virheellinen jos:

- maalipallo ei päädy sallitulle alueelle;
- se heitetään kentän rajojen ulkopuolelle;
- heittänyt pelaaja tekee rikkomuksen. Rangaistus säännöissä kohdassa 15.1 - 15.11

10.4.2 Jos maalipallon heitto hylätään, siirtyy heittovuoro pelaajalle, jonka on tarkoitus heittää seuraavan erän maalipallo. Jos maalipallon heitto hylätään viimeisessä erässä, siirtyy heittovuoro pelaajalle, joka aloitti ensimmäisen erän heittämällä maalipallon. Maalipallon heittäminen jatkuu, kunnes se on kentällä sallitulla alueella.

10.4.3 Kun maalipallon heitto on virheellinen, seuraava erä aloitetaan ikään kuin virhettä ei olisi tapahtunut ja maalipallon heittää pelaaja, jonka oli alun perinkin tarkoitus heittää.

10.5 Ensimmäisen pallon heittäminen kentälle

10.5.1 Maalipallon heittänyt pelaaja heittää myös ensimmäisen värillisen pallon (viite: 15.8.9). Jos maalipallon ja ensimmäisen väripallon heiton välillä on pitkäkestoinen viivästys (esim. ajanoton ongelma), pelaaja voi pyytää lupaa heittää maalipallo uudestaan ennen ensimmäistä väripalloa.

10.5.2 Jos väripallo heitetään rajojen ulkopuolelle tai sääntöjen vastaisesti, se osapuoli jatkaa heittämistä, kunnes pallo on sallitulla alueella tai kaikki osapuolen pallot on heitetty. Joukkue- ja paripelissä kuka tahansa pelaaja voi heittää toisen (2.) värillisen pallon kentälle.

10.6 Vastustajan ensimmäinen heitto

Kaikkien pelaajien täytyy siirtyä pois tieltä, jotta vastustajalla on vapaa pääsy pelialueelle. Tieltä poistuminen pitää tehdä nopeasti. Jos tuomarin mielestä vastustajan pääsy pelialueelle estetään, pelaajalle voidaan antaa keltainen kortti (15.9.4. tai 15.9.5). BC3 pelimuodossa kouruavustajan ja pelivälineiden (mukaan lukien kouru ja kouruavustajan tuoli) täytyy olla poissa tieltä.

Tämän jälkeen vastustava puoli pelaa niin kuin säännössä 10.5.2.

10.7 Liikkuminen kentällä

10.7.1 Osapuolet eivät saa valmistella seuraavaa heittoaan, suunnata pyörätuoliaan tai kourua tai heittää palloa vastapuolen ajalla (ennen kuin väri näkyy, on hyväksyttävää, että urheilija poimii pallon heittämättä sitä: (esim. punaisen on sallittua poimia pallonsa, ennen kuin tuomari ilmoittaa sinisen heittovuoron ja ottaa pallon käteensä tai syliinsä; punaisen ei ole sallittua poimia palloa sen jälkeen, kun tuomari on ilmoittanut sinisen heittovuorosta (viite: 15.6.4) Liikkuminen ja valmistautuminen ovat sallittuja "kuolleen ajan" tai "tuomarin ajan" aikana. Kun erotuomari näyttää kumman vuoro on pelata, pelaava puoli asettuu heittoruutuun toisen puolen liikkussa tai jäädessä kokonaan oman heittokentän ulkopuolelle ja taakse.

10.7.2 Kun tuomari on ilmoittanut heittävän osapuolen värin, kyseisen osapuolen pelaajat voivat vapaasti mennä pelialueelle ja kaikkiin vapaisiin heittoruutuihin. Pelaajat saavat suunnata kouruaan omassa tai missä tahansa vapaassa heittoruudussa. Pelaajat eivät saa mennä vastustajan heittoruutuun valmistelemaan seuraavaa heittoaan tai suuntaamaan kourua.

Peliavustaja/kouruavustaja ei saa mennä pelialueelle erän aikana valmistellessaan heittoa.

10.7.3 Urheilijat voivat mennä tai jäädä heittoruudun taakse suunnatakseen heittonsa. Vähintään yhden etupyörän on oltava urheilijan oman heittoruudun sisällä tänä aikana. Kun urheilijat saavat kommunikoida, heidän on oltava suoraan takana tai omassa heittoruudussa. Joukkuetoverit voivat kommunikoida keskenään siirryessään heittoruutuun, mutta he eivät saa tavata toisiaan heittoruutujen takana. BC3-urheilijat voivat käyttää heittoruutujen takana olevaa polkua päästäkseen pelialueelle. BC3 paripelissä, jos BC3 urheilijat haluavat mennä pelikentälle, heidän on tehtävä se ohittamatta omaa joukkuetoveriaan.

Urheilijoita ja kouruavustajia, jotka rikkovat tätä sääntöä, kehoitetaan pysymään oikealla alueella ja aloittamaan asetukset uudelleen. Kulunutta aikaa ei palauteta.

10.7.4 Jos urheilija tarvitsee apua päästäkseen kentälle, hän voi pyytää erotuomaria tai linjatuomaria avustamaan heitä.

10.7.5 Joukkue- tai pariottelussa, jos pelaaja heittää pallon samalla kun hänen joukkuetoverinsa on edelleen palaamassa heittoruutuunsa, erotuomari antaa yhden pallon rangaistuksen ja heitetyn pallon hylkääminen (viite: 15.7.7). Palaavalla urheilijalla (ei-heittäväällä) on oltava vähintään yksi pyörä omassa heittoruudussa, kun joukkuetoveri heittää pallon.

10.7.6 Rutiinotoiminnot ennen pallon heittämistä tai sen jälkeen ovat sallittuja ilman erityistä pyyntöä peliavustajalle tai kouruavustajalle.

10.8 Pallon heittäminen

10.8.1 Kun pallo heitetään, urheilijalla on oltava vähintään yksi pakara kosketuksissa pyörätuolin istuimeen. Urheilijoiden, jotka voivat pelata vain vatsallaan, tulee olla vatsan kosketuksessa heittotuoliin (viite: 15.7.3). Tällaisilla urheilijoilla on oltava dokumentoitu hyväksytty luokitus tätä menetelmää varten.

10.8.2 Jos pallo heitettäessä osuu sen heittäneeseen pelaajaan tai vastustajaan tai hänen varusteisiin, ja

ylittää heittoviivan, sitä pidetään edelleen pelattuna.

10.8.3 Pallon voi heittää, potkaista tai lähettää kourulla liikkeelle pelaajan heittoruudusta (joko ilmassa tai lattiaa pitkin) ja vastapuolen heittoruuden läpi, ennen kuin se ylittää heittoviivan ja menee kentälle.

10.8.4 Jos pelissä oleva pallo vierii itsestään ilman, että siihen koskettaa mikään, se jää pelialueelle uudessa paikassa.

10.9 Jäljellä olevien pallojen heittäminen

10.9.1 Seuraavaksi heitettävä osapuoli on se, jolla ei ole maalipalloa lähintä palloa, elleivät he ole jo heittäneet kaikki pallonsa, missä tilanteessa toinen osapuoli heittää seuraavaksi. Tämä menettely jatkuu, kunnes molemmat osapuolet ovat heittäneet kaikki pallot. Vastustajan tulee siirtyä pois tieltä, kun ei ole heidän vuoro heittää.

10.9.2 Jos pelaaja päättää olla heittämättä jäljellä olevia palloja, hän voi ilmoittaa tuomarille, ettei halua heittää enää palloja kyseisen erän aikana. Tässä tapauksessa peliaika pysäytetään ja jäljellä olevat pallot julistetaan kuolleiksi palloiksi. Pallot, joita ei ole heitetty merkitään tulostauluun.

