



BISFed International Boccia Rules

2018 – v.3

English Rules to be used at all BISFed sanctioned events



Változások V.3

A változtatások a szabálykönyvben pirossal kiemelték. A legtöbb, bár nem feltétlenül az összes változtatás itt található

- 1 Meghatározások, definíciók – néhány a táblázatban helyesbítve – **hozzáadva új definíciók. Különösen definiálva “verseny” és “bajnokság”** 3.2 eltávolítva “A páros BC3-ban kötelező egy CP-s játékosnak a pályán tartózkodnia mindvégig a”.
- Törölve 3.4 és egyesítve 10.8. –as szabállyal.
- 3.4.7 szövegváltoztatás az **elektronikus pont tábla**.
- 3.5 **semmilyen körülmények között nincs érintés; hozzáadott bírói szám 15.8.5.**
- 4 hozzáadva a szükséges **írásbeli hitelesítő** kesztyűknek. Változtatva “verseny” to **“versenysorozat”**. Hozzáadve **“kerekesszékek”**.
- 4.7.2.3 tisztázva “három kísérletig”. Gördülést ellenőrző szerkezet – szögmérő használata megállapítani a 25 fokos szöget (+/-0,5).
- 4.7.2.5 Változtatva “verseny” to **“bajnokság”**.
- 5.2 hozzáadva **“Rögzített vagy ideiglenes tartozék a rámpán nem használható irányzékra/célzásra/tájolásra a rámpának.”**
- 5.4 hozzáadva **“(Izd.: 15.8.4 a pálca közvetlenül kell, hogy rögzítve legyen a versenyző fejéhez, szájához, vagy karjához)”**.
- 5.5 eltávolítva és tisztázva **hintáztatni a rámpát** az első dobás előtt és a játéktérről való visszaéerkezéskor.
- 5.7 hozzáadva **“egy”**.
- 8.3 megegyező **“rajt szám”**.
- 8.9 hozzáadva **“és besorolási dokumentumok”**.
- 9.1 & 9.2 változtatva “verseny” to **“versenysorozat”**.
- 9.2 & 15.9.2 **elkobzott “extra labda”, ha különben szabályos, használható a következő játékban az azonos versenyen.**
- 9.7 hozzáadva ref.: 15.9.1 & 15.9.2
- 10.2 hozzáadva **“labdák és holmik”**.
- 10.7.4 hozzáadva **“a játszma végén, amikor a bíró kihirdeti, “Egy perc!” amikor a pallinót felveszik.”**
- 10.8 **“15 másodperc!”** módosított 10 másodpercről.
- 10.10.1 javított hivatkozási számok **“10.10.4 vagy 10.11.1.”**
- 10.16.3 hozzáadva **“A csapatkapitány kötelessége kapcsolódhat az új játékos bejövetelekor”**.
- 11 változtatva, “előtte levő” **“és”-re.**
- 13.5 hozzáadva **tie-break rámpahintáztatási előírások.**
- 14.5 & 15.6.7 hozzáadva a **visszaéerkező játékos, játékos (nem dobó) kötelező, hogy egy kerék belül legyen a saját dobó négyzetén belül, amikor a csapattárs dob.**
- 15 újrírva az egész rész. Néhány dolog most más sorrendben van.
“A játékos és az ő segédje egyéni egységnek tekintendő, amikor sárga lapot kap vagy pirosat”
- 15.3 & 15.9 & 15.10 Sárga lapok.
- 15.4 & 15.11 Piros lapok = Azonnali kizárás.
- Ez volt a ~~15.5.2~~ V2 -ben, 15.8.10 V3-elhanyagolható a rámpa hintáztatása, mint említve lett a szabályzatban- most csak visszahúzás.
- 15.8.11 hozzáadva **“mielőtt a saját labdát dobna”**.
- 15.10 & 15.11 hozzáadva **“segítő vagy edző” a megnevezéshez.**
- 16.1 hozzáadva a **kerekesszék.**
- 16.2 hozzáadva **“A játszma alatt, amikor egyik fél sincs játékban (pl: bíró általi mérésnél; időmérő meghibásodásánál...) mindkét oldal játékosai halkán beszélgethetnek, de amint az egyik felet játékra szólítják, abba kell hagyniuk”**.
- 16.5 hozzáadva **“vagy BC3 segítő”**.
- 17.4 változtatva **“eldobandó labda”-ra.**
- 17.11 **15 másodperc** alatt egy perc a játszmák között
- 18 and 19 sorrendje felcserélődött.
- 18.6 eltávolítva a CP záradék.
- Appendix 1 – újra gyártva a sárga lap jelzései
- Appendix 4 – eltávolítva az appendix

Bevezetés

Boccia

A dokumentumban leírt szabályok a boccia játékra vonatkoznak.

A BISFed (Nemzetközi Boccia Szövetség) által felügyelt nemzetközi versenyeken jelen versenyszabályzatban leírt szabályokat kell alkalmazni. Minden BISFed által engedélyezett sportviadal – így nyílt világversenyek, regionális versenyek, a regionális bajnokságok, a világbajnokságok és Paralimpiai Játékok – ezek közé tartoznak.

A verseny szervezőbizottság az adott versenyen jogosult arra, hogy a versenyszabályzat szövegét kiegészítse meghatározott pontokkal a szabályzat pontosítása érdekében, de ezt kizárólag a BISFed által kinevezett technikai delegátus egyetértésével teheti akként, hogy a kiegészítés során meghatározott formanyomtatványon, amelyet a BISFed-hez nyújtanak be.

A játék szellemisége

A játék szellemisége és etikája hasonló a teniszéhez. A nagyszámú résztvételt örömmel fogadják és támogatják. A megjelent nézőkkel és a versenyen részt vevő csapattársakkal szembeni elvárás, hogy a játékosok dobásainál maradjanak csendben.

Fordítás

A szabályzat szerkeszthető változata a tagok számára elérhető, ha le szeretnék fordítani a szabályokat egy másik nyelvre. Kérjük, hogy az adminisfed.com emailen jelezze, ha szeretné megkapni ezt a dokumentumot. A BISFed igyekszik a lefordított dokumentumokat is kiadni. Vita vagy fellebbezés esetén az angol nyelvű szabályzatot kell alkalmazni.

Fotózás

Vakuval történő fotózás nem engedélyezett. A mérkőzések videón történő rögzítése engedélyezett. Tripodokat és kamerákat kizárólag a játékvezető, a vezető versenybíró, a technikai delegátus, vagy a helyi szervezőbizottság jóváhagyásával lehet elhelyezni.

Tartalom

1. Meghatározások, definíciók	5
2. Indulási jogosultság	6
3. Versenyszámok	6
4. Felszerelés és labdaellenőrzés	8
5. Segédeszközök	11
6. Kerekesszékek	11
7. Bemelegítés	12
8. Jelentkeztető hely	12
9. Véletlenszerű ellenőrzés	14
10. Játék.....	14
11. Pontozás	18
12. Félbeszakított menet	19
13. Döntő, Tie-Break	19
14. Mozgás a pályán	20
15. Szabálytalanságok	20
16. Kommunikáció.....	24
17. Menetidő	25
18. Ápolási szünet	26
19. Vizsgálati és óvási eljárás	27
Mellékletek.....	29
Melléklet 1 – Hivatalos kézmozdulatok / jelzések	30
Melléklet 2 – Óvások.....	34
Melléklet 3 – Boccia pálya alaprajza	40

1. Megnevezések/Definíciók

Kategórizálás	A sportolók besorolási folyamata a BISFed Kategórizálási Szabályzatának megfelelően
CP	Cerebral Palsy.
Versenyszám	A kategórizálástól függő versenyzési szintek egyike.
Labda	Egy a piros vagy kék labdák közül, vagy a pallinó (Jack), (ld:4.7)
Pallinó/Jack	A fehér céllabda.
„Halott” labda	Piros vagy kék labda, amely a dobást követően kimegy a pályáról; vagy az a labda, amelyet a játékvezető elvesz szabálytalanságot követően; vagy az a labda, amelyet nem dobtak el időtűllépés miatt, vagy mert a játékos úgy dönt, hogy nem dob.
Büntetőlabda	Egy újabb labda, amit a játék végen dobnak a játékvezető döntése alapján, azért, hogy a másik csapatot megbüntessék egy bizonyos szabálytalanság miatt.
Dobás	A labdának a játékmezőre történő mozgatása, beleértve a labda dobását, rúgását, vagy segédeszközzel történő elengedését.
El nem dobott labdák	Azok a labdák melyeket az egyik fél inkább nem dob el menet közben.
Gurulást ellenőrző szerkezet	Egy kis rámpa amellyel a labda gurulását ellenőrzik.
Labdasablon	Sablon mellyel a labda kerületét ellenőrzik.
Mérleg	Mérleg, amelyet a labdák súlyának mérésére használnak 0.01 gramm pontossággal.
Bemelegítő terület	A játékosok számára kijelölt terület, ahol be tudnak melegíteni, mielőtt a jelentkeztető helyre belépnek.
Jelentkeztető hely	A helyiség, ahol a játékosok minden mérkőzés előtt lejelentkeznek.
Játéktér	Az a terület, ahol minden pálya megtalálható, beleértve az időmérők állomásait.
Pálya	Oldalvonalakkal körbekerített terület, beleértve a dobónégyzeteket.
Játéktér	A pálya területe a dobó négyzetek nélkül.
Dobónégyzet	A hat kijelölt és számozott négyzetek egyike, ahonnan a játékosok dobnak.
Alapvonal	Az a vonal a pályán, ami mögül dobnak a játékosok.
V-vonal	A pályát átszelő V alakú vonal, amelyen a pallinónak teljesen át kell haladnia az érvényes játékhoz
Kereszt	Jelzés a játékmező közepén, ahova a pallinót helyezik a döntő tie-break (rövidített-menet) esetén, vagy amikor a pallinó elgurul, és érvénytelen területre kerül az első színes labda eldobását követően.
Céldoboz	25cm x 25cm –es négyzet a keresztnél, büntetődobásokhoz.
Bajnokság	A teljes verseny, vagy a felszerelést és labdaellenőrzést magába foglaló versenyek. A záróünnepség zárja a bajnokságot. A bajnokság tartalmazhat több mint egy versenyt.
Verseny	Minden egyéni versenyszám egy verseny. Minden csapat és páros versenyszám egy verseny.
Mérkőzés	Egy mérkőzés az ellenfelek között.
Menet	A mérkőzésnek egy szakasza, amikor mindkét fél felhasználja az összes labdáját.
Félbeszakított menet	Amikor a labdák a játék normális menetéből kikerülnek véletlenül, vagy szándékosan.

Szabálytalanság	A játékos, az egyik fél, a cserejátékos, a sport asszisztens, vagy az edző játékszabályzattal ellentétes cselekedete következményeket von maga után.
Sárga lap	Körülbelül 7 cm x 10 cm-es sárga kártya, amely figyelmeztetésnél kerül felmutatásra.
Piros Lap	Körülbelül 7 cm x 10 cm-es piros lap amely az egyik fél kizárására kerül felmutatásra.
Felszerelés	Kerekesszék , rámpa, kesztyű, rögzítő kötések, és egyéb segédeszközök, mint például a pálca.
SZB	Szervező Bizottság.
SA,VV,VVH, TD,TDH	Sport asszisztens, vezető versenybíró, vezető versenybíró helyettes, technikai delegátus, technikai delegátus helyettes .
Csapat, fél	Az egyéni versenyszámokban, a csapat egy (1) versenyzőt jelent. Páros versenyszámokban, a csapatnak két (2) tagja van, akik egy egységet alkotnak. A csapat versenyszámokban, a csapatnak három (3) tagja van, akik egy egységet alkotnak. A cserejátékosok, sport asszisztensek és edzők is lehetnek a csapat tagjai, amikor ezt engedélyezik.
Sport asszisztens	(SA) Az a személy, aki a játékosokat segíti a sport asszisztensekre vonatkozó szabályok szerint.
Cserejátékos	Helyettesítő játékos ugyanabból a csapatból.

2. Indulási jogosultság

2.1 A sportolók versenyzéséhez szükséges jogosultságra vonatkozó követelményeket a BISFed Kategorizálási Szabályzata határozza meg részletesen; a szabályzat tartalmazza a kategorizálási profilokat, a sportolókra vonatkozó kategorizálási folyamatot, az újra kategorizálás menetét és az óvási rendszert. ha további részleteket szeretne megtudni a kategorizálásról, tanulmányozza a legutóbbi BISFed Boccia Kategorizálási Szabályzat 4. szakaszát, amelynek címe: „Kategorizálás és sport profilok”; a szabályzat a BISFed által engedélyezett versenyekre és a Paralimpiai Játékokra.

2.2 Ahhoz, hogy egy versenyző jogosultságot szerezzen nemzetközi versenyeken való induláshoz a versenyszezont (adott év január 1. napja) megelőző évben 15. életévét be kell töltenie. A nemzetközi sportesemények magukban foglalják, de nem korlátozódnak a regionális bajnokságokra, a világbajnokságokra, egyéb BISFed által engedélyezett versenyekre és a Paralimpiai Játékokra.