10.10 Pallot rajojen ulkopuolella

10.10.1 Palloa pidetään rajat ylittävänä, jos se koskettaa tai ylittää ulkorajaviivan. Jos pallo koskettaa rajaa ja nojaa toiseen palloon, rajalla oleva pallo poistetaan. Jos nojattu pallo koskettaa rajaa, pallo on kentän ulkopuolella ja se poistetaan. Jokainen pallo käsitellään kohdan 10.10.3 mukaisesti värilliselle pallolle tai 10.11.1 maalipallolle. Pallo, joka koskettaa ulkorajaviivaa tai ylittää sen ja palaa sitten pelialueelle, on käynyt rajojen ulkopuolella ja siitä tulee kuollut pallo.

10.10.2 Pallo, jota pelataan ja joka ei pääse pelialueelle, paitsi säännön 10.14 tapauksessa, katsotaan olevan rajojen ulkopuolella.

10.10.3 Mikä tahansa väri pallo, joka heitetään tai putoaa kentän ulkopuolelle, muuttuu kuolleeksi palloksi ja sijoitetaan sille määrätylle alueelle. Tuomari on ainoa, joka päättää siitä, onko pallo rajojen ulkopuolella. Kuolleet pallot on sijoitettava määrätylle alueelle - kuolleiden pallojen säiliöön, tai aivan rajaviivan ulkopuolelle vähintään 1 metrin etäisyydelle palloista pelialueella. Näin urheilijat voivat liikkua täysin pallojen ympärillä ja nähdä pallot selvästi pelissä.

10.11 Maalipallo heitetään ulos kentältä

10.11.1 Jos maalipallo heitetään pois pelialueelta tai sille kelpaamattomalle alueelle ottelun aikana, se asetetaan uudelleen ristille.

10.11.2 Jos tämä ei ole mahdollista, koska pallo peittää jo ristin, maalipallo sijoitetaan mahdollisimman lähelle ristin eteen pallon keskellä sivulinjojen väliin ("ristikon edessä" tarkoittaa ristin ja heittolinjan välistä aluetta).

10.11.3 Kun maalipallo on asetettu ristiin, seuraavaksi pelattava puoli määräytyy säännön 10.9.1 mukaisesti.

10.11.4 Jos pelialueella ei ole värillisiä palloja maalipallon siirron jälkeen, se puoli, joka heitti maalipallon kentän ulkopuolelle, jatkaa.

10.12 Yhdessä pelatut pallot

Jos osapuoli pelaa useamman kuin yhden pallon omalla vuorollaan, samanaikaisesti pelatut pallot poistetaan kentältä ja merkitään kuolleiksi palloiksi. (viite: 15.5.11).

10.13 Yhtä kaukana olevat pallot

Kun määritetään mikä osapuoli heittää seuraavaksi, jos kaksi tai useampia erivärisiä palloja on yhtä kaukana maalipallosta ja pistetilanne näiden yhtä kaukana olevien pallojen kesken on tasan (1:1, 2:2); heittää uudestaan viimeksi heittänyt osapuoli. Tämän jälkeen heittovuoro vaihtuu vuorotellen, kunnes toinen väri on lähempänä maalipalloa tai toinen osapuoli on heittänyt kaikki pallot. Jos väripallot ovat yhtä kaukana, mutta pistetilanne näiden yhtä kaukana olevien pallojen kesken ei ole tasan (2:1), se osapuoli, jolla on vähemmän yhtä kaukana olevia palloja, pelaa. Peli jatkuu sitten normaalisti. Kun nykyisten pallojen pistetilanne on 2-1, tulos ja tilanne ei ole yhtä kaukainen. Jos äskettäin pelattu pallo häiritsee tasaväkistä suhdetta, muttei saa aikaan eroa ja pallot ovat vieläkin yhtä kaukana, saman värin täytyy pelata uudelleen.

10.14 Pudotettu pallo

Jos urheilija pudottaa pallon, se voidaan pelata uudelleen. Pelialueelle laskeutuvat pallot ovat "palloja pelissä" Pallot, jotka jäävät heittolinjalla tai sen takana, jopa vastustajan heittolaatikossa, "pudotetaan" ja ne voidaan toistaa. siellä ei ole rajoitettu kuinka monta kertaa palloa voidaan pelata uudelleen, ja erotuomari on ainoa tuomari. Tässä tapauksessa aikaa ei pysäytetä.

- Niin kauan kuin urheilija ei ole täysin tarttunut palloon (esim. nostettaessa palloa mistä tahansa, missä pallo on varastoituna tai kun avustaja antaa palloa urheilijalle tai kun se asettaa pallon rampille), mikä tahansa putoava pallo on selvästi pudonnut vahingossa eikä liity heittoon. Pallo palautetaan urheilijalle, riippumatta siitä, mihin se laskeutuu.
- Kun urheilija pitää palloa ja on aloittanut laukauksen valmistelun ja/tai suorituksen, jos pallo on silloin pudotettu, se palautetaan urheilijalle vain, jos se ei ole tullut pelialueelle.

10.15 Erän päättyminen

10.15.1 Kun kaikki pallot on heitetty eikä rangaistusheittoja ole, erotuomari ilmoittaa suullisesti pisteet ja sitten "Erä on päättynyt." Jos tuomarin pitää mitata määrittääkseen pisteet, hän kutsuu pelaajat/kapteenit kentälle. Kouruavustajat voivat kääntyä sillä hetkellä nähdäkseen mittauksilanteen. Mittauksen jälkeen pelaajat palaavat heittoruutuihinsa; tuomari ilmoittaa pisteet ja "erä päättyy". Ottelua päätettäessä tuomari ilmoittaa "ottelu päättyy" ja ilmoittaa lopulliset pisteet.

10.15.2 Jos heitetään rangaistusheittoja, kun lopputulos on pelaajille tai kapteeneille vahvistettu ja antaen kouruavustajille mahdollisuuden kääntyä nähdäkseen pallot nopeasti, tuomari puhdistaa pelialueen (toimitsijat voivat avustaa). Osapuoli, jolle myönnetty rangaistusheitto valitsee yhden (1) värillisistä palloistaan ja heittää sen rangaistusheittoruutuun. Erotuomari ilmoittaa suullisesti tuloksen (viite: 11) ja sitten "Erä on päättynyt."

10.15.3 Jos kaikkia palloja ei ole heitetty ja voittaja on selvä, ottelun viimeisessä erässä ei rangaista peliavustajaa/kouruavustajaa tai valmentajaa kannustaessa pelaajaa. Tämä koskee myös rangaistusheittoja.

10.15.4 Peliavustajat, kouruavustajat ja valmentajat saavat tulla kentälle vain tuomarin luvalla (viite: 15.9.7) Erän lopussa, kun tuomari ilmoittaa "minuutti! (One minute)" pitäessään ; tämä on merkki, jolloin peliavustaja, kouruavustaja ja valmentaja saavat astua kentälle.

10.16 Pisteet

10.16.1 Erän pisteet lasketaan, kun molemmat osapuolet ovat heittäneet kaikki pallot. Osapuoli, jonka pallo on lähimpänä maalipalloa, saa yhden pisteen jokaisesta pallosta, joka on lähempänä maalipalloa kuin vastustajan lähin pallo.

10.16.2 Jos kaksi tai useampia erivärisiä palloja on yhtä lähellä maalipalloa ja mikään muu pallo ei ole lähempänä, niin molemmat osapuolet saavat yhden pisteen palloa kohti.

10.16.3 Mahdolliset rangaistuspallojen tuomat pisteet lisätään pisteisiin ja kirjataan ylös. Jokainen rangaistusheitto osuessaan rangaistusruutuun on yksi (1) piste.

10.16.4. Kun erä loppuu, erotuomarin on varmistettava, että pisteet ovat oikeat tulostaululla. Pelaajien / kapteenien tehtävänä on varmistaa, että pisteet kirjataan oikein.

10.16.5. Erien päätyttyä kaikista eristä tehdyt pisteet lasketaan yhteen ja osapuoli, jolla on suurempi kokonaispistemäärä, julistetaan voittajaksi.

10.16.6 Tuomari voi kutsua kapteenit (tai pelaajat henkilökohtaisessa pelissä) kentälle, jos mittaus tapahtuu tai päätös on lähellä erän lopussa.

10.16.7 Jos pisteet ovat tasan mukaan lukien rangaistusheitot erän lopussa, pelataan tie-break. Tie-break:issa saatuja pisteitä ei lasketa osapuolen kokonaispistemäärään. Tie-break ratkaisee vain voittajan.

10.16.8 Jos osapuoli luovuttaa, vastustajalle annetut pisteet ovat 6-0; tai suurin piste-ero kyseisessä pelimuodossa sarja- tai pudotuspeli vaiheessa. Luovuttaja saa 0 pistettä. Jos molemmat luovuttavat, molemmat menettävät ottelun korkeammalla pisteet 6-0 tai suurin piste-ero kyseisessä pelimuodossa sarja- tai pudotuspeli vaiheessa. Pisteet kirjataan kummallekin osapuolelle merkinnällä "luovutus 0-(?)". Jos molemmat osapuolet menettävät ottelun, tekninen edustaja ja päätuomari päättävät asianmukaisista toimenpiteistä.

11. Valmistautuminen seuraaviin eriin kaikissa pelimuodoissa

Tuomari antaa korkeintaan minuutin aikaa erien välillä. Minuutti alkaa, kun tuomari nostaa maalipallon lattialta ja ilmoittaa "minuutti" (one minute). Peliavustajat, kouruavustajat ja/tai valmentajat hakevat pallot seuraavaa erää varten. Tuomari/linjatuomari voi avustaa pyydettäessä. Mikä tahansa pallo, joka ei ole pelaajan heittoruudussa erän alussa, tulee kuollut pallo. 45 sekunnin jälkeen tuomari ilmoittaa "15 sekuntia!", ottaa oikean maalipallon ja siirtyy heittolinjan lähelle. Minuutin kohdalla tuomari ilmoittaa "Aika!". Kaikki vastustajan toimet on lopetettava, kun tuomari antaa maalipallon heittäväälle pelaajalle. Tuomari pyytää "Maalipallo! (Jack please)". Jos vastustaja ei ole valmis, hänen on odotettava, kunnes tuomari ilmoittaa luvan heittää ja tässä ajassa he voivat suorittaa valmistelunsa.

Kun tuomari ilmoittaa "Aika!" (time), vuorossa olevan pelaajan on oltava heittoruudussa. Peliavustajien, kouruavustajien ja valmentajien on oltava heille osoitetuilla paikoilla. Rangaistus: keltainen kortti ottelun viivästymisestä (viite: 15.9.4). Vastustavan pelaajan tulee olla heidän heittoruudun takana ja valmiina pelaamaan, kun tuomari näyttää heittovuoron vaihtumisen. Kaikki tavarat, joita tarvitaan pelaamiseen erän aikana, täytyy olla sisällä pelaajan heittoruudussa tai pyörätuoliin kiinnitettynä (esim. pallot ja kourun jatkeet).

12. Keskeytetty erä

12.1 Erä keskeytetään, kun pallo/palloja on siirtynyt urheilijan tai erotuomarin kosketuksesta tai jos pallo heitetään rikkeen aikana ja jota tuomari ei pysty pysäyttämään.

12.2 Jos erä keskeytetään tuomarin virheestä tai toiminnasta (esim. tuomari potkaisee palloa tai ilmoittaa heittovuoron väärin), tuomari palauttaa toimitsijoiden avustamana siirtyneet pallot alkuperäisille paikoilleen (tuomari yrittää aina noudattaa alkuperäistä pistetilannetta, vaikka pallot eivät olisi tarkalleen alkuperäisissä asemissa). Jos tuomari ei tiedä edellistä pistetilannetta tai ei pysty palauttamaan palloja paikoilleen, erä on käynnistettävä uudelleen. Tuomari tekee lopullisen päätöksen asiasta.

12.3 Jos erä on keskeytetty osapuolen virheen tai toiminnan vuoksi tuomari ryhtyy toimiin säännön 12.2 mukaisesti mutta voi neuvotella epäedullisessa asemassa olevan osapuolen kanssa kohtuuttomien päätösten välttämiseksi.

12.4 Jos erä keskeytyy ja erän aikana on jaettu rangaistusheittoja, rangaistuspallo (t) pelataan uudelleen pelatun erän lopussa. Jos pelaaja tai osapuoli, joka aiheutti erän keskeytyksen, on aikaisemmin saanut rangaistusheittoja eivät voi niitä heittää vaan ne evätään.

12.5 Järjestäjän on toimitettava BISFed-maailmanmestaruuskisoihin ja paralympialaisiin yläkamera, jotta pallot voidaan tarkasti sijoittaa alkuperäisille paikoilleen ja helpottaa tuomaria tekemään nopean päätöksen siitä, miten erä on keskeytynyt ja mihin toimiin ryhdytään viivästyttä turnausta

13. Tie-Break

13.1 Tie-break on jatkoerä.

13.2 Pelaajat jäävät alkuperäisiin heittoruutuihinsa.

13.3 Jos pistetilanne on tasan ottelun kaikkien erien jälkeen, tuomari suorittaa kolikon heiton, ennen kuin ilmoittaa "minuutti". Se osapuoli, joka ei päättänyt kolikonheitosta kutsuhuoneessa, saa valita kolikon puolen tie-breakissa. Kolikonheiton voittaja päättää, mikä osapuoli heittää ensimmäisen värillisen pallon. Tämän jälkeen tuomari hakee maalipallon (tai rangaistusheittopallon) kentältä ja ilmoittaa erien välisen "minuutin" alkaneeksi.

13.4 Ensimmäisen väripallon heittävän maalipallo asetetaan ristin keskelle.

13.5 Tästä eteenpäin tie-break pelataan normaalina eränä. BC3:n henkilökohtaisessa pelissä ennen heidän ensimmäisen värillisen pallon heittoa (sekä punaiset että siniset), pelaajien pitää heiluttaa kourua. BC3-paripelissä molempien pelaajien pitää heiluttaa kourua sen jälkeen, kun erotuomari ilmoittaa heittovuoron ja ennen ensimmäistä heittoa (viite: 5.5, 15.8.10 - heitetyn pallon palautus).

13.6 Jos tapahtuu säännössä 10.16.7 kuvattu tilanne ja osapuolet saavat tasapisteet tie-break -erässä, kirjataan ne ylös kirjanpitoon ja pelataan toinen tie-break. Tällä kertaa vastapuoli aloittaa heidän maalipallo ristillä. Tarvittaessa tämä menettely jatkuu, aina jatkoerän aloittajan vaihtuessa vuorotellen, kunnes voittaja selvillä.

14. Ottelun jälkeinen pallojen tarkistus

Jokaisen ottelun jälkeen tuomari tarkistaa osapuolen kaikki seitsemän (7) pallo, joita käytettiin ottelussa. Ottelun päätyttyä kentän tuomari tarkastaa visuaalisesti ja tunnustelee jokaisen pallo (tahmeuden varalta), ennen kuin palauttaa pallot pelaajille. Vasta tarkastuksen jälkeen tuomari antaa pallot pelaajalle tai heidän avustajalle.