3. Versenyszámok

Általános

Hét versenyszám van. Minden versenyszámban a már kategorizált játékosok játszanak nemtől függetlenül. Az alábbi versenyszámokban lehet indulni:

3.1 Egyéni versenyszámok

- Egyéni BC1
- Egyéni BC2
- Egyéni BC3
- Egyéni BC4

Az egyéni versenyszámokban a mérkőzések négy (4) menetből állnak. Mindkét játékos két menetet kezdeményez a pallínó eldobásával, amit egymás között váltogatnak. Mindkét játékosnak hat (6) színes labdája van. A piros labdát dobó fél foglalja el a 3. dobónégyzetet és a kék labdát dobó fél a 4. dobónégyzetet. A jelentkeztető helyre való belépéskor mindkét játékos magával vihet 6 piros, és 6 kék labdát, valamint egy pallínót.

3.2 Páros versenyszámok

- Páros BC3 - olyan sportolók számára akiket BC3 sérültségi kategóriába soroltak
- Páros BC4 - olyan sportolók számára akiket BC4 sérültségi kategóriába soroltak

Páros BC3

A versenyzőknek a kategorizálás szerint jogosultságot kell szerezniük, hogy BC3 egyéni versenyszámban versenyezhesse. A BC3 páros egy cserejátékost vehet igénybe. A BISFed fenntartja a jogot, hogy kivételt tegyen, és döntése véglegesnek tekintendő. Minden versenyzőt egy sport asszisztens segít, akinek a sport asszisztensekre vonatkozó szabályokat be kell tartania. (ld:3.5.) **Továbbá már nem kötelező egy CP-s versenyzőnek a pályán tartózkodnia.**

Páros BC4

A versenyzőknek a kategorizálás szerint jogosultságot kell szerezniük, hogy a BC4 egyéni versenyszámban versenyezhesse. A BC4 páros egy cserejátékost vehet igénybe. A BISFed fenntartja a jogot, hogy kivételeket tegyen; a döntése végleges. A lábbal játszó játékosoknak sportasszisztens segítheti, akinek a sport asszisztensekre vonatkozó szabályokat be kell tartania (ld 3.5.)

A BC3 és BC4 páros versenyszámok esetében a mérkőzés négy (4) menetből áll. Minden játékos kezdeményez egy menetet a pallinó eldobásával, amit a számsorrendnek megfelelően átad a következő versenyzőnek a 2. dobó négyzettől az 5. felé haladva. Minden játékosnak fejenként 3 színes labdája van. A piros labdát dobó páros a 2. és a 4. dobónégyzetet foglalja el, és a kék labdát dobó páros pedig a 3. és az 5. dobónégyzetet.

3.2.1 Amikor a páros tagja (beleértve a cserejátékosokat) belépnek a jelentkezett helyre, fejenként 3 piros labdát és 3 kék labdát hozhatnak magukkal, illetve páronként egy pallinót vihetnek be.

3.2.2 A cserejátékos által használt labdákat egy kijelölt helyre teszik a pontozóbíróhoz közel.

3.3 Csapat versenyszámok

A versenyzőknek a kategorizálás szerint jogosultságot kell szerezniük arra, hogy BC1 és BC2 egyéni versenyszámokban indulhassanak. A csapatnak három játékosal kell pályára lépnie és legalább egy BC1 játékosnak mindig a pályán kell tartózkodnia. Minden egyes csapatnak egy sport asszisztense lehet, akinek a sport asszisztensekre vonatkozó szabályokat be kell tartania (ld 3.5). Egy csapatnak maximum két cserejátékos lehet. Abban az esetben ha két cserejátékos van, a csapatban legalább két BC1 sportolónak kell lennie.

A csapat versenyszámok esetében a mérkőzés hat (6) menetből áll. Minden egyes játékos kezdeményez egy menetet a pallinó eldobásával és továbbadásával számszerű sorrendben, azaz 1. dobó négyzettől a 6. felé haladva. Minden egyes játékosnak két színes labdája van. A piros labdát dobó csapat foglalja el az 1. 3. és 5. dobónégyzetet, míg a kék labdát dobó csapat a 2. 4. és 6. dobónégyzetet.

3.3.1 Amikor a csapat tagjai (beleértve a cserejátékosokat) belépnek a jelentkezett helyre, minden egyes játékos 2 piros labdát és 2 kék labdát hozhat magával, illetve csapatonként egy pallinót vihetnek be magukkal.

3.3.2 A cserejátékos által használt labdákat egy kijelölt helyre teszik a pontozóbíróhoz közel.

3.4 A csapatkapitány feladatai

3.4.1 A csapat és a páros versenyszámokban, a csapatkapitány vezeti a feleket minden mérkőzés alatt. Jól láthatóan „C” betűvel kell jelezni a csapatkapitányt, hogy a játékvezető azonosíthassa. Minden egyes csapatkapitány, egyesület és ország feladata a „C” betű elhelyezése. A csapatkapitány tölti be a csapat vezérének feladatát az alábbi felelősségi körrel:

3.4.2 Képviselet a csapatot vagy párost az éremfeldobásnál és eldönti, hogy piros vagy kék labdával játszanak.

3.4.3 Eldönti, hogy melyik játékos dobjon a mérkőzés alatt, beleértve a büntetőlabda dobását.

3.4.4 Technikai és ápolási szünetet, illetve játékoscserét kér. Az edző is kérhet technikai és ápolási szünetet illetve játékoscserét.

3.4.5 Tudomásul veszi a játékvezető döntését pontozás közben.

3.4.6 Egyeztet a játékvezetővel vita vagy félbeszakadt menet közben.

3.4.7 Aláírja a jegyzőkönyvet, vagy kijelöl valakit aki ezt a nevében megteszi. Az aláírónak saját nevét kell aláírnia. **Amennyiben elektronikus pontozólapot használnak, a versenyzőnek egyetértését az „OK” gombra saját kezűleg kattintva kell kifejeznie, vagy a versenyző megkérheti a pontozóbíró, vagy játékvezetőt, hogy a nevében kattintson az „OK” gombra.**

3.4.8 Óvást nyújt be. Az edző vagy a csapatmenedzser is nyújthat be óvást.

3.5 A sport asszisztens feladatai/szabályok

A BC1, BC3 és a BC4 lábbal játszó játékosok részére engedélyezett a sport asszisztens igénybevétele. A BC1 és a BC4 lábbal játszó játékosok sport asszisztense a dobónégyzetek mögött helyezkedik el és akkor léphet a dobónégyzetbe, ha erre a sportoló utasítja. A BC3 játékosok sport asszisztense a sportoló dobónégyzetében helyezkedik el, de nem nézhet a játéklemezőre a menetek alatt. Az alábbi feladatokat látja el a sport asszisztens:

- Beállítja és rögzíti a sportoló székét-amikor a sportoló erre kéri;
- Beállítja sportoló pozícióját-amikor a sportoló kéri;
- Meggyúrja és/vagy odaadja a labdát a sportolónak-amikor a sportoló kéri;
- Beállítja a rámpát (BC3-nál)- amikor a sportoló kéri;
- Rutinfeladatokat lát el a dobások előtt és után;
- Felszedi a labdákat minden menet után-amikor a játékvezető erre felkéri.

A sport asszisztens nem létesíthet közvetlen fizikai kapcsolatot a játékosal (**nem érintheti a sportolót semmilyen körülmények között Id:15.8.5**), a dobás közben és nem segítheti a sportolót azáltal, hogy megtolja vagy megigazítja a kerekesszéket vagy a pálcát. A BC3 játékos sport asszisztense nem nézheti a játéklemezőt miközben egy adott menet zajlik. (Id.: 15.5.2, 15.6.5).

3.6 Edző

Versenyszámonként egy edző léphet a bemelegítő és a jelentkeztető helynek kijelölt területre minden egyes mérkőzés esetében. (Id.: 7.2, 8.2). Az egyéni versenyszámonknál az edző nem léphet a játéktérre. A csapat és páros versenyszámonknál, az edző beléphet a játéktérre a saját párosával vagy csapatával.

4. Felszerelés és labdaellenőrzés

A **bajnokság** lefolytatásához szükséges eszközöket a Helyi Szervezőbizottság biztosítja és a BISFed technikai delegátusa hagyja jóvá minden engedélyezett bajnokságon.

A felszerelés (**kerekesszék, rámpa, pálcá, kesztyűk, sínek, etc**) és labda ellenőrzésének a **bajnokság** megkezdésekor kell megtörténnie. A vezetőbíró és/vagy az ő delegáltja végzi az ellenőrzést a technikai delegátus által kijelölt időben. Ideális esetben ezt a verseny kezdete előtt 48 órával kell elvégezni. A szabálytalan labdákat a **bajnokság** végéig bevonják. Kesztyűket, rögzítő kötések vagy egyéb **hasonló** eszközöket, amelyeket a sportoló használ a pályán, **dokumentálni** kell a klasszifikáció által, és be kell mutatni a felszerelés ellenőrző pontnál. **A bírók szintén kérhetik a hitelesítést a jelentkeztető helyen. Versenyzők, akik kommunikációs segédeszközöket használnak kötelesek bemutatni hitelesítésre azokat a felszerelés ellenőrzésnél.**

Azokat a labdákat, amelyeket a Helyi Szervezőbizottság biztosít, szintén le kell ellenőrizni minden **bajnokság** előtt.

4.1 A pálya

A pálya felszínének vízszintesnek és simának kell lennie (pl. csiszolt beton, fa, természetes vagy szintetikus gumi). A felszínnek tisztának kell lennie. Semmilyen anyagot nem szabad használni a játzó felület módosítására (pl. valamilyen por).

A pálya területe 12.5m x 6m hat egyenlő nagyságú dobó négyzetet magában foglalva. Az oldalvonalakat az adott vonal belső szélétől mérik. A dobónégyzeteket, elválasztó vonalakat és a keresztet egy ceruzavékony vonallal jelölik ki, és egy ragasztószalaggal mindkét oldalra egyenlő mértékben átlóva ragasztják le. Az alapvonalat és a V-vonalat a pallínó számára érvénytelen terület belsejébe helyezik el (ld. Melléklet 3 Boccia pálya rajz).

Minden pálya jelölés szélességének 1.9cm és 7cm közé kell esnie és könnyen megkülönböztethetőnek kell lennie. Szigetelő szalagot lehet használni a vonalak jelöléséhez. A szélesebb ragasztószalagot (4-7cm) az oldalvonalak, az alapvonal és a V-vonal jelölésére kell használni. A keskeny ragasztószalagot (1.9-2.6cm) a belső vonalak, a dobónégyzeteket elválasztó vonalak, a céldoboz és a kereszt jelölésére kell használni. A céldoboz belső mérete 25cm x25cm. A vékony ragasztószalagot a 25négyzetcentiméteres céldoboz külső szélére kell felragasztani.

4.2 Eredményjelző tábla

Az eredményjelző táblát olyan helyre kell elhelyezni, ahol a mérkőzésen részt vevő versenyzők jól láthatják.

4.3 Időmérő eszköz

Amennyiben lehetőség van rá, az időmérő eszköznek elektronikusnak kell lennie.

4.4 Halott labda

A megengedett területen kívülre eső labdákat az úgynevezett halott labda tartóba kell helyezni vagy az oldalvonalon kívülre, körülbelül 1 méterre a játékmezőtől azért, hogy minden játékos láthassa, hogy hány labda lett felhasználva játék közben.

4.5 Piros/kék színjelző

A színjelző egy színes tárcsa, amelyet a játékvezető használ, hogy megmutassa, hogy melyik csapat (piros vagy kék) következik a dobásban. A játékvezető a színjelzővel és az ujjával mutatja az állást minden menet végén és a mérkőzés végén is.

4.6 Mérőeszköz

Sablonokat használnak a boccia labda tulajdonságainak mérésére. A játékvezetők mérőszalagot, tolómérőt, körzőt, hégzámérőt, fénymérőt, stb. használnak különböző távolságok leméréséhez.

4.7 Boccia labda

A boccia labda készlet hat (6) piros és hat (6) kék labdából, illetve egy (1) pallínóból, azaz fehér labdából áll. A BISFed által lefektetett követelményeknek meg kell, hogy feleljen minden olyan labda, amit engedélyezett mérkőzéseken használnak (ld.4.7.1,4.7.2).

Minden játékos és csapat használhatja a saját színes labdáit. Az egyéni versenyszámokban minden játékos használhatja saját pallínóját, a páros és csapat versenyszámokban egy pallínót használhat minden fél.

A versenylabdákat azok a sportolók használhatják, akik nem hozták el a saját labdáikat a jelentkeztető helyre, vagy azok, akiknek a labdáik nem felelnek meg a követelményeknek a véletlenszerű ellenőrzés során.

4.7.1 Boccia labda

jellegetességei

Súly: 275 g. +/- 12 g.

Kerület: 270 mm +/- 8mm

Nincs szükség márkajelzésre amennyiben megfelelnek a fenti követelményeknek.