Jos pallo ei läpäise kenttätuomarin tarkastusta, päätuomari/päätuomarin assistentti tarkistaa ja vahvistaa tarkastuksen tuloksen. Jos pallo/pallot eivät läpäise ottelun jälkeistä tarkastusta, pallo/pallot takavarikoidaan, pelaajalle annetaan keltainen kortti ja ottelun tulos kirjataan luovutetuksi. Jos pelaajalla on enemmän kuin yksi pallo hylätty, pelaaja tuomitaan vain yhdellä keltaisella kortilla.

Peliavustaja/kouruavustaja tai valmentaja/apuvalmentaja voivat seurata pallotarkastusta. Jos pallo hylätään, testiä ei tehdä uudestaan, paitsi jos tuomari ei noudattanut oikeaa testiprotokollaa.

Joukkue- ja parikilpailuissa pelaajan välineet ja pallot täytyy pystyä tunnistamaan tietyn pelaajan välineiksi siinä tilanteessa, jos väline hylätään tarkastuksessa. Jos omistajuutta ei pystytä vahvistamaan, kapteenia pidetään omistajana.

15. RIKKOMUKSET

Rikkomuksesta voi tulla yksi tai useampia näistä seuraamuksista:

- Yhden pallon rangaistusheitto
- Hylkääminen
- Yhden pallon rangaistusheitto ja hylkääminen
- Yhden pallon rangaistusheitto ja keltainen kortti
- keltainen kortti
- Punainen kortti (diskaus)

Pelaaja ja hänen avustaja katsotaan yhdeksi yksiköksi - kaikki keltaiset tai punaiset kortit, jotka avustaja saa, annetaan myös pelaajalle.

Valmentajaa/apuvalmentajaa pidetään erillisenä yksilönä. Jos valmentaja saa keltaisen tai punaisen kortin, se ei siirry pelaajalle.

15.1 Hylkääminen

15.1.1 Hylkäämisellä tarkoitetaan pallon poistamista kentältä. Hylätty pallo sijoitetaan pelikentän ulkosivualueelle kuolleiden pallojen laatikkoon tai lattialle.

15.1.2 Hylkääminen voidaan antaa vain rikkeestä, joka tapahtuu heittämisen aikana.

15.1.3 Jos rike johtaa hylkäämiseen, tuomari yrittää aina pysäyttää pallon, ennen kuin se siirtää muita palloja.

15.1.4 Jos tuomari ei ehdi pysäyttämään palloa ennen sen osumista muihin palloihin, erän katsotaan olevan keskeytetty (viite: 12.1-12.4).

15.2 Yhden pallon rangaistusheitto

15.2.1 Yhden pallon rangaistus on yhden ylimääräisen pallon myöntäminen vastapuolelle. Kyseinen pallo heitetään, kun kaikki erän pallot ovat heitetty. Tuomari kirjaa ylös tuloksen; kaikki pallot poistetaan kentältä ja rangaistusheiton saanut osapuoli valitsee yhden (1) värillisistä palloistaan, minkä hän heittää rangaistusruutuun. Tuomari näyttää heittävän joukkueen väriä ja ilmoittaa "Yksi minuutti! (one minute)". Pelaajalla on minuutti aikaa heittää rangaistusheitto. Jos pallo pysähtyy 35 cm:n rangaistusruudun sisälle

koskettamatta sen ulkorajoihin, rangaistusheiton suorittanut osapuoli saa yhden lisäpisteen. Tuomari laskee lopulliset pisteet ja se merkitään kirjanpitoon. Rangaistusheittotapauksessa kello säädetään yhteen minuuttiin sen jälkeen, kun sen hetkinen pelissä jäljellä oleva aika on merkitty tulostauluun.

15.2.2 Jos sama osapuoli saa useampia rikkomuksia erän aikana, voidaan siitä antaa useampi kuin yksi rangaistusheitto vastustajalle. Jokainen rangaistuspallo heitetään erikseen. Heitetty pallo poistetaan ja tilastoidaan (jos siitä tulee piste) ja heittävä osapuoli valitsee värillisestä palloistaan seuraavaksi heitettävän pallon (pallo voi olla sama).

15.2.3 Molempien osapuolten tekemät rikkomukset eivät kumoja toisiaan. Kumpikin osapuoli voi yrittää ansaita rangaistuspisteitä heittäen. Ensimmäisen rangaistusheiton heittää se osapuoli, joka sai rangaistusheiton ensimmäisenä. Sen jälkeen heitetään rangaistusten tapahtuneessa järjestyksessä.

15.2.4 Jos rangaistusheiton myöntämiseen johtava rikkomus tapahtuu rangaistusheiton aikana, tuomari antaa rangaistusheiton vastustajalle.

15.3 keltainen kortti

15.3.1 Kun tapahtuu säännössä 15.9 lueteltu rike, näytetään keltainen kortti ja erotuomari kirjaa sen tulostauluun.

15.3.2 Jos urheilija saa kaksi (2) keltaista korttia kilpailuissa, pelaaja poistetaan tämänhetkisestä ottelusta. Ottelu on silloin hävitty luovuttamalla (viite: 10.16.8). Jos pelaaja ja / tai hänen avustaja joukkuepelissä saa toisen keltaisen kortin, hänet poistetaan pelistä.

Toisesta keltaisesta kortista ja jokaisesta seuraavasta keltaisesta kortista, jonka pelaaja saa, hänet hylätään nykyisestä ottelusta, mutta on oikeutettu pelaamaan kaikki jäljellä olevat ottelut kilpailuissa.

15.3.3 Jos pelaaja saa keltaisen kortin ottelun jälkeisessä pallo tarkastuksesta, se kyseinen ottelu katsotaan luovutetuksi.

15.4 Punainen kortti (diskaaminen)

15.4.1 Kun pelaaja, valmentaja/apuvalmentaja tai peliavustaja/kouruavustaja diskataan, näytetään punainen kortti, joka kirjataan tulostauluun. Punainen kortti tarkoittaa aina välitöntä diskausta kilpailuista (viite: 15.11.4).

15.4.2 Jos pelaaja ja / tai hänen peliavustaja/kouruavustaja henkilökohtaisessa tai paripelissä hylätään, osapuoli häviää pelin (viite: 10.16.8).

15.4.3 Diskattu pelaaja voidaan sallia takaisin tuleviin peleihin samassa turnauksessa päätuomarin ja teknisen edustajan päätöksellä. Jos pelaajalle annettiin punainen kortti pallojen peukaloimisesta, pelaajalle ei voida antaa lupaa pelata enää samassa turnauksessa.

15.5 Seuraavat toimenpiteet johtavat pallon hylkäämiseen (viite: 15.1):

15.5.1 pallon heittäminen ennen tuomarin heittovuoron ilmoittamista.

15.5.2 jos pallo pysähtyy kourussa sen vapauttamisen jälkeen.

15.5.3 jos BC3 avustaja jostain syystä pysäyttää pallon kourussa.

15.5.4 BC3-ottelussa, jos BC3-pelaaja ei ole henkilö, joka vapauttaa pallon. Urheilijalla on oltava suora fyysinen kosketus palloon sen vapautumisen yhteydessä. Suoraksi fyysiseksi kosketukseksi katsotaan apulaite, joka kytketty suoraan urheilijan päähän, suuhun tai käsivarteeseen (viite: 4.1.5).

15.5.5 jos avustaja koskettaa pelaajaa tai työntää / vetää pyörätuolia palloa heitettäessä (viite: 9.2.1; 9.2.2).

15.5.6 jos kouruavustaja ja pelaaja vapauttavat pallon samanaikaisesti.

15.5.7 jos värillinen pallo heitetään ennen maalipalloa.