A labdáknak piros, kék és fehér színűnek kell lenniük és jó állapotban kell lenniük látható hasadások nélkül. Tilos matricát tenni a labdákra. A vezető versenybíró és végül a technikai delegátus hozza meg a végső döntést arról, hogy bizonyos labdákat lehet-e használni.

4.7.2 Labdatesztelés

4.7.2.1 Minden egyes labda súlyát teszteléssel ellenőrzik egy 0.01 g pontosságú mérlegen.

4.7.2.2 A labda kerületét egy 7-7.5 mm falú merev sablonnal ellenőrzik, amelyen két lyuk található; az egyik lyuk kerülete 262 mm („kis” lyuk) és a másiknak 278 mm („nagy” lyuk). Az alábbiak szerint kell elvégezni a vizsgálatot:

4.7.2.2.1 Minden egyes labdát megvizsgálunk, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy **NEM** esik át a kis lyukon a saját súlya alatt olyan módon, hogy óvatosan a kis lyukra helyezik.

4.7.2.2.2 Minden egyes labdát megvizsgálunk, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy átesik a nagy lyukon. Minden labdát óvatosan a nagy lyukra helyeznek. a labdának át kell esnie a nagy lyukon a saját súlya alatt (csak a gravitáció által).

4.7.2.3 A BISFed standard gurulótesztjét alkalmazva megvizsgálunk minden labdát, hogy megnézzék tud-e gurulni a gravitáció által olyan módon, hogy egy 290 mm hosszú, 25 fokos lejtésű alumínium rámpán lefelé elengedik **(+/- 0.5 fok)**. Minden labdának minimum 175 mm-t kell gurulnia a tesztműszer 100 mm széles vízszintes alumínium kivezető lemezén, és a labda átmegy a teszten ha átgurul a vízszintes kivezető lemezen és a végén leesik. Minden egyes labdát maximum háromszor lehet vizsgálni, és szabálytalannak minősül, ha három kísérlet alatt egyszer sem gurul le a kivezető lemezen. Azt a labdát is szabálytalannak minősítik amelyik a kivezető lemez oldalán esik le. **Ha a labda átmegy az első teszten, második vagy harmadik ellenőrzés nem szükséges. Ugyancsak ha az első teszten a labda nem felel meg az előírásoknak, de a másodikon átmegy, a harmadik ellenőrzést nem végzik el (a BISFed által jóváhagyott bajnokságokon, a gurulóteszt a vezetőbíró által jóváhagyott gurulóteszt 24.5 és 25.5 fokos szerkezeten történik).**

4.7.2.4 A vezető bíró elvégezhet véletlenszerű további ellenőrzést a 4.7.2.1-4.7.2.3 ellenőrző szabályzat alapján a jelentkeztető helyen a bármely mérkőzés kezdete előtt.

4.7.2.5 A vezető bíró kizárja azokat a labdákat, amelyek nem felelnek meg a 4.7.2.1-4.7.2.3 alatti követelményeknek, visszatartja őket a **bajnokság** végéig; az ilyen labdákat nem szabad a **bajnokság** alatt használni.

5. Segédeszközök

A BC3 versenyszámban a sportolók segédeszközei, pl. rámpákat és pálcákat, ellenőrzés tárgyát képezik minden egyes bajnokságon. A kategorizáló Bizottságnak kell jóváhagynia a sportolók által használt kesztyűket, rögzítő kötések és ezeket az ellenőrző pontra kell vinni.

5.1 A rámpánál el kell férnie egy 2.5 m x 1 m-s területen, ha oldalára fektetik. A rámpákat beleértve a kiegészítő elemeit, meghosszabbításait és alapjait teljesen nyitott állapotban kell tartani a mérés alatt.

5.2 A rámpa nem tartalmazhat olyan mechanikus eszközt, amely a labda hajtását elősegíti, felgyorsítja vagy lelassítja azt, vagy a rámpa irányzását elősegíti (pl. lézer, szintező, fék, célzóeszközök, távcsövek stb.) Az ilyen típusú eszközök nem engedélyezettek sem a jelentkeztető helyen, sem a játéktéren. Magasított sisak használata tilos a célzáshoz. **A rámpához, rögzített vagy ideiglenes kiegészítő, irányzék/célzó/tájéoló nem használható.** Amikor a versenyző elgurítja a labdát, semmi nem gátolhatja azt semmiképpen.

5.3 A labda eldobásánál a rámpa nem lóghat át az alapvonalon.

5.4 Fejre, szájra, karra rögzített pálcá hossza nincs korlátozva. **(ld.: 15.8.4 a pálcát közvetlen a sportoló fejéhez, szájához vagy karjához kell rögzíteni).**

5.5 Miután a bíró **bemutatja** a pallínót, **és mielőtt** eldobják a pallínót, a **dobó versenyzőnek** kötelessége tisztán lengetni a rámpáját 20 cm-t balra és 20 cm-t jobbra (ld.: 15.8.10).

Rövidített játszma/tie-break esetén, egyéni és páros versenyben, **minden versenyzőnek kötelessége tisztán lengetni a rámpáját 20cm-t balra és 20 cm-t jobbra mielőtt** dobna az **első labdáját, de csak azután** miután a bíró rámutat, **hogy ő következik** (ld.: 13.5). A rámpát szintén el kell lengetni **20cm-re mindkét irányba mielőtt bármilyen büntetődobás következne.**

Annak a versenyzőnek, akinek **maradt még dobandó labdája** újra kell a rámpáját állítania **mielőtt** dobna a 20 cm-es lengetéssel amikor a csapattársa visszatér a játéktérről. **Ha a versenyzőnek már nincs labdája, már nem szükséges lengetnie a rámpát.** (ld.: 15.8.10). Nem követelmény a rámpát lengetni a többi dobások között.

5.6 A játékos több rámpát és/vagy pálcát használhat a mérkőzés alatt. Minden segédeszköznek a játékos dobónégyzetében kell maradnia a mérkőzés alatt. Ha a játékos használni szeretne bizonyos tárgyakat (palackot, kabátot, kitűzőt, zászlót) vagy egyéb aszközt (pálcát, rámpát, rámpahosszabbítót) egy adott menet közben, ezeknek a tárgyaknak a sportoló dobónégyzetében kell lenniük az adott menet kezdetén. Ha valamelyik tárgyat elmozdítják a játékos dobó négyzetéből a menet alatt, a játékvezető hoz döntést a 15.6.1. és 15.6.4. szabály alapján.

5.7 Ha a rámpa eltörik a mérkőzés alatt, meg kell állítani az időmérést és a játékosoknak **egyszeri** tíz (10) perc technikai szünetet kell biztosítani a rámpa javításához. Páros mérkőzéseken, a játékos megoszthatja a rámpát a társával és/vagy a cserejátékoskal. Menetek közben csereámpával lehet helyettesíteni a meghibásodott eszközt (a vezető versenybíróat értesíteni kell erről).

5.8 Ha a versenyzőnek szüksége van kesztyűre és/vagy rögzítő kötésre, a Kategorizáló Bizottság írásbeli jóváhagyását be kell mutatni az adott eszközök használatára.

6. Kerekesszék

6.1 A verseny-kerekesszékeknek a szabványokhoz amennyire csak lehetséges alkalmazkodniuk kell. Mopedeket (motoros kerekesszékeket) is szabad használni. BC3 sportolók esetében nincs megkötés az ülés magasságára

vonatkozóan ameddig ülve maradnak. A többi játékos esetében a maximális ülés magasság 66 cm a földtől mérve addig a legalacsonyabb pontig, ahol a sportoló ülepe az ülés párnájával érintkezik.

6.2 Ha valamelyik kerekesszék eltörik a mérkőzés alatt, meg kell állítani az időmérést és tíz (10) perces technikai szünetet kell biztosítani a játékosnak a javítások elvégzéséhez. Abban az esetben, ha a kerekesszék nem lehet megjavítani, a sportolónak folytatnia kell a játékot, vagy fel kell adnia a játékjogosultságát a mérkőzésen (ld.11.8)

6.3 Vita esetén a vezető versenybíró a technikai delegátussal együttműködve döntést hoz. A döntése végleges.

7. Bemelegítés

7.1 Minden mérkőzés kezdete előtt a játékosok bemelegíthetnek a bemelegítésre kijelölt helyen. A bemelegítő helyet kizárólag azok a játékosok használhatják, akiknek a Helyi Szervezőbizottság időt jelölt ki, hogy az időrend szerinti mérkőzések előtt játszanak. A játékosok, edzők és sport asszisztensek beléphetnek a bemelegítő hely területére és elfoglalhatják a kijelölt bemelegítő pályájukat a megadott ideig.

7.2 A játékosokat a bemelegítő helyre kísérő személyek száma az alábbiak szerint van korlátozva:

- BC1: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC2: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC3: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC4: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC3 páros: 1 edző és sportolóként 1 sport asszisztens;
- BC4 páros: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- (BC1/2): 1 edző, 1 sport asszisztens

7.3 Szükség esetén, országonként 1 tolmács és 1 fizioterapeuta / masszőr léphet a bemelegítő helyre. Ezek a személyek nem segídezhetnek az edzéssel kapcsolatban.

8. Jelentkeztető hely

8.1 A jelentkeztető hely bejáratánál könnyen azonosítható helyen hivatalos időmérő órát kell elhelyezni.

8.2 A játékosokat a bemelegítő helyre kísérő személyek száma az alábbiak szerint van korlátozva:

- BC1: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC2: 1 edző;
- BC3: 1 edző és 1 sport asszisztens;
- BC4: 1 edző (1 sport asszisztens, ha a sportoló lábbal játszik);
- BC3 páros: 1 edző és sportolóként 1 sport asszisztens;
- BC4 páros: 1 edző (1 sport asszisztens, ha a sportoló lábbal játszik);
- (BC1/2) csapat: 1 edző és 1 sport asszisztens.

8.3 Minden sportolónak és sport asszisztensnek be kell mutatnia a rajtszámát és akkreditációs kártyáját mielőtt belép a jelentkeztető helyre. Az edzőknek is be kell mutatniuk az akkreditációs kártyájukat. A rajtszámot a versenyző mellkasán vagy a lábán (elején) helyezik el. A sport asszisztenseknek a hátukon van a megfelelő rajtszám. **A sportasszisztens rajtszámának meg kell egyeznie az általa segített versenyző rajtszámával.** Ezeknek az előírásoknak a figyelmen kívül hagyása oda vezethet, hogy nem engedélyezik a jelentkeztető helyre való belépést.

8.4 A jelentkeztető hely bejáratánál elhelyezett asztalnál kell lejelentkezni. Az a csapat, amelyik nem jelenik meg időben a jelentkeztető helyen elveszíti a játékjogosultságát.

8.4.1 Az egyéni versenyszámok esetében, minden játékosnak le kell jelentkeznie harminc (30) és tizenöt (15) perc között a mérkőzés tervezett kezdési időpontja előtt.

8.4.2 A páros és csapat versenyszámok esetében minden versenyzőnek le kell jelentkezniük negyvenöt (45) és húsz (20) perc között a mérkőzés kezdési időpontja előtt.

8.4.3 Minden egyes félnek (egyéni, páros és csapat, beleértve az edzőket és sport asszisztenseket) együtt kell lejelentkezniük és magukkal kell hozniuk a teljes felszerelésüket és labdáikat. Csak azokat a felszereléseket kell a jelentkeztető helyre hozniuk, amelyek a versenyhez szükségesek.

8.5 Miután a sportolók, edzők és sport asszisztensek lejelentkeztek és bementek a jelentkeztető helyre, nem hagyhatják el azt. Ha megteszik, nem léphetnek be ismét és nem vehetnek részt a mérkőzésen (8.13. szabály kivételével). További kivételes esetekben a vezető bíró és/vagy a technikai delegátus hoz döntést.

8.6 Minden félnek a jelentkeztető helyen, a pálya kijelölt területén kell maradnia közvetlenül a lejelentkezés után. Ha valamely játékosnak egymás után következő mérkőzéseket kell játszania, akkor az edző vagy a csapat menedzser regisztrálhatja a következő mérkőzésre a technikai delegátus engedélyével. Ebbe beletartoznak az úgynevezett rájátszások (play-off), amikor a következő szintre lépés miatt a sportolónak nincs elég idejük, hogy a jelentkeztetési hely időmegszorításainak eleget tegyenek.

8.7 A jelentkeztetési hely ajtaját a megadott időpontban bezárják, ami után senki, semmilyen eszköz vagy labda nem kerülhet be a helyiségbe és nem vehet részt a mérkőzésen (kivétel, ha a versenybíró és/vagy a technikai delegátus megengedi).

8.8 A játékvezetők belépnek a jelentkeztető helyre, hogy előkészítsék a mérkőzést, amit a jelentkeztető hely ajtajának bezárása előtt tehetnek meg.