15.5.8 jos ensimmäisen värillisen pallon heittäjä ei ole pelaaja, joka heitti maalipallon (viite: 10.5.1).

15.5.9 BC3-pelaaja, joka ei heiluta kourua vähintään 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle maalipallon saamisen jälkeen ja ennen sen heittämistä; tai ennen rangaistusheiton heittämistä; tai ennen jokaisen pelaajan ensimmäistä heittoa tie-breakissa (viite: 4.1.6).

15.5.10 jos BC3-pelaaja ei uudelleensuuntaa kourua heiluttamalla sitä 20 cm oikealle ja vasemmalle, hänen tai joukkueoverinsa palatessa kentältä ennen oman pallon heittämistä (viite: 4.1.6).

15.5.11 jos joku osapuoli heittää useamman kuin yhden pallon samanaikaisesti (viite: 10.12).

15.6 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistusheiton myöntämiseen (viite 15.2):

15.6.1 pelaaja poistuu heittoruudusta, kun heidän heittovuoroaan ei ole ilmoitettu (viite: 10.7.2).

15.6.2 BC3 avustaja kääntyy kentälle katsomaan peliä erän aikana (viite: 9.2.1).

15.6.3 jos tuomarin mielestä pelaajan/pelaajien, heidän peliavustajan/kouruavustajan ja/tai valmentajan välillä on epäasianmukaista kommunikointia (viite: 16.1 - 16.3). Tämä pitää sisällään kommunikoinnin älylaitteilla.

15.6.4 jos pelaaja ja / tai peliavustaja/kouruavustaja valmistelee seuraavaa heittoaan suuntaamalla pyörätuolin, tai kourun tai antamalla pallon vastustajan heittovuoron aikana (viite: 10.7.1).

15.6.5 jos peliavustaja/kouruavustaja siirtää pyörätuolia tai kourua tai tähtäintä tai antaa pallon pelaajalle ilman pelaajan pyyntöä (viite: 9.2.1; 9.2.2).

15.7 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistusheittoon ja heitetyn pallon hylkäämiseen (viite: 15.1 / 15.2):

15.7.1 heittää maalipallon tai värillisen pallon, kun peliavustaja, kouruavustaja tai pelaaja tai mikä tahansa heidän pelivälineistään, palloista tai tavaroista, koskettavat kentän viivoja tai osaa kentän lattiasta pelaajan oman heittoruudun ulkopuolella. BC1 peliavustaja voi olla pelaajan heittoruudun takana. BC3-pelaajille ja heidän kouruavustajilleen tähän kuuluu se, kun pallo on edelleen kourussa (viite: 10.3).

15.7.2 pallon heittäminen, kun kouru ylittää heittolinjan rajat (viite: 4.1.4).

15.7.3 pallon heittäminen, ilman että vähintään yksi osa pakaraa (tai vatsa luokituksen mukaan) on kosketuksissa tuolin istuimella (viite: 10.8.1).

15.7.4 pallon heittäminen, kun pallo koskettaa pelaajan heittoruudun ulkopuolella olevaa kentän osaa (viite: 10.3).

15.7.5 pallon heittäminen, kun kouruavustaja katsoo kentälle (viite: 9.2.1).

15.7.6 pallon heittäminen, kun pelaajan istuinkorkeus on korkeampi kuin 66 cm BC1: n, BC2: n ja BC4 pelaajilla (viite: 4.2.1).

15.7.7 joukkue- tai paripelissä, pelaaja heittää, kun joukkueoverinsa palaamassa heittoruutuunsa (viite: 10.7.5). Jos ei-heittäväällä pelaajalla on ainakin yksi rengas heittoruudussa, heidän katsotaan olevan heittoruudussa.

15.7.8 valmistelu ja sitten pallon heittäminen vastustajan heittovuoron aikana (viite: 15.6.4).

15.8 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistuksen ja keltaisen kortin saamiseen (viite: 15.2, 15.3):

15.7.1 tahallinen vastapuolen pelaajan häirintä tavalla, joka vaikuttaa heidän keskittymiseen tai heittämiseen.

15.7.2 aiheuttamalla erän keskeytymisen, minkä vuoksi erä täytyy aloittaa alusta.

15.9 Urheilija, avustaja ja / tai valmentaja, joka tekee jonkin seuraavista rikkeistä saa keltaisen kortin (viite: 15.3):

15.9.1 Pelaaja, joka tuo lämmittelyalueelle tai kutsuhuoneeseen enemmän kuin sallitun henkilömäärän (viite: 6.2, 7.2). Tämä johtaa keltaiseen korttiin urheilijalle tai kapteenille joukkue- tai paripelissä.

15.9.2 Pelaaja, pari tai joukkue, joka tuo kutsuhuoneeseen enemmän kuin sallitun määrän palloja (viite: 2.1, 2.2, 2.3). Ylimääräiset pallot takavarikoidaan ja pidetään kilpailujen loppuun saakka. Joukkue- ja paripelissä keltainen kortti annetaan urheilijalle, joka tuo sallittua enemmän palloja. Jos pelaajaa ei ole mahdollista määrittää, keltainen kortti annetaan kapteenille (viite: 14). Takavarikoidut ja muuten lailliset "ylimääräiset pallot" voidaan ottaa takaisin käyttöön seuraavissa peleissä samassa turnauksessa.

15.9.3 Pelaaja, jonka pallo(t) eivät täytä kriteerejä pallotarkastuksessa (viite: 8, 14). Jos pelaaja tuo kutsuhuoneeseen liian monta palloa ja yksi palloista hylätään pallotarkastuksessa, pelaaja saa yhden keltaisen kortin, ei kahta. Kutsuhuoneen sisäänkäynnillä ilmoitetaan hylätyistä palloista ja hylätyistä välineistä ja kaikki keltaiset kortit.

15.9.4 Ottelun viivästyttäminen kohtuuttomasti.

15.9.5 Hyväksymättä erotuomarin päätöstä ja / tai haitallisella toimimalla vastustajaa tai toimitsijoita kohtaan.

15.9.6 Poistuminen pelialueelta ottelun aikana ilman tuomarin lupaa, vaikka se olisi erien välillä tai lääketieteellisen tai teknisen aikalisän aikana, kyseinen pelaaja ei saa palaa otteluun.

15.9.7 Peliavustaja, kouruavustaja tai valmentaja saapuu kentälle ilman tuomarin lupaa (viite: 10.15.4).

15.9.8. Jos pelaaja käyttää ei-hyväksytyä välineitä kilpailussa. (Jos välinetarkastuksessa, väline ei ole kriteerien mukainen, välinettä voidaan muokata, jotta se hyväksytään ja saa virallisen leiman/tarran).

15.10 Urheilija, avustaja ja / tai valmentaja, joka syyllistyy johonkin seuraavista virheistä saavat toisen keltaisen kortin, ja hylätään sen hetkisestä ottelusta (viite: 15.3):

15.10.1 Toisen varoituksen vastaanottaminen samoissa kilpailuissa (ts. on aiemmin saanut keltaisen kortin jonkun säännössä 15.9 luetelluista rikkeistä).

15.10.2 Toinen keltainen kortti lämmittelyalueella tai kutsuhuoneessa pelaajalle ja / tai peliavustajalle/kouruavustajalle samassa kilpailussa, johtaa hylkäämiseen ottelusta. Jos tämä tapahtuu valmistautuessa henkilökohtaiseen peliin, pelaaja häviää pelin luovutuksena (viite: 10.16.8). Toinen keltainen kortti valmentajalle estää häntä pääsemästä pelialueelle ottelussa.

15.10.3 Toinen keltainen kortti kentällä ottelun aikana johtaa hylkäämiseen ottelusta ja voi johtaa pelin luovuttamiseen (viite: 10.16.8).
Jos kyseessä on valmentaja, hänet pyydetään poistumaan pelialueelta, mutta ottelu voi jatkua.

15.11 Pelaaja, peliavustaja, kouruavustaja ja / tai valmentaja, joka syyllistyy johonkin seuraavista virheistä saavat punaisen kortin ja välittömän diskauksen (viite: 15.4):

15.11.1 Käyttäytymällä epäurheilijamaisesti kuten yrittämällä vaikuttaa tuomarın toimiin; kilpailemalle pallolla, jotka on peukaloitu tai tekemällä luvattomia jälkiä pelikentällä.

15.11.2 Käyttäytymällä väkivaltaisesti.

15.11.3 Loukkaavan, tai hyökkävän kielenkäytön tai eleiden vuoksi.

15.11.4 Punainen kortti johtaa missä tahansa vaiheessa välittömästi diskaamiseen kilpailuista. Tulokset aiemmista peleistä turnauksen aikana luovutetaan, eikä pelaaja tai osapuoli ole oikeutettu osallistumaan turnauksen peleihin tai saamaan siitä ranking-pisteitä (viite: 15.4.1).

RIITA-ASIAT

16 Selvitys- ja kiistamenettely

16.1 Ottelun aikana osapuolesta saattaa tuntua, että erotuomari on jättänyt huomiotta tapahtuman tai tehnyt väärän päätöksen, mikä vaikuttaa ottelun tulokseen. Tuolloin kyseisen puolen urheilija/kapteeni voi kiinnittää erotuomarın huomion tähän tilanteeseen ja pyytää selvennystä. Aika on pysäytettävä (viite: 10.2.10).

16.2 Ottelun aikana urheilija/kapteeni voi pyytää päätöstä päätuomarilta, jonka päätös on lopullinen ja ottelu jatkuu. Muita protesteja ei voida esittää. Jos käytössä on yläkameroita, päätuomari voi käyttää näitä todisteita päätöksenteossa.

KOMMUNIKOINTI

17. Kommunikointi

17.1 Pelaajan, peliavustajan, kouruavustajan tai valmentajan välillä ei voi olla kommunikointia erän aikana. Poikkeuksina ovat:

- kun pelaaja pyytää peliavustajaansa/kouruavustajaa suorittamaan tiettyjä toimenpiteitä, kuten Pyörätuolin siirtäminen, apulaitteen siirtäminen, pallon pyörittäminen tai pallon ojentaminen pelaajalle. Jotkut rutiinitoimet ovat sallittuja ilman erityistä pyyntöä peliavustajalle/kouruavustajalle
- valmentajat, peliavustajat ja kouruavustajat voivat onnitella ja kannustaa pelaajaa tai osapuolta heittojen jälkeen ja erien välillä

17.2 Joukkue- ja paripelissä, erän aikana pelaajat saavat kommunikoida kentällä olevien joukkueovereiden kanssa vain, kun tuomari on ilmoittanut, että on heidän heittovuoro. Erän aikana, kun seuraava heittovuoroa ei ole vielä ilmoitettu (esim.: tuomarin mittauksen aikana; kellon ollessa pysähdyksissä...) molempien osapuolen pelaajat voivat keskustella hiljaa, mutta heidän on lopetettava heti, kun seuraava heittovuoro on ilmoitettu pelaamaan.

17.3 Pelaaja ei saa opastaa/auttaa joukkueoverinsa peliavustajaa (joukkue) tai kouruavustajaa (pari). Jokainen pelaaja saa kommunikoida vain suoraan oman avustajansa kanssa. BC3 pelaaja voi käyttää kommunikointikaaviota tai paperiarkkia antaakseen käskyä joukkueoverilleen.

17.4 Erien välillä pelaajat voivat kommunikoida toistensa, peliavustajiensa/kouruavustajiensa ja valmentajiensa kanssa. Tämä on lopetettava, kun tuomari on valmis aloittamaan erän. Tuomari ei viivytä pelin alkua salliakseen pidemmän keskustelun.

17.5 Ottelun aikana kouruavustajan tulee varmistaa, että heidän tavaransa (mukaan lukien kouru) ovat poissa tieltä, jotta vastustaja voi helposti heittää pallon, ilman että välineille aiheutuisi vahinkoa. Vahinkojen välttämiseksi kouruavustajan ei pitäisi siirtää vastustajan välineitä.

17.6 Jokainen pelaaja voi puhua tuomarille omalla ajallaan. Peliavustaja/kouruavustaja voi välittää viestin pelaajalta tuomarille vain tuomarin luvalla.

17.7 Kun tuomari on ilmoittanut heittävän osapuolen, kuka tahansa kyseisen puolen pelaaja voi kysyä pistetilannetta tai mittausta. Pallojen sijoittumisiin koskeviin kysymyksiin (ts. Mikä vastustajan pallo on lähempänä?) ei vastata. Pelaajat voivat tulla kentälle varmistaakseen itse, miten pallot ovat.

17.8 Jos kääntäjää vaaditaan kentällä ottelun aikana, päätuomarilla on täydet valtuudet valita sopiva kääntäjä. Päätuomari yrittää ensin käyttää joko tehtävään paikalla olevaa vapaaehtoista henkilöä tai toista tuomaria, joka ei ole sillä hetkellä mukana toisessa ottelussa.

17.9 Kääntäjiä ei saa olla pelialueelle. Kääntäjän pitää istua heille osoitetulla paikalla. Mitään ottelua ei viivytetä, jos tarvittavaa kääntäjää ei ole saatavilla.

17.10 Kaikkien viestintälaitteiden, mukaan lukien älypuhelimet, jotka on otettu kentälle, on oltava välinetarkastuksessa hyväksytyjä. Ei-hyväksytyt kommunikointilaitteet eivät ole sallittuja pelialueelle. Kaikki väärinkäyttö katsotaan sopimattomaksi viestinnäksi ja johtavat yhden pallon rangaistukseen.

Valmentaja/apuvalmentaja saa käyttää tablettia/älypuhelinia muistiinpanojen ottamiseen (laitteen tulee olla lentokonetilassa, jotta on mahdotonta kommunikoida kentällä olevan pelaajan kanssa. Tuomareilla on

lupa milloin tahansa ottelun aikana tarkastaa, että valmentajan/apuvalmentajan älylaite on lentokonetilassa.) Pelaajat ja peliavustajat/kouruavustajat eivät saa saada minkäänlaista kommunikointia (esim. ääniä, merkkejä) kentän ulkopuolelta. Mitään elektronista laitetta ei saa viedä kentälle ilman, että se on hyväksytty välinetarkastuksessa. Tämän säännön noudattamatta jättäminen johtaa yhden pallon rangaistusheittoon.

17.11 Virkailijoiden eleet/merkit

Tuomareiden eleet/merkit on kehitetty auttamaan sekä tuomareita että urheilijoita ymmärtämään tiettyjä tilanteita. Urheilijat eivät voi protestoida, jos tuomari unohtaa käyttää tiettyä elettä. (Liite 1)

18 AIKALISÄT

18. Lääkinnällinen aikalisä

18.1 Jos pelaaja tai avustaja sairastuu ottelun aikana (sen on oltava vakava tilanne), kuka tahansa pelaaja voi tarvittaessa pyytää lääkinnällisen aikalisän. Ottelu voidaan keskeyttää lääkinnällisen aikalisän vuoksi kymmeneksi (10) minuutiksi, jonka aikana tuomarin on pysäytettävä kello. BC3-luokassa kymmenen minuutin aikalisän aikana kouruavustajat eivät saa katsoa kentälle.