8.9 Megkérhetik a sportolókat, hogy mutassák be a játékvezetőnek a rajtszámukat és az akkreditációs kártyájukat.

8.10 A jelentkeztető helyen kell lefolytatni a felszerelések vizsgálatát, a labdák tesztelését, az érme feldobást és ott kell leellenőrizni a rámpák jóváhagyására vonatkozó bélyegzőket. Az ellenőrzés során szabálytalannak bizonyult eszközöket nem szabad a pályán használni, kivéve, ha az érintett csapat azonnal meg tudja javítani a szabályszerűség megőrzése érdekében.

8.11 Érme feldobás. A játékvezető feldob egy érmét és a győztes csapat dönti el, hogy piros vagy kék labdával játszik-e. A csapat megvizsgálhatja a rivális fél boccia labdáit az érme feldobás előtt vagy után.

8.12 A versenylabdákat olyan játékosok használhatják, akik nem hozták a jelentkeztető helyre a saját labdáikat, vagy akiknek a labdáik nem feleltek meg a követelményeknek a véletlenszerű vizsgálat során.

8.13 Ha az időrend csúszik a jelentkeztető hely használata alatt, a vezető versenybíró vagy technikai delegátus eleget tehet a WC/toilette használatára vonatkozó kérésnek az alábbi irányelvek szerint:

- Értesítik a mérkőzés rivális csapatát;
- A sportolót egy szervező elkíséri;
- A sportolónak vissza kell érnie a jelentkeztető helyre mielőtt a csapatot kiengedik a játéktérre; késedelmes visszaérés a játékjogosultság elvesztéséhez vezet, ha ennek következtében a sportoló csapatának nincs elég játékosa.

8.14 A 8.4. szabályt nem kell alkalmazni, ha a Helyi Szervezőbizottság miatt alakul ki késés. Ha bármilyen ok miatt a mérkőzések késnek, a Helyi Szervezőbizottság haladéktalanul írásban értesít minden csapat menedzsert és új időrendet készít.

8.15 A tolmácsok csak akkor léphetnek a jelentkeztető helyre, ha a játékvezető kéri ezt. A tolmácsoknak a kijelölt jelentkeztető hely előtt kell tartózkodniuk a mérkőzés kezdete előtt, hogy be tudjanak lépni a jelentkeztető helyre.

9. Véletlenszerű ellenőrzés

9.1A felszereléseket bármikor véletlenszerűen ellenőrizhetik a **bajnokság** alatt a vezető versenybíró kizárólagos mérlegelése alapján.

9.2 A **bajnokság** végéig bevonják azokat a labdákat, amelyek nem felelnek meg a 4.7.1, és 4.7.2, pontban lefektetett szabályoknak. A játékvezető az elutasított labdák számát jegyzőkönyvben rögzíti. A játékosnak joga van helyettesíteni az elkobzott labdát versenylabdákkal ebben az esetben. A mérkőzés után ezeket a versenylabdákat vissza kell adni a játékvezetőnek. Ha valamely játékos a megengedettnél több labdát visz a jelentkeztető helyre, a felesleges labdákat a verseny végéig bevonják.

”Extra labdák” amelyeket elkoboztak a **jelentkeztető helyi ellenőrzésnél, ellenben megfelelnek az előírásoknak, visszakérhetők a következő versenyre ugyanazon bajnokságban. Ezek a labdák kizárólag a verseny végeztével kérhetők vissza.**

9.3 Ha egy vagy több labda nem felel meg a követelményeknek véletlenszerű ellenőrzés során, a versenyző sárga lapot kap a 15.9.3. szabály értelmében. Ha valamely játékosnak több mint egy labdáját elutasítják ugyanazonj véletlenszerű ellenőrzés során, a szabálytalanság csak egy sárga lapot von maga után.

9.4 Ha valamelyik játékos labdáit vagy felszerelését (**kerekesszék, rámpa, kesztyű, sín vagy egyéb felszerelés**) második alkalommal is szabálytalannak találják a véletlenszerű ellenőrzésnél, akkor a játékos egy második sárga lapot kap és kizárják a **folyó mérkőzésből** a 15.9.2 és 15.9.3 szabályok értelmében.

9.5 Amikor egy labdát, vagy labdákat kizárják a játékból, a versenyző kérhet olyan típusú versenylabdát (versenylabdákat), amelyet akar (kemény, közepes keménységű, puha), amennyiben ez rendelkezésre áll. Megkapja a megfelelő labdát, de nem választhatja ki saját maga.

9.6 A versenyzők és az edzők figyelhetik a véletlenszerű ellenőrzést. Ha egy eszköz nem megfelelő, a játékvezetőnek hívnia kell a vezető versenybíró, hogy ismétlje meg az értékelést. A véletlenszerű ellenőrzéseket a jelentkeztető helyen és/vagy a pályán végezhetik el a mérkőzés alatt.

9.7 A páros és csapat versenyszámok esetében, kötelező beazonosítani minden versenyzőnek saját felszerelését és labdáit a jelentkeztető helyen azért, hogy ha valamelyik eszköz a véletlenszerű vizsgálat során szabálytalannak minősül, pontosan meg lehessen határozni, hogy melyik játékoshoz tartozik. **A tulajdonjog be nem azonosítása sárga lapot von maga után, és a csapatkapitánynak adják (ld.15.9.2).**

10. Játék

A jelentkeztető helyen kezdődik a mérkőzésre való felkészülés.

10.1 Bemelegítés a pályán

A pályára lépést követően a sportolók elhelyezkednek a kijelölt dobónégyzeteikben. A játékvezető jelzi a 2 perces bemelegítési idő kezdetét, amikor mindkét fél maximum hét labdát dobhat el (beleértve a pallínót).A cserejátékosok nem dobhatnak bemelegítő labdákat semmikor.

A bemelegítésnek akkor van vége, amikor mindkét fél eldobta a 7 labdát, vagy a 2 perc letelik, attól függően, hogy melyik következik be hamarabb.

10.2 A pallínó dobása

Bármelyik labda dobásánál (pallínó, piros vagy kék labda), a játékos összes felszerelése **labdái és holmija** a saját dobónégyzetében kell, hogy legyen. A BC3 játékosok esetében ez a sport asszisztensre is vonatkozik.

10.2.1 Mindig a pirossal játszó fél kezdi az első menetet.

10.2.2 A játékos csak akkor dobhatja el a pallínót, ha a játékvezető jelzi, hogy az ő csapata következik.

10.2.3 A pallínónak a számára kijelölt érvényes területen kell megállnia.

10.3 Érvénytelen pallínó

10.3.1 A pallínó érvénytelen lesz ha:

- a játék közben a pallínó szempontjából érvénytelen területre érkezik;
- Kidobják a pályáról;
- szabálytalanságot követ el a pallínót dobó játékos. A 15.1-15.11 szabályban lefektetett büntetést kell kiszabni.

10.3.2 Ha a pallínó dobása érvénytelen, az a játékos dobja a pallínót, akinek a következő menetben a pallínót kell dobnia. Ha az utolsó menetben érvénytelen a pallínó, az a játékos dobja a pallínót, aki abban a dobónégyzetben van, ahonnan a pallínót dobták az első menetben. A pallínót addig dobják egymás után, amíg földet nem ér a pályán a pallínó számára kijelölt érvényes területen.

10.3.3 Ha a pallínó érvénytelen, a következő menet elkezdődik úgy, mintha a szabálytalan játék nem történt volna meg, és az a játékos dobja el a pallínót, aki következik a pallínó dobásában.

10.4 Az első labda pályára dobása

10.4.1 Az a játékos dobja az első színes labdát, aki a pallínót is dobta (ld.: 15.8.9).

10.4.2 Ha a labda pályán kívül ér földet vagy szabálytalanság esetén, az adott csapat folytatja a dobásokat addig amíg a pályán belül a játékmezőre nem esik a labda. A páros és csapat versenyszámokban, bármelyik játékos bedobhatja a játékmezőre a második színes labdát, abból a csapatból, amelyik jelzést kapott a dobásra.

10.5 Az ellenfél első labdadobása

10.5.1 Ezt követően az ellenfél dob.

10.5.2 Ha a labda pályán kívül ér földre vagy szabálytalanság miatt bevonják, az adott a csapat folytatja a dobásokat addig, amíg a játékmezőre nem esik a labda, vagy amíg minden labdát eldobott. A páros és csapat versenyszámokban, bármelyik sportoló eldobhatja a második (2.) színes labdát.

10.6 A megmaradó labdák dobása

10.6.1 A következő dobást az a csapat hajtja végre, amelyiknek a labdája távolabb esik a pallínótól, hacsaknem már eldobta minden labdáját; ebben az esetben a másik csapat következik. Ez a folyamat addig folytatódik, amíg mindkét fél eldobta az összes labdáját.

10.6.2 Ha a játékos úgy dönt, hogy a megmaradó labdák közül nem használ fel többet, akkor jelzi a játékvezetőnek, hogy nem kíván többet dobni az adott menetben; ebben az esetben a megmaradó labdákat halott labdának minősítik. Az el nem dobott labdákat felvezetik a jegyzőkönyvre.

10.7 A menet befejezése

10.7.1 Miután minden labdát eldobtak és nincsenek büntetőlabdák, a játékvezető szóban bejelenti az eredményt és bemondja, hogy a "menet véget ért" (ld. 11.).

(A BC3 sport asszisztensek ekkor a játékosok felé fordulhatnak.)

10.7.2 Ha büntetőlabdákat kell eldobni, a játékvezető kiüríti a pályát (a vonalbíró segíthet), miután a játékosok és a csapatkapitányok tudomásul veszik a menet eredményét. A büntető labdára jogosult csapat kiválaszt egy (1) színes labdát, amit a céldobozhoz kell eldobnia a keresztnél. A játékvezető szóban bejelenti az összeszámolt pontokat (ld. 11.) és bemondja, hogy a "menet véget ért." (A BC3 sport asszisztensek ekkor a játékosok felé fordulhatnak.) A jegyzőkönyvben rögzítik a menetben elért összeredményt.

10.7.3 A mérkőzés utolsó menetében, ha már minden labdát eldobtak és a győztes kiléte egyértelmű, nem adnak büntetőt, ha a sport asszisztensek vagy az edzők éljeneznek. Ez a büntetődobásokra is érvényes.

10.7.4 A sport asszisztensek és az edzők csak akkor léphetnek a pályára, amikor a játékvezető erre utasítást ad (ld. 15.9.7.) **a menet végén, amikor a játékvezető kihirdeti az „egy perc!”-et, amikor felveszi a pallínót.**

10.8 Előkészületek a soron következő menetre, minden osztályban

A játékvezető maximum egy perce szünetet engedélyez menetek között. Az egy perc akkor kezdődik, amikor a versenybíró felveszi a pallínót a földről, és kihirdeti az „egy perc”-et. A sport asszisztensek és/vagy hivatalos személyek, **edzők (csak csapat és páros számoknál)** elhozzák a labdákat a következő mérkőzés kezdetére.

45 másodperc a játékvezető bemondja **“15 másodperc!”**. Egy percnél a játékvezető kimondja „Idő!” Minden tevékenységet az ellenkező félnek abba kell hagynia, amikor a bíró annak a játékosnak adja a labdát, aki következik a dobással. A játékvezető mondja „Pallínó!”. ha az ellenfél nem kész a játékra, addig kell várniuk, amíg a bíró jelzi mikor dobhatnak, és abban az időben befejezhetik a felkészülésüket.

A versenyzőknek a saját dobónégyzetükben kell lenniük; sport asszisztenseknek és edzőknek (csapat és páros esetében) a számukra kijelölt helyen kell tartózkodniuk, amikor a játékvezető mondja „Idő!” vagy sárga lapos figyelmeztetést kapnaka mérkőzés késleltetéséért. (ld.15.9.4.)

10.9 A labda eldobása

10.9.1 A labda elengedésénél, a játékos ülepének legalább az egyik oldalának érintkezni kell a kerekesszék/moped ülésével. Ha a sportoló csak hason fekve tud játszani, a hasának érintkeznie kell a dobó székkal (ld. 15.6.3.). Ehhez a módszerhez a sportolóknak szükségük van a Kategorizáló Bizottság jóváhagyására.

10.9.2 Ha a labdát eldobják és elpattan attól a játékostól, aki dobta, vagy ha a rivális játékosról vagy az ő eszközéről pattan le, a labda játékban marad. Ha a játékban maradó labda magában gurul anélkül, hogy bármi megérintené, az új helyén marad a pályán.

10.9.3 Miután a labdát eldobják, elrúgják, vagy a rámpa alján kigurul, elhagyhatja a játékos dobónégyzetét (a levegőben vagy a földön), vagy átgurulhat, a rivális csapat dobónégyzetén mielőtt áthalad az alapvonalon és a pályára lép.

10.9.4 Amennyiben a labda magától elgurul, bármi által, anélkül, hogy hozzáérték volna, a pályán kell maradnia az új elhelyezkedésében.

10.10 A pályán kívülre került pallínó

10.10.1 Ha valamelyik labda érinti a külső oldalvonalat vagy áthalad rajta, akkor pályán kívülre kerül. Ha a labda érinti a vonalat vagy egy másik labdát támaszt meg, a vonalon elhelyezkedő labdát egy mozdulattal elveszik a

vonatra merőleges külső irányba, miközben a labdát a földön tartják. Ha a megtámasztott labda leesik vagy érinti a vonalat, akkor ez a labda is pályán kívülre kerül. Minden egyes labdát a **10.10.4. vagy 10.11.1.** sz. szabály szerint kell kezelni.

10.10.2 Ha valamelyik labda érinti a külső oldalonat vagy áthalad rajta és utána ismét a játékmezőre lép, pályán kívülre került labdának tekintendő.

10.10.3 Ha az eldobott labda nem a pályán landol, pályán kívülre került labdának tekintendő, kivéve a 10.14. sz. szabály esetében.

10.10.4 A pályán kívülre dobott vagy rúgott labdákat halott labdáknak minősítik és a kijelölt helyre teszik őket. A játékvezető egyedül dönt arról, hogy a labda pályán kívülre került-e.

10.11 Pályán kívülre került pallinó

10.11.1 . Ha a pallinót a játékmezőn kívülre vagy érvénytelen területre dobják a mérkőzés alatt, akkor újra elhelyezik a keresztben.

10.11.2 Ha ez nem lehetséges, mert egy másik labda már lefedi a keresztet, a pallinót olyan közel helyezik a kereszt elejéhez, amennyire csak lehetséges az oldalsó vonalak közé középre (a "kereszt eleje" az alapvonal és a kereszt közötti területet jelenti).

10.11.3 Miután a pallinót a keresztre helyezték, a 10.6.1. sz. szabály szerint döntenek el, hogy melyik csapat következik a dobásban.

10.11.4 Ha már nincs színes labda a játékmezőn a pallinó újra elhelyezése után, akkor az a fél következik, amelyik kidobta a pallinót.

10.12 Egyenlő távolságra elhelyezkedő labdák

Amikor meg akarjuk határozni a soron következő csapatot, abban az esetben, ha kettő vagy több színes pontszerző labda egyenlő távolságra van a pallinótól (még akkor is, ha nagyobb a különbség a csapatok között, mint 1-1), az utolsóként dobó csapatnak kell ismét dobnia. A dobó csapatok addig váltják egymást, amíg az egyenlő távolság megszűnik, vagy amíg az egyik csapat el nem dobta az összes labdáját. Ezután a játék a megszokottak szerint folytatódik. Ha egy újonnan eldobott labda megszünteti az egyenlő távolságot, de egy másik helyzetben ismét egyenlő távolságra kerül, akkor az ugyanazzal a színnel játszó fél következik ismét.

10.13 Együtt dobott labdák

Ha valamelyik fél több mint egy labdát dob el, amikor ő kerül sorra, mindkét labdát elkobozzák, és halott labdának minősítik (ld. 15.8.12.).

10.14 Leejtett labda

Ha a játékos véletlenül leejti a labdáját, az ő felelőssége, hogy a labda ismételt eldobásához engedélyt kérjen a játékvezetőtől. A játékvezető dönti el, hogy a labda akaratlan mozgás miatt esett le vagy szándékos dobási kísérlet miatt. Nincs korlátozva, hogy egy labdát hányszor dobhatnak újra és ezzel kapcsolatban a játékvezető kezében van a döntés joga. Az időmérést nem állítják le ebben az esetben.

10.15 Játékvezetői hibák

Ha a játékvezető hibája miatt nem a megfelelő csapat dob, a labdát (labdákat) visszaadják a dobó játékosnak. Ebben az esetben az játékvezetőt le kell ellenőrizni és meg kell változtatni, ha szükséges. Ha bármelyik labda elmozdult, a menetet félbeszakadt menetként kell kezelni (ld. 15.2.4. és 12.).

10.16 Cserejátékosok

10.16.1 A BC3 és BC4 páros versenyszámok esetében, mindkét csapatnak megengedik, hogy a mérkőzés alatt egyszer játékost cseréljen (ld. 3.2.).

10.16.2 A csapat versenyszámok esetében, minden csapatnak megengedik, hogy a mérkőzés alatt maximum két cserejátékost hívjon be, feltéve, ha van két cserejátékosa (ld. 3.3.).

10.16.3 Kizárólag a menetek között lehet játékost cserélni és erről a játékvezetőt értesíteni kell. Ha a csapatkapitányt lecserélik, akkor egy csapattársát kell csapatkapitánynak kinevezni. A cserejátékosnak a lecserélt játékos dobónégyzetét kell elfoglalnia. **A Csapatkapitányi pozíció lehet a bejövő cserejátékosé is.**

10.16.4 A cserék nem hátráltathatják a mérkőzés lejátszását. Ha egy játékost a mérkőzésről eltávolítanak, nem lehet visszacsereélni.

10.17 Cserejátékosok és edzők elhelyezkedése

Az edzők és a cserejátékosok a pálya végénél helyezkednek el egy megfelelő módon kijelölt területen. A Helyi Szervezőbizottság határozza meg ezt a területet, ami az egész pálya elrendezésétől függ.

11. Pontozás

11.1 A játékvezető pontoz, miután mindkét csapat eldobta a labdáit, beleértve a büntetőlabdákat, ha erre sor került. Ha bármelyik fél szerzett büntetőlabda pontokat, a játékvezető hozzáadja az eredményhez **és** dokumentálja.

11.2 Az a csapat, amelyiknek a labdája közelebb esik a pallinóhoz egy pontot kap minden egyes labdáért, ami közelebb van a pallinóhoz, mint a rivális csapat pallinóhoz legközelebb eső labdája.

11.3 . Ha kettő vagy több különböző színű labda egyforma távolságra van a pallinótól és a többi labda távolabb van, mindkét csapat egy pontot kap labdánként.

11.4 Minden menet végén, a játékvezetőnek meg kell győződnie arról, hogy helyes eredmény került a jegyzőkönyvbe és az eredményjelzőre. A játékosoknak/csapatkapitányoknak a felelőssége, hogy az elért eredményeket (pontszámokat) helyesen rögzítsék. Minden büntető dobásnál, a céldobozban megálló színes labdáért egy (1) pontot adnak.

11.5 A menetek befejezésekor, a menetek közben szerzett pontokat összeadják és a magasabb összpontszámot elérő csapatot győztesnek nyilvánítják.

11.6 A játékvezető előre hívhatja a csapatkapitányokat (vagy a játékosokat egyéni versenyszámok esetében), ha számolást kell végezni, vagy ha már majdnem megszületett a döntés a menet végén.

11.7 Ha egyenlő pontszámok alakultak ki a szabályozó menetek után, beleértve a büntető dobásokat, döntő tie-break-et játszanak. A döntő tie-break alatt szerzett pontokat nem adják hozzá a csapatok mérkőzés alatt szerzett pontjaihoz; a döntő tie-break pontjai csak a győztes kilétét döntik el.

11.8 Ha valamelyik fél elveszíti a játékjogosultságát a mérkőzésen, az ellenfél nyer 6-0 pontaránnyal vagy az adott körmérkőzéses vagy kieséses mérkőzésen szerzett legnagyobb pontkülönbséggel. A **kizárt** csapat nulla pontot kap. Kizárás esetén, ha **mindkét csapatot kizárják**, mindketten elveszítik a játékjogosultságukat, és a mérkőzést 6-0 pontaránnyal vagy az adott körmérkőzéses vagy kieséses mérkőzésen szerzett legnagyobb pontkülönbséggel. A pontszámokat mindkét csapat esetében a következőképpen jegyzőkönyvezzük: "játékjogosultságát 0-(?)-re elveszítette."

Ha mindkét fél elveszíti a mérkőzésen a játékjogosultságát, a technikai delegátus és a vezető versenybíró hoz döntést a megfelelő lépésről.

12. Félbeszakított menet

12.1 A menetet félbeszakítják, ha a labdák elmozdulnak, mivel valamelyik játékosal vagy a játékvezetővel érintkeztek, vagy ha szabálytalan labdadobás miatt elmozdultak, amit a játékvezető nem tudott megállítani.

12.2 . Ha a menet a játékvezető hibája vagy lépése miatt szakad félbe, a játékvezető visszahelyezi az elmozdult labdákat az előző pozíciójukba miután megbeszélést folytatott a vonalbíróval (a játékvezető mindig megpróbálja az előző eredményt figyelembe venni, még akkor is, ha a labdák nincsenek pontosan az előző pozíciójukban). Ha a játékvezető nem tudja az előző eredményt, akkor a menetet újra kell kezdeni. A játékvezető hozza meg a végleges döntést.

12.3 Ha a menet valamelyik csapat hibája vagy lépése miatt szakad félbe, a játékvezető a 12.2. sz. szabály szerint jár el, de egyeztetethet a hátrányos helyzetben lévő csapattal, hogy ne hogy igazságtalan döntést hozzon.

12.4. Ha a menet megszakadt és büntető labdákat ítélnék meg, a labdákat a (megismételt) menet végén kell eldobni. Ha olyan játékos vagy csapat szakítja meg a menetet, aki már előzőleg büntetőlabdát (labdákat) kapott ugyanaz alatt a menet alatt, akkor nem dobhatja el a büntetőlabdákat.

12.5A BISFed világbajnokságokon és a Paralimpiai Játékokon, a Szervező Bizottságnak kamerát kell felül elhelyeznie, hogy a labdákat pontosan vissza lehessen tenni az előző pozíciójukba, és hogy a játékvezető gyorsan eldönthesse, hogy hogyan szakadt félbe a mérkőzés és hogy milyen lépést tegyen annak érdekében, hogy ne kessen a verseny lebonyolítása.

13. Döntő tie-break

13.1 A döntő tie-break egy további menetet jelent.

13.2 A játékosok az eredeti dobónégyzeteikben maradnak.

13.3 Maximum egy perccel az után hogy, kihirdették a döntő tie-break-et, érem feldobás következik. Az érem feldobás győztese dönti el, hogy melyik csapat dobjon először a színes labdájával. Az először dobó csapat pallinóját használják. Az érem feldobás alatt és után a BC3 sport asszisztensek nem nézhetnek a játékosok felé (ld. 15.5.2.).

13.4 A pallinót a keresztre helyezik.

13.5 Ezután a döntő tie-break-et úgy játsszák le, mint egy szokványos menetet. **A BC3 egyéniben, mielőtt eldobnák az első színes labdájukat a versenyzők, (mindkettő piros és kék), a versenyzőknek lengetniük kell a rámpájukat. BC3 párosban, minden versenyzőnek, (mindkettő piros és kék), kötelező lengetniük a rámpájukat miután a versenybíró jelzi az oldalukat a dobásra és mielőtt eldobnák az első labdájukat (ld:5.5, 15.8.10-eldobott labda visszavonása).**

13.6 Ha a 11.3. pontban részletezett helyzet állna elő és mindkét fél egyforma pontszámot kapna a döntő tie-break alatt, a pontokat jegyzőkönyvezik és egy második döntő tie-break-et játszanak. Ekkor a rivális csapat kezdi meg a döntő tie-breaket. Ezt az eljárást addig folytatják és a csapatok addig végzik felváltva az első dobást, amíg az egyikük nem nyer.

13.7 Amikor szükség van egy további döntő tie-break-re, hogy a körmérkőzéses táblán szereplő csapatok végső sorrendje eldőljön, a játékosok a jelentkeztető helyen gyülekeznek és a játékvezető:

- feldobja az érmét, hogy kiválassza melyik csapat játszik majd piros és kék labdákkal;

- újra feldobja az érmét, hogy kiválassza melyik csapat kezdi a menetet
- az elsőként dobó csapat pallínóját elhelyezi a keresztre;
- ezután úgy vezényeli le a döntő tie-break-et, mint egy szokványosmenetet;
- Ha mindkét fél egyforma pontszámot szerez a döntő tie-break alatt, a pontszámokat jegyzőkönyvezik és második döntő tie-break-et játszanak. Ekkor az ellenfél kezdi meg a menetet és az ő pallínóját helyezik a keresztre;
- Ezt az eljárást addig folytatják és a csapatok addig végzik felváltva az első dobást, amíg egyikük nem nyer.

14. Mozgás a pályán

14.1 A csapat nem készülhet elő a következő dobására, nem irányíthatja a kerekesszékét vagy a rámpáját, és nem guríthatja el a labdáját addig, amíg a rivális csapat ideje megy. (A szín felmutatása előtt, elfogadható, hogy a játékosok felvegyék a labdájukat annak eldobása nélkül; pl. a piros csapat fel veheti a labdáját és a kezébe vagy az ölébe teheti mielőtt a játékvezető jelzést ad a kék csapatnak a dobáshoz; tilos, hogy a piros csapat felvegye a labdáját miután a játékvezető jelzést adott a kék csapatnak a dobáshoz.) (ld. 15.5.4.)

14.2 Miután a játékvezető jelezte, hogy melyik csapat dobjon, annak a csapatnak a játékosai szabadon rámehetnek a játékmezőre vagy elfoglalhatják bármelyik üres dobónégyzetet. A versenyzők tájlozhatják a rámpájukat a saját dobónégyzetükből, vagy bármely üres dobónégyzetből. A versenyzők nem mehetnek az ellenfél dobónégyzetére, amikor a következő dobásukat előkészítik, vagy rámpájukat igazítják.