18.2 Pelaaja tai avustaja voi saada vain yhden (1) lääkinnällisen aikalisän ottelua kohti.

18.3 Jokaisen pelaajan tai peliavustajan/kouruavustajan, jolle myönnetään lääkinnällinen aikalisä, on saatava mahdollisimman pian tavata peliin nimetty lääkäri. Lääkäri voi tarvittaessa kommunikoida pelaajan tai peliavustajan/kouruavustajan kanssa. Lääkinnällinen aika lisää alkaa heti, kun tuomari ilmoittaa, mutta aika lähtee käyntiin vasta, kun lääkäri saapuu kentälle.

18.4 Jos pelaaja ei pysty jatkamaan, kaikista jäljelle jääneistä palloista tulee kuolleita palloja.

18.5 Jos lääkinnällinen aikalisä koskee peliavustajaa/kouruavustajaa, ja peliavustaja/kouruavustaja ei pysty jatkamaan aikalisän jälkeen, jos pelaajalla on palloja jäljellä, muttei pysty heittämään niitä ilman apua, palloista tulee kuolleita palloja.

18.6 Jos pelaaja jatkaa lääkinnällisen aikalisän pyytämistä seuraavissa otteluissa, tekninen edustaja lääkärin avustuksella ja kyseisen pelaajan maajoukkueen edustaja päättävät, onko kyseinen pelaaja otettava pois tulevista peleistä. Henkilökohtaisissa peleissä, jos pelaaja jää pois lopuista peleistä, näistä peleistä annetaan hänen vastustajalle voitto 6-0 tai kyseisen sarjan korkeimmalla mahdollisella piste erolla.

19. Tekninen aikalisä

19.1. Teknisen aikalisän voi ottaa kerran ottelua kohden, jos varusteet rikkoutuvat, aika on pysäytettävä ja urheilijalle annetaan kymmenen (10) minuutin tekninen aikalisä varusteiden korjaamiseksi. Pariottelussa urheilija voi tarvittaessa käyttää samaa kourua joukkueoverinsa kanssa. Vaihtokouru tai -pyörätuoli voidaan vaihtaa erien välillä (päätuomarille on ilmoitettava tästä). Korjaustarvikkeet, mukaan lukien vaihtokouru tai vaihtopyörätuoli, voivat tulla FOP:n ulkopuolelta. Virkailijan (linjaaja, ajanottaja, tuomari...) tulee olla korjauksen tekevän henkilöstön mukana.

19.2 Jos välinettä ei voida korjata (tai vaihtaa erien välissä), urheilijan on jatkettava pelaamista rikkinaisellä varusteella. Jos urheilija ei pysty jatkamaan, kaikki urheilijan jäljellä olevat pallot muuttuvat kuolleiksi palloiksi.

Liitteet

BISFed myöntää, että voi syntyä tiettyjä tilanteita, joita ei ole käsitelty tässä säännöstössä. Näitä tilanteita käsitellään niiden syntymishetkellä neuvotellen teknisen edustajan ja / tai päätuomarin kanssa.

Seuraavilla sivuilla (liitteet 1 ja 2) käsitellään tuomarin käyttämät käsimerkit ja kentän pohjapiirros. Käsimerkit on kehitetty auttamaan sekä tuomaria että pelaajia ymmärtämään eri tilanteita. Pelaajat eivät voi protestoida, jos erotuomari unohtaa käyttää käsimerkkejä.

Liite 1 – Toimitsijoiden käsimerkit

tuomarit

Ilmoitettava tilanne

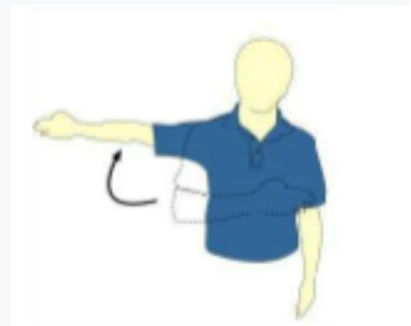
Kuvaus tuomarin eleistä

Suoritettava ele

Näytetään että että voi heittää lämmittelyssä väripallot tai maalipallo:

- sääntö 10.1
- sääntö 10.2

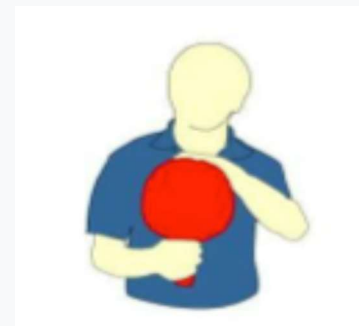
Liikuttaa kättään osoittaakseen heittoa ja sanoo ”aloita lämmittely” tai ”maalipallo”



Näytetään värillisen pallon heittoa:

- sääntö 10.4
- sääntö 10.5
- sääntö 10.6

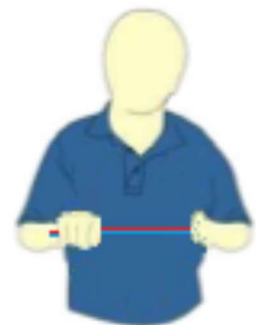
Näytät heittävän osapuolen pallojen väri



Pallot yhtä lähellä maalipalloa

- sääntö 10.12

Pitää osoitinta tai näyttömailaa sivuttain kämmentään vasten näyttäen sen reunan pelaajille. Kääntää sen ja näyttää seuraavaksi heittävän väri (kuten yllä)



Tekninen tai lääketieteellinen

Aikalisä:

- sääntö 5.7
- sääntö 6.2
- sääntö 18

Laittaa sormet ylöspäin kämmentään vasten T-kirjaimen muotoon ja sanoo mikä osapuoli pyysi aikalisää. (pelaajan nimi/joukkue/maajoukkue/väri).



Pelaajan vaihto:

- sääntö 10.16

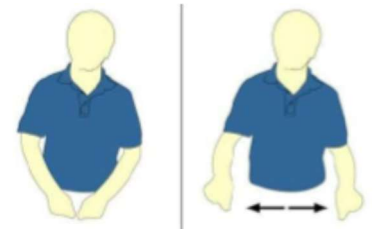
Pyörittää käsivarttaan toisen ympäri.



Mittaus:

- sääntö 4.6
- sääntö 11.6

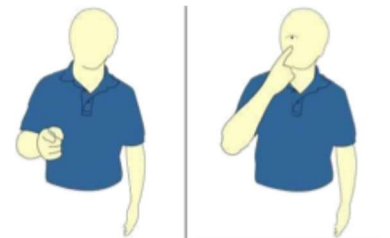
Laitta kätet vierekkäin ja vetää niitä poispäin toisistaan kuin käyttäisi mittanauhaa.



Tuomari kysyy pelaajalta haluaako tämä kentälle?

- sääntö 11.6

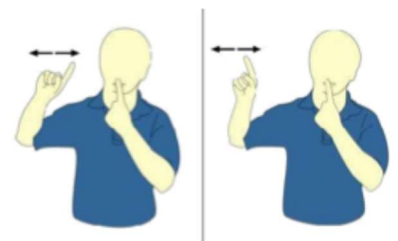
Osoittaa pelaajaa ja sitten silmiään sormella.



sopimaton viestintä:

- sääntö 15.5.3
- sääntö 16

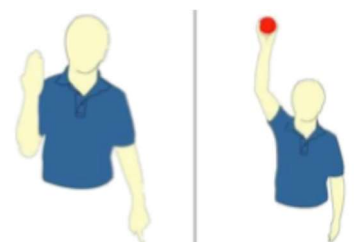
Osoittaa suuta sormella ja heiluttaa toisen käden etusormella edestakaisin.