14.3 A játékosok nem mehetnek a dobónégyzet mögé, hogy felsorakozzanak a dobásukra, vagy beszéljenek a csapattársukkal. A dobónégyzet mögötti útvonalat csak a BC3 játékosok használhatják, a dobónégyzetbe jutásra. Ha be kívánnak lépni a BC3-as játéktérre, ezt csak úgy tehetik meg, hogy nem haladhatnak el a saját csapattársuk mögött.

Ha valamelyik játékos megszegi ezt a pályán való mozgásra vonatkozó szabályt, utasítást kap, hogy maradjon a megfelelő zónában és ismét kezdje meg az előkészületeket. Az eltelt időt nem állítják helyre.

14.4 Ha valamelyik versenyzőnek segítségre van szüksége a pályára lépéshez, megkérhetik a versenybíró, vagy a vonalbíró, hogy segítsenek nekik.

14.5 Ha a csapat és páros versenyszámokban valamelyik játékos eldobja a labdáját miközben a csapattársa a dobónégyzetébe visszafelé halad, a játékvezető egy büntetőlabdát ítél meg, és ezen kívül bevonja az eldobott labdát (ld. 15.6.7.). **A visszatérő játékosnak (nem a dobó) muszáj, hogy legalább egy kereke belül legyen a saját dobónégyzetében, amikor a csapattársa dob.**

14.6 Rutinfeladatokat lehet végezni a dobás előtt és után, anélkül, hogy külön kéressel fordulna a versenyző a sport asszisztenséhez.

15. Szabálytalanságok

A szabálytalanság esetén, az alábbi büntetések közül egyet vagy többet is megítélhetnek:

- egy labdás büntető
- labda visszavonás
- egy labdás büntető és labda visszavonás
- egy labdás büntető és sárga lap
- sárga lap
- piros lap (kizárás)

A versenyző és az ő sportasszisztense egy egységnek tekintendő,- valamennyi sárga vagy piros lap amit a sportasszisztens kap azt a versenyzőnek is ki kell osztani.

Az edző külön egységet képez. Ha az edző kap sárga vagy piros lapot, az nem vonatkozik a versenyzőire. Ha az edzőt kizárlják, az csak őrá vonatkozik.

15.1 Egy labdás büntető

15.1.1 Az egy labdás büntető azt jelenti, hogy a rivális csapat egy további labdát kap. Ezt a labdát akkor dobhatják el, amikor már minden labdát eldobtak a menet közben. A játékvezető táblázatban rögzíti a pontszámokat; minden labdát eltávolítanak a játéktérrelől és a csapat, amelyik megkapja a büntető labdát a sajátjai közül kiválaszt egy (1) színes labdát, amelyet a keresztnél elhelyezkedő céldobozhoz dob. A játékvezető felmutatja a színjelzőt és bemondja, hogy "egy perc." A játékosnak egy perce van rá, hogy a büntetőlabdát eldobja. Ha a labda a 25 x 25 centiméteres céldobozban áll meg anélkül, hogy érintené a külső vonalat, a büntetőlabdát dobó csapat egy további pontot kap. A játékvezető hozzáadja a pontot a menet eredményéhez és ezt jegyzőkönyvben rögzítik. A büntető labda esetében, az órát 1 perccel visszaállítják, miután a jegyzőkönyvbe beírják, hogy mennyi idő van még hátra abban a pillanatban.

15.1.2 Ha több mint egy szabálytalanságot követ el valamelyik csapat egy mérkőzés alatt, több mint egy büntetőt ítélnének meg. Minden egyes büntetőlabdát külön dobnak el. Az eldobott labdát elveszik és táblázatban rögzítik (amennyiben pontot szerzett), ami után a csapat kiválasztja a következő labdát a hat színes labdája közül és végrehajtja a büntető dobást (dobásokat).

15.1.3 A szabálytalanságok nem oltják ki egymást abban az esetben, ha mindkét fél elköveti őket. Mindkét fél megpróbál pontot szerezni és abban a sorban dobnak, ahogy a büntetőket kapták. Az a csapat dob először, amelyik az első büntetőlabdát kapta, ami után felváltva dobják a többi büntetőlabdát

15.1.4 Ha a büntetőlabda dobása közben szabálytalanság történik, ami miatt büntetőlabdát ítélnék meg, a játékvezető a rivális csapatnak adja a büntetőlabdát.

15.2 Visszavonás

15.2.1 A visszavonás azt jelenti, hogy a labdát eltávolítják a pályáról. A visszavont labdát a halott labdák tárolójába teszik vagy egy kijelölt helyre.

15.2.2 Csak akkor vonhatják vissza a labdát, ha a szabálytalanság a dobás közben történt.

15.2.3 Ha olyan szabálytalanság történt, ami a labda visszavonását eredményezi, a játékvezető minden esetben megpróbálja megállítani a labdát, mielőtt az a többi labdát elmozdítja a helyéről.

15.2.4 Ha a játékvezető nem tudja megállítani a labdát mielőtt az a többi labdát, elmozdítaná, a mérkőzést megszakított menetnek minősítik (ld. 12.1.-12.4.).

15.3 Sárga lap

15.3.1 Amikor valaki a 15.9 szabály alá eső szabálytalanságot követ el, sárga lapot kell adni, és a játékvezetőnek fel kell jegyeznie a pontozó lapra.

15.3.2 Amennyiben kettő (2) sárga lapot kap valamely versenyző a mérkőzések során, a versenyzőt **kizárlják** a folyamatban lévő mérkőzésről. Ha valamelyik egyéni vagy páros versenyszámban induló sportolót kizárlják, ő vagy a párosa elveszíti a játékjogosultságát a mérkőzésen (ld. 11.8.). Ha a versenyző, vagy az asszisztense a csapatversenyszámban másodszor kap sárga lapot, akkor **kizárlják** a folyamatban lévő mérkőzésről. A mérkőzést lehet folytatni a megmaradt két játékosal. Minden, a kizárt játékos által el nem dobott labdát, halott labdának kell venni, és a halott labdák számára fenntartott helyre kell rakni. A csapat négy (4) labdával folytatja a játékot. Ha a csapatkapitányt **zárják ki**, az egyik csapattárs veszi át a csapatkapitány szerepét. Ha valamelyik csapatból a második játékost is kizárlják, a csapat elveszíti a játékjogosultságát a mérkőzésen (ld. 11.8.).

A második sárga lap és az ezután következő sárga lapot amit az egyéni versenyző kap, a folyamatban lévő versenyről való kizárlást vonja maga után. de játszhat az elkövetkezendő mérkőzéseken.

15.4 Piros lap (kizárás)

15.4.1 Amikor a versenyzőt, edzőt vagy sport asszisztentst kizárják, piros lap felmutatására kerül sor, és feljegyzik a pontozó lapra. A piros lap minden esetben **azonnali kizárást jelent a versenyből amennyiben egyéni versenyző kapja.**(ld.: 15.11.4).

15.4.2 Ha a versenyző **és/vagy a sportasszisztense** az egyéni vagy páros versenyszámban kizárásra kerül, elveszítik a mérkőzést.(ld.: 11.8).

15.4.3 Ha a versenyző **és/vagy a sportasszisztense** a csapatversenyszámban kerül kizárásra, a mérkőzés folytatódik a két megmaradt játékosal. Minden a kizárt játékos által el nem dobott labda a halott labdatartóba kerül. A megmaradt csapat négy (4) labdával folytatja a mérkőzést. Amennyiben a csapatkapitányt zárják ki, egy másik csapattársának kell átvenni a csapatkapitány szerepét. Amennyiben egy második játékost is kizárnak, a csapat elveszíti a mérkőzést.(ld.: 11.8).

15.4.4 A kizárt egyéni versenyző engedélye helyreállítható a következő mérkőzésre ugyanazon a versenyen, a vezető versenybíró vagy a technikai delegátus megítélése alapján.

15.5 Szabálytalanságok, amelyek esetében egy labdás büntetőt ítélnak

15.5.1 A játékos elhagyja a dobónégyzetet, amikor még nem kapott jelzést arra, hogy ő következik (ld. 14.2.).

15.5.2 A BC3 sport asszisztens a játéklemezőre néz, hogy menet közben figyelje a játékot (ld. 3.6.).

15.5.3 A játékvezető megítélése szerint a játékos és a sport asszisztense és/vagy edzője között helytelen kommunikáció zajlott (ld. 16.1 és 16.3).

15.5.4 A játékos és/vagy a sport asszisztense előkészíti a következő dobást, beigazítja a kerekesszéket és/vagy a rámpát, vagy elgurítja a labdát a rivális csapat dobó ideje alatt (ld. 14.1.).

15.5.5 A sport asszisztens elmozdítja a kerekesszéket, a rámpát vagy a mutató eszközt, vagy a labdát a játékosnak adja anélkül, hogy ezt a játékos kérte volna (ld. 3.5.).

15.6 Szabálytalanságok, amelyek esetében büntetőlabdát ítélnak meg és az eldobott labdát visszavonják (ld.15.1 és 15.2)

15.6.1 Ha a pallinót vagy a színes labdákat akkor dobják el, amikor a sport asszisztens, a játékos, vagy az ő felszerelése, **labdája vagy tulajdona** érinti a pályajelzést vagy a pályának azt a részét, ami kívül esik a játékos dobónégyzetétől. A BC3 játékosok **és sportasszisztensük** esetében ez arra pillanatra is vonatkozik, amikor a labda még a rámpán van (ld. 10.2.).

15.6.2 ha labdát eldobják miközben a rámpa átlóg az alapvonalon(ld. 5.3).

15.6.3 ha labda dobása közben nem érintkezik a játékos ülépének legalább az egyik oldala (vagy a hasa -- kategorizálás szerint) a kerekesszék ülésével (ld. 10.9.1.).

15.6.4 ha a dobásnál a labda a pályának azzal a részével érintkezik, ami kívül esik a játékos dobónégyzetén (ld. 10.2.).

15.6.5 ha a labda dobása közben a BC3 sport asszisztens a játéklemezőt figyel (ld. 3.5.).

15.6.6 ha . A labda dobása közben a játékos ülése magasabbra van állítva, mint a maximálisan megengedett 66 cm a BC1, BC2 és BC4 esetében (ld. 6.1.).

15.6.7 ha a csapat vagy páros mérkőzéseken, a játékos eldobja a labdát, miközben a csapattársa még visszafelé halad a dobónégyzetébe(ld.: 14.5).

A nem dobó játékos legalább egy kereke érinti a saját dobónégyzetüket, akkor ők „belül” vannak a saját dobónégyzetükben.

15.6.8 ha a labdát előkészítik és eldobják, mikor a rivális csapat dobása következik (ld.: 15.5.4).

15.7 Szabálytalanságok, melyekért büntetőlabdát és sárga lapot ítélnék meg (ld.: 15.1, 15.3):

15.7.1 A rivális játékos szándékos megzavarása vagy figyelemelterelése olyan módon, hogy az befolyásolja a koncentráció képességét vagy a dobását.

15.7.2 A menet félbeszakítása.

15.8 Szabálytalanságok, melyek esetében a labdát visszavonják (ld.:15.2)

15.8.1 A labdát eldobják, mielőtt a játékvezető jelezné, hogy melyik színnel hajtják végre a következő dobást.

15.8.2 A labda megáll a rámpán miután elengedték.

15.8.3 A BC3 sport asszisztens a rámpán megállítja a labdát valamilyen okból kifolyólag.

15.8.4 A BC3 mérkőzés közben nem a BC3 játékos engedi el a labdát. A játékosnak közvetlen fizikai kapcsolatban kell lennie a labdával annak elengedésekor. A közvetlen fizikai kapcsolatba tartozik a mutató eszköz használata, ami közvetlenül a játékos fejére, szájához vagy karjára van erősítve (ld.: 5.4).

15.8.5 A sport asszisztens megérinti az versenyzőt, **tolja vagy húzza** a kerekesszéket, amikor a labdát dobja a versenyző.(ref.: 3.5).

15.8.6 A sport asszisztens és a játékos azonos időben engedik el a labdát.

15.8.7 A játékos eldob egy színes labdát a pallinó előtt.

15.8.8 A csapat nem engedte el a labdáit a megengedett időintervallumon belül (ld.: 17.5).

15.8.9 Az első színes labdát nem az a játékos dobja, aki a pallinót is dobta (ldf.: 10.4.1).

15.8.10 a BC3 játékos nem lengeti a rámpáját 20cm-t balra majd jobbra, közvetlenül miután a pallinót bemutatják, és azelőtt mielőtt eldobnák, **vagy mielőtt eldobnák a büntető labdát; vagy minden versenyző első dobása előtt a tie-break-ben**(ref.: 5.5).

15.8.11 ha a BC3 játékos nem igazítja meg a rámpáját 20 cm-es lengetéssel amikor ő vagy a csapattársa visszatér a játékmezőről, **mielőtt eldobná a saját labdáját**(ref.: 5.5).

15.8.12 Valamelyik csapat több mint egy labdát dob el ugyanabban az időben (ld. 10.13.)

15.9 Versenyző, sport asszisztens és/vagy edző, aki elköveti a következő szabálytalanságokat, sárga lapot kap (ld.:15.3)

15.9.1 Egy versenyzőt visznek a bemelegítő helyre, jelentkeztető helyre, amikor erre nem jogosult.(ld.: 7.2, 8.2). Ez sárga lapot von maga után a versenyzőnek, vagy a csapatkapitánynak csapat és páros versenyszámok esetében.

15.9.2 Amennyiben a versenyző több labdát visz magával a jelentkeztető helyre, mint a megengedett, páros és csapat versenyszám esetében ((ld.:3.1, 3.2.1, 3.3.1). A felesleges labdát elkobozzák, és a verseny végéig visszatartják.

Csapatok és páros versenyszámok esetében, az a játékos kap figyelmeztetést, aki a megengedettnél több labdát hozott. Ha nem tudják megállapítani, hogy melyik játékos tette, a csapatkapitány kap figyelmeztetést(ld.: 9.7).

“Extra labdák” melyeket elkoboztak, de különben a szabályoknak megfelelnek, visszaigényelhetők a következő versenyre a bajnokságban.

15.9.3 . A labda (labdák) nem felelnek meg a követelményeknek a véletlenszerű ellenőrzés során (ld. 4.7.1.-4.7.2.4. és 9.2.). A jelentkeztető hely bejáratánál teszik ki a szabálytalan labdákra és felszerelésekre vonatkozó figyelmeztetést.

15.9.4 Ok nélkül hátráltatják a mérkőzést.

15.9.5 Valamelyik játékos nem fogadja el a játékvezető döntését és/vagy olyan módon viselkedik, ami hátrányt okoz a rivális csapat vagy a versenyszervezők számára.

15.9.6 Ha a versenyző a játékvezető engedélye nélkül elhagyja a pálya területét, nem mehet vissza a mérkőzésre még akkor sem, ha a menetek közben vagy a technikai vagy az ápolási szünet közben tette ezt.

15.9.7 . A játékvezető engedélye nélkül a játékmezőre lép valamelyik sport asszisztens vagy az edző (ld. 10.7.4.).

15.10 A versenyző, sport asszisztens és/vagy edző aki a következő szabálytalanságokat követi el, második sárga lapot kap, és kizárásra kerül a folyamatban lévő mérkőzésről (ld.:15.3)

15.10.1 Második sárga lap esetében.(pl. már korábban sárga lapot kapott valamilyen okból a 15.9szabály alapján).

15.10.2 A második sárga lap a bemelegítő helyen vagy a jelentkeztető részen **a versenyzőnek és/vagy a sport asszisztensnek** azonos verseny alatt a **kizáráshoz** vezet a folyamatban lévő mérkőzésről. **Amennyiben ez egyéni versenyzővel szemben történik, akkor a versenyző elveszti a mérkőzést az ellenfelével szemben.** (ld.: 11.8).
A második sárga lap az edzőnek a játéktérről való kizárását vonja maga után.

15.10.3 A mérkőzés közbeni második sárga lap a pályán a **a játékból való kizárást vonja maga után, ami a mérkőzés elvesztését jelentheti.** (ref.: 11.8).
Ha az edzőnek el kell hagynia a játékteret, a csapat vagy a páros még folytathatja a mérkőzést.

15.11 A versenyző, sport asszisztens és/vagy edző a következő szabálytalanságokat követi el, piros lapot kap és azonnali kizárás vonatkozik rá(ld.: 15.4)

15.11.1 Sportszerűtlen viselkedésért, mint a játékvezetővel szembeni tiszteletlenségért, meg nem engedett hozzászólásért és viselkedésért a játéktéren.

15.11.2 Erőszakos viselkedés

15.11.3 Durva, sértő vagy szitkozódó beszédért vagy mutogatásért.

15.11.4 A piros lap minden esetben az azonnali kizáráshoz vezet a versenyről. Az előző mérkőzések eredményei törlendők, és a versenyző vagy csapat nem lesz alkalmas a versenyen pontot vagy helyezést szerezni. (ld.: 15.4.1).

16. Kommunikáció

16.1 A menetek alatt a játékosok, a sport asszisztensek, az edzők és a cserejátékosok nem kommunikálhatnak.

Kivéve, ha:

- a játékos megkéri a sport asszisztensét, hogy egy bizonyos kérést hajtson, végre pl. változtassa meg a **kerekesszék** pozícióját, mozdítsa el a mutató eszközt, gurítsa vagy passzolja a labdát a

sportolónak. Van néhány rutin feladat, amely engedélyezett anélkül is, hogy speciális kéréssel kellene a sport asszisztenshez fordulnia.

- Az edzők, sport asszisztensek és cserejátékosok gratulálhatnak vagy biztathatják az azonos csapatban játszó játékosokat dobás után és a menetek közben.
 - Az edzők, cserejátékosok és csere sport asszisztensek kommunikálhatnak, de csak olyan módon, hogy a pályán tartózkodó játékos ne hallja őket. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a pályán tartózkodó játékos hallja őket, helytelen kommunikációnak minősíti ezt és büntetőlabdát oszt ki (ld. 15.5.3.)
- 16.2** A csapat és a páros versenyszámokban, a játszma alatt a versenyzők csak a **csapattársakkal, akikkel egy pályán vannak**, azokkal kommunikálhatnak, és ha a bíró jelezte, hogy ők következnek a dobásban. **A játszma alatt, mikor egyik oldal sincs felkérve a dobásra, (pl: a bíró mérése alatt; időmérő meghibásodása miatt...) a játékosok beszélgethetnek csendben, de azonnal abba kell hagyniuk, amint az ellenfélt szólítják dobásra.**
- 16.3** A sportolók nem adhatnak utasításokat a csapattársuk sport asszisztensének. Minden egyes játékos csak a saját sport asszisztensével kommunikálhat közvetlenül.
- 16.4** A menetek közben, a játékosok kommunikálhatnak egymással, a sport asszisztensükkel, és az edzőjükkel. Ezt abba kell hagyniuk, amint a játékvezető készen áll a menet elindításához. A játékvezető nem késlelteti a mérkőzést azért, hogy hosszú megbeszéléseket engedélyez.
- 16.5** Egy játékos megkérhet egy másik játékost **BC3 vagy sport asszisztent**, hogy menjen arrébb, mert úgy helyezkedik el, hogy összeütközhetnek a dobásnál, viszont nem kérheti őt arra, hogy hagyja el a dobónégyzetét.
- 16.6** A játékos a saját játékidője alatt beszélhet a játékvezetővel.
- 16.7** Miután a játékvezető eldönti, hogy melyik csapat dobjon, annak a csapatnak bármelyik játékosa megkérdezheti a pontállást és mérést is kérhet. A labdák elhelyezkedésére vonatkozó kérdésekre nem válaszol a játékvezető (pl. melyik labda van közelebb?). A játékosok a játékmezőre mehetnek, hogy meggyőződjenek a labdák elhelyezkedéséről.
- 16.8** Ha a mérkőzések közben tolmácsra van szükség, a vezető versenybíró teljes jogkörrel rendelkezik, hogy kiválassza a megfelelő tolmácsot. A vezető versenybíró először egy bajnokságon résztvevő önkéntest próbál választani vagy egy másik versenybíró, aki abban a pillanatban nem vesz részt mérkőzésen. Ha nem talál megfelelő tolmácsot, a vezető versenybíró választhat egy olyan személyt, aki a sportoló honfitársa. y.
- 16.9** A tolmácsok nem ülhetnek a játéktéren. A mérkőzést nem halasztják el abban az esetben, ha a tolmács nincs jelen, amikor szükség van rá.
- 16.10** Minden kommunikációs eszközt, mint például okostelefont, be lehet vinni a játéktérre, de csak a vezető versenybíró vagy a technikai delegátus jóváhagyásával. Az ilyen szabálynak a megsértése helytelen kommunikációnak minősül, és egy büntető labdát von maga után.

Az edzők használhatnak tableteket és okostelefonokat jegyzetelésre. A pályán tartózkodó játékosok és a sport asszisztensek nem kaphatnak információt az edzőktől és a cserejátékosoktól, akik az oldalvonalon kívül vannak. Ennek a szabálynak a megsértése helytelen kommunikációnak minősül és egy büntető labdát von maga után.

17. Játékidő

17.1 Minden félnek egy bizonyos időkeret áll a rendelkezésére a játék lefolytatásához minden egyes menet alatt és ezt az időkeretet időmérővel mérik. Az alábbi időkereteket szabták meg:

- BC1: 5 perc játékosonként és menetenként
- BC2: 4 perc játékosonként és menetenként
- BC3: 6 perc játékosonként és menetenként
- BC4: 4 perc játékosonként és menetenként
- Csapat: 6 perc csapatonként és menetenként
- BC3 Páros: 7 perc csapatonként és menetenként
- BC4 Páros: 5 perc csapatonként és menetenként

17.2 A pallinó eldobásának idejét az adott csapatjáték idejének részeként számolják

17.3 A csapatjáték ideje akkor kezdődik, amikor a játékvezető jelzi az időmérőnek, hogy melyik fél dob, beleértve a pallinó dobását

17.4 A csapatjáték idejét megállítják abban a pillanatban, amikor az eldobott labda mozdulatlan lesz, a pálya oldalvonalain belül vagy miután átgurul a pálya oldalvonalain

17.5 Ha valamelyik fél nem engedi el a labdáját az időkeret alatt, az a labda és a többi megmaradó labdája érvénytelen lesz és a halott labdák gyűjtésére kijelölt helyre teszik őket. A BC3 játékosok esetében, a labdát akkor kell elengedettnek tekinteni, amint az elkezd gurulni a rámpán.

17.6 Ha valamelyik fél, akkor engedi el a labdáját, amikor az időkerete lejárt, a játékvezető megállítja a labdát és kiviszi, a pályáról mielőtt megzavarja a játékot. Ha a labda megzavarja a többi labdát, akkor a menet félbeszakad (ld.: 12).

17.7 A büntető labdák időkerete egy perc szabálytalanságonként (1 labda) minden versenyszámban.

17.8 Az eredményjelző a hátralévő időt mutatja mindkét csapatnak minden egyes menet alatt. Minden egyes menet végén, mindkét fél megmaradó idejét jegyzőkönyvezik.

17.9 Ha elszámolják az időt egy menet közben, a játékvezető újra állítja az időmérőt, hogy a hibát ellentételezze.

17.10 Viták és zavaros játékhelyzetek esetén, a játékvezetőnek meg kell állítania az időmérőt. Ha menet közben fordítás miatt meg kell állni, az időmérőt is meg kell állítani. Amennyiben lehetséges, a tolmács ne legyen ugyanannak a csapatnak vagy országnak a tagja, mint a játékos (ld.: 16.8).

17.11 Az időmérő hangosan és tisztán bejelenti, amikor a hátralévő idő „1 perc”, „30 másodperc”, és „10 másodperc”; és az „Idő!”-t ha lejárt. **Az „egy perc” alatt a menetek között, az időmérő bemondja a „15 másodperce”-et és az „Idő!”-t.**

18. Ápolási szünet

18.1 Ha valamelyik játékos vagy sport asszisztens beteg lesz a mérkőzés alatt (ennek súlyos helyzetnek kell lennie), a versenyző ápolási szünetet kérhet szükség esetén. A mérkőzést tíz (10) percig megszakíthatják ápolási szünet miatt, mialatt a játékvezetőnek meg kell állítania az időmérőt. A BC3 versenyszám esetében a sport asszisztensek nem nézhetnek a játékmezőre a tíz perces ápolási szünet közben.

18.2 Egy játékos vagy sport asszisztens csak egyszer vehet igénybe ápolási szünetet mérkőzésenként

18.3 A helyszínre rendelt orvosnak amilyen gyorsan csak lehet meg kell vizsgálnia a pályán az ápolási szünetet kapó játékost vagy sport asszisztent. Az orvossal való kommunikációt segítheti a játékos vagy a sport asszisztens, ha szükséges.

18.4 Az egyéni versenyszámok esetében a játékos elveszíti a játékjogosultságát a mérkőzésen, ha nem tudja folytatni (ld. 11.8.).

18.5 Csapat versenyszámok esetében, ha valamelyik sportoló nem tudja folytatni a játékot betegség miatt, az éppen zajló menetet a játékos megmaradó labdája (labdái) nélkül folytatják le. Ha a csapattársainak vannak még eldobandó labdái, az időkeretük alatt elhajthatják ezeket. Cserejátékos csak a menetek közben kapcsolódhat be a mérkőzésbe (ld. 10.16.3.).