Kuollut pallo / pallo ulos:

- sääntö 10.6.2
- sääntö 10.10
- sääntö 10.11

Osoittaa palloa toisella kädellä ja toinen käsivarsi pystysuorassa kämmen itseään kohti ja sanoo: "Ulkona" tai "Kuollut pallo" ja nostaa sitten pallon ylös.



Hylätty pallo:

- sääntö 15.2

Osoittaa toisella kädellä palloa ja toisella nostaa kyynärvarren ylös ja käsi koverana näyttää toimenpidettä ennen pallon nostoa.



1 rangaistusheitto:

- sääntö 15.1

Nostaa yhden sormen.



Keltainen kortti:

- sääntö 15.3

Näyttää keltaista korttia virheen merkiksi.



Toinen keltainen kortti ja ulosajo ottelusta

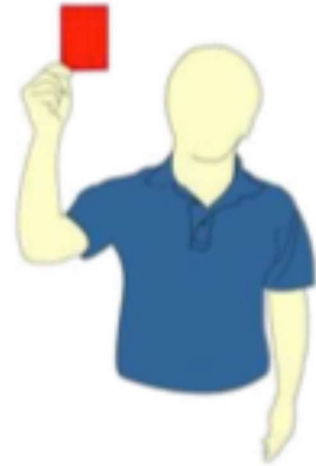
- sääntö 15.10

Näyttää keltaista korttia toisen virheen merkiksi (Lopettaa pelin pari- ja yksilöpelissä).

**Punainen kortti
(Diskaaminen):**

- Sääntö 15.4

Näyttää punaista korttia.

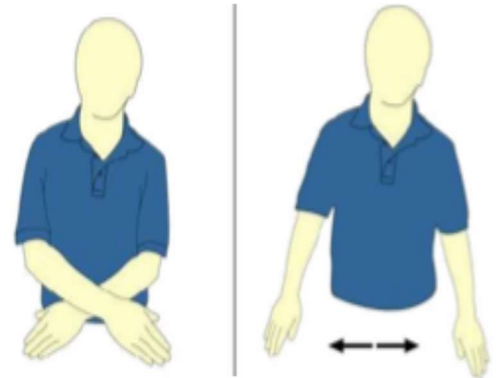


Erän loppu / pelin loppu:

- sääntö 10.7

Ristii käsivarret
ojennettuina ja vetää ne
erilleen.

Sanoo: "Erä päättynyt"
tai "peli päättynyt"



Pisteet:

- sääntö 4.5
- sääntö 11

Laittaa sormet sen värin
puolelle mille pisteet tulee.

Näyttää pistemäärän sormilla
ja sanoo tuloksen.



Pisteet

Pisteiden näyttämisen esimerkkejä:



3 pistettä punaiselle



7 pistettä punaiselle



10 pistettä punaiselle



12 pistettä punaiselle

Linjatuomari

Ilmoitettava tilanne

Kuvaus tuomarin eleistä

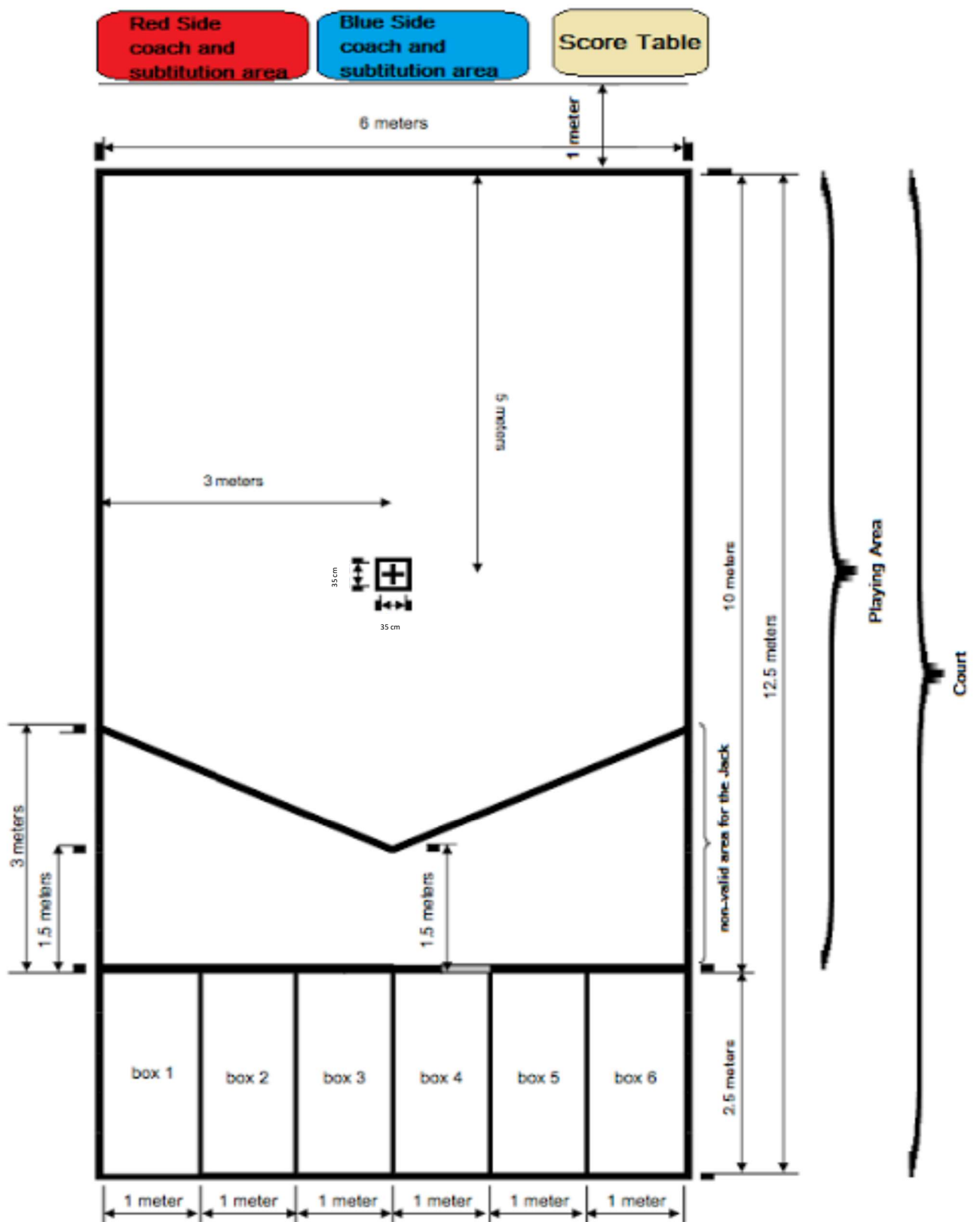
Suoritettava ele

Kutsua tuomaria

Nostaa käden ylös



Liite 2 – Boccia kentän pohjapiirros



Suuntaa antavat ohjeet kentän rajoiksi

Leveä teippinauha ulkorajoille, heittoviivalle ja V-viivaksi.

Ohut teippi heittoruutujen välirajoiksi, ristin ja 35 cm x 35 cm rangaistusruudun rajoiksi.

6 metrin viivat: sivurajojen sisäpuolella.

12,5 metriä sivurajat: eturajan sisäpuolelta ja takarajan sisäpuolelta.

10 metriä: takarajan sisäpuolelta heittoviivan taakse.

5 metriä: takarajan sisäpuolelta ristin keskelle.

3 metriä: sivurajan sisäreunasta ristin keskelle.

3 metriä: heittoviivan takaa V-viivan eteen.

1,5 metriä: heittoviivan takaa V-viivan eteen.

2,5 metriä: etuviivan sisäpuolelta heittoruudun eturajaan.

1 metrin heittoruutujen rajat: tasaisesti metrin merkkien molemmille puolille.