18.6 BC3 és BC4 páros versenyszámok esetében, ha valamelyik sportoló nem tudja folytatni a játékot betegség miatt, az éppen zajló menetet a játékos megmaradó labdája (labdái) nélkül folytatják le. Ha a csapattársának vannak még eldobandó labdái, az időkerete alatt elhajthatja ezeket. **A cserejátékos csak a menetek között léphet pályára, cserélhető be. (ld.: 10.16.3).**

18.7 Ha az ápolási szünetet a sport asszisztensnek kérik, a párban játszó játékosok közösen igénybe vehetnek egy sport asszisztent a menet hátralévő részében. A cserét csak menetek között lehet végrehajtani. (ld.:10.16.3).Ha nincs cserejátékos a játéktéren, a játékosoknak egy sport asszisztensen kell osztozkodniuk a mérkőzés hátralévő részében. Egyéni versenyszámok esetében, ha a játékosnak vannak még megmaradt labdái az adott menet alatt és segítséget nélkül nem tudja eldobni őket, akkor ezeket a labdákat halott labdának minősítik.

18.8 A csapat versenyszámok esetében, ha a pallinó soron következő dobóját zárják ki, vagy ha ez a játékos betegszik meg és nem tudja folytatni és nincsenek cserejátékosok, a pallinót az a sportoló dobja el, aki a következő menetben a pallinó eldobásában soron következne.

18.9 A csapat versenyszámok esetében, ha valamelyik játékos nem tudja folytatni a soron következő mérkőzéseket (kizárólag egészségügyi ok miatt) és nincs cserejátékos, a csapat folytathatja a játékot két (2) játékosal, akik csak négy (4) labdát használhatnak. Ha valamelyik BC1 játékos nem tudja folytatni és nincs BC1 cserejátékos, a mérkőzést folytatni lehet a BC1 versenyző nélkül.

18.10 Ha valamelyik játékos folytonosan ápolási szünetet kér a rákövetkező mérkőzések során, a technikai delegátus egyeztet az orvossal és a játékos országának képviselőjével és dönt arról, hogy az adott versenyzőt eltávolítsák-e a bajnokság hátralévő részéről. Az egyéni versenyszámok esetében, ha a játékost eltávolítják a bajnokság hátralévő részéről, minden rákövetkező mérkőzésen, amit játszott, olyan eredményt rögzítenek, ami megfelel a körmérkőzéses vagy kieséses mérkőzésen szerzett legnagyobb pontkülönbségnek.

19. Vizsgálat és óvási eljárás

19.1 A mérkőzés alatt valamelyik fél értékelheti úgy, hogy a játékvezető nem vett észre egy eseményt vagy helytelen döntést hozott, amely a mérkőzés eredményét befolyásolja. Ekkor az adott csapat játékosa/csapatkapitánya felhívhatja a játékvezető figyelmét erre a bizonyos helyzetre és kérheti annak a kivizsgálását. Az időmérést meg kell állítani (ld. 17.10.).

19.2 A mérkőzés alatt a játékos/csapatkapitány kérheti a vezető versenybíró, hogy hozzon döntést, amely véglegesnek tekintendő.

19.2.1 A 19.1. és 19.2. sz. szabály értelmében, a mérkőzés alatt a játékosok felhívhatják a játékvezető figyelmét egy olyan helyzetre, amellyel nem értenek egyet és kérhetik annak a kivizsgálását. A vezető versenybíró döntését kell kérniük, ha tovább szeretnének lépni a 19.3. pontra (óvási eljárás).

19.3 Minden mérkőzés után felkéri a versenyző feleket, hogy írják alá a jegyzőkönyvet. Ha valamelyik fél óvást szeretne benyújtani egy döntés vagy helyzet ellen, mert úgy érzi, hogy a játékvezető nem tartotta be a szabályokat a mérkőzés alatt, nem szabad aláírnia a jegyzőkönyvet.

19.4 A játékvezető feljegyezi a mérkőzés végének az idejét (miután az eredményt a jegyzőkönyvben rögzítette). Hivatalos óvást az adott mérkőzés befejezése után 30 percig lehet benyújtani. Ha ez alatt a 30 perc alatt nem nyújtanak be óvást írásban, a pontállás érvényes marad.

19.5 A kitöltött óvási nyomtatványt a Versenytitkárságnak nyújtja be a sportoló, a csapatkapitány vagy a csapat menedzser, mellékelve 150 angol fontot vagy a házigazda ország ezzel egyenértékű valutáját. Ezen az óvási nyomtatványon a körülményeket és az indoklást (a szabály számának megadásával) részletesen le kell írni az óvás megtételéhez. A vezető versenybíró vagy az általa kijelölt személy amilyen gyorsan csak lehetséges összehívja az Óvási Bizottságot. A Bizottság az alábbi tisztviselőkből áll:

- vezető versenybíró vagy helyettes vezető versenybíró,
- két nemzetközi versenybíró, akik nem vettek részt a mérkőzésen és nem az óvásban érintett országok állampolgárai.

19.5.1 . Az Óvási Bizottság felállása után, a tagoknak konzultálniuk kell a megóvott mérkőzést irányító játékvezetővel mielőtt végleges döntést hoznak. Az Óvási Bizottságnak egy elkülönített helyiségben kell találkoznia. Minden óvásra vonatkozó megbeszélést titokban kell tartani.

19.5.2 Az Óvási Bizottság döntését amint lehetséges kihirdetik és írásban átadják a játékosnak, csapatkapitánynak vagy a csapat menedzsernek, illetve az érintett rivális félnek.

19.6 Ha az Óvási Bizottság döntése ellen fellebbezést kívánnak benyújtani, ezt egy további kitöltött óvási formanyomtatvány beadásával lehet megtenni. Szükség esetén a vitában érintett feleket meghallgatják. Ennek a második óvásnak (fellebbezés) a kézhezvétele után, a technikai delegátus vagy az általa kinevezett személy Fellebbviteli Zsűrit hív össze amint lehetséges; a Fellebbviteli Zsűri az alábbi tisztviselőkből áll:

- technikai delegátus,
- két nemzetközi versenybíró, akik nem vettek részt az előző óvási folyamatban és nem az óvásban érintett országok állampolgárai.

19.6.1 A Fellebbviteli Zsűri döntése véglegesnek tekintendő.

19.7 A megóvott mérkőzésben érintett felek kérhetik az Óvási Bizottság döntésének felülvizsgálatát. Óvási formanyomtatványt kell benyújtaniuk, mellékelve 150 fontot. Az Óvási Bizottság eredeti döntésének kézhezvétele után 30 percig lehet a második óvást benyújtani. Az Óvási Bizottság vagy az általa kinevezett személy rögzíti annak az időpontját, amikor a játékos, a csapat vagy egy kijelölt személy (pl. csapat menedzser vagy edző) kézhez veszi az eredeti döntést; ennek a személynek alá kell írnia a dokumentumot. Minden óvást érintő tárgyalást titokban kell tartani.

19.8 Ha az óvási döntés miatt újra kell játszani a mérkőzést, annak a menetnek az elejétől kell újra játszani, amely alatt az óvást előidéző helyzet megtörtént.

19.9 Ha az óvás okát tudják a mérkőzés kezdete előtt, az óvás tényét a mérkőzés kezdete előtt be kell jelenteni és az óvást az adott mérkőzés befejezése után 30 percen belül be kell nyújtani.

19.10 Ha a jelentkeztető helyen történik az óvást kiváltó helyzet, értesíteni kell a vezető versenybírókat vagy a technikai delegátust az óvás benyújtásának szándékáról mielőtt a csapat elhagyja a jelentkeztető helyet. Az óvást csak akkor veszik figyelembe, ha a fenti eljárást követik.





Mellékletek


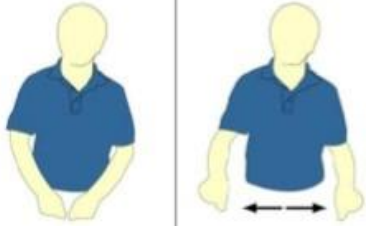
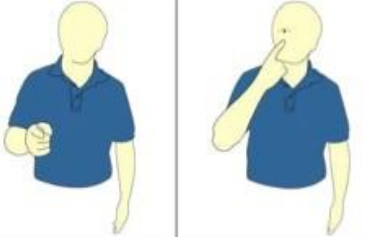
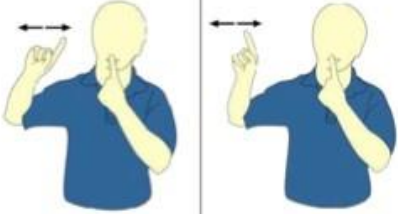
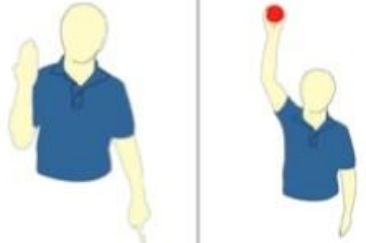

A BISFed tudatában van, hogy vannak bizonyos helyzetek, amelyekre ez a szabálykönyv nem terjed ki. Ezeket a helyzeteket a kialakulásukkor kezelik a technikai delegátus és/vagy a vezető versenybíró közötti egyeztetések segítségével.




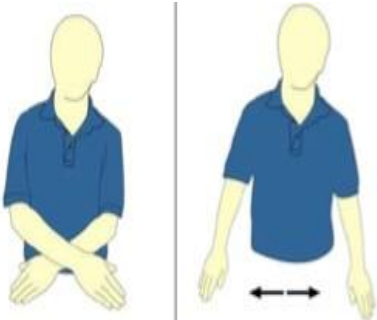
A játékvezetők által használatos kézmozdulatok ábráit, az óvási eljárásra vonatkozó magyarázatokat és a pálya alaprajzát tartalmazzák a következő oldalak (1., 2., és 3. számú melléklet). A kézmozdulatokat azért fejlesztették ki, hogy segítsenek a játékvezetőknek és a sportolóknak, hogy bizonyos helyzeteket értelmezzenek. A játékosok nem nyújthatnak be óvást, ha valamelyik játékvezető elfelejt egy bizonyos kézmozdulatot.


1.sz.Melléklet – Hivatalos kézmozdulatok/jelzések

Játékvezetők





Jelzeshelyzetek	Kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
<p>Jelzés a bemelegítő labdák vagy pallínó eldobására:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.1 szabály • 10.2 szabály 	<p>Mozgassa a kezét a nyállal megegyező irányba, hogy jelezze a dobás kezdetét és mondja az alábbi kifejezéseket: "kezdje meg a bemelegítést" vagy "pallínó."</p>	
<p>Jelzés színes labda eldobására:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.4 szabály • 10.5 szabály • 10.6 szabály 	<p>Mutassa fel a színjelzőt annak megfelelően, hogy az adott csapat milyen színnel dob.</p>	
<p>Egyenlő távolságra elhelyezkedő labdák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.12 szabály 	<p>Tartsa a színjelzőt vízszintesen a tenyerével rögzítve, úgy hogy az éle a játékosok felé mutasson. Forgassa a jelzőt annak megfelelően, hogy ki dob (mint fent).</p>	
<p>Technikai vagy ápolási szünet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5.6 szabály • 6.2 szabály • 19. szabály 	<p>Helyezze a tenyerét a másik kezének az ujjai hegyére egy "T" betűt formázva és mondja be, hogy melyik fél kérte a szünetet (pl. technikai vagy ápolási szünet "x" nevű sportoló/ csapat/ ország, vagy "x" színű labdával játszó fél részére).</p>	

<p>Csere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.16 szabály 	<p>Forgassa az egyik alkarját a másik körül</p>	
<p>Mérés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4.6 szabály • 11.6 szabály 	<p>Tegye egyik kézfejét a másik mellé, majd húzza szét őket, mintha mérőszalagot tartana.</p>	
<p>A játékvezető megkérdezi, hogy a játékos (játékosok) a pályára akar-e (akarnak-e) menni:</p> <p>11.6. sz. szabály</p>	<p>Mutasson a játékosra majd a saját szemére.</p>	
<p>Helytelen kommunikáció:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.5.3. szabály 16. sz. szabály 	<p>Tartsa a mutatóujját a száján és a másik keze mutatóujját mozgassa oldalirányba.</p>	
<p>Halott labda/pályát elhagyó labda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.6.2 szabály • 10.10 szabály • 10.11 szabály 	<p>Mutasson a labdára és emelje a felkarját függőleges helyzetbe tenyérrel a teste felé, miközben azt mondja, hogy "halott labda" vagy "kint volt." Ezt követően emelje fel a pályát elhagyó labdát.</p>	
<p>Visszavonás:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.2 szabály 	<p>Mutasson a labdára, majd az alkarját emelje fel és a kézfejét tartsa "markoló" pozícióban mielőtt a labdát felveszi (amikor csak lehetséges).</p>	


<p>1 büntetőlabda: 15.1. sz. szabály</p>	<p>Emelje fel az egyik keze mutatóujját.</p>	
<p>Sárga lap: • 15.3 szabály</p> <p>Második sárga lap és kiállítás a mérkőzésről • 15.10 szabály</p>	<p>Mutassa a sárga lapot, hogy szabálytalanságra figyelmeztessen.</p> <p>Mutassa a sárga lapot a második szabálytalanságért (fejezze be a mérkőzést páros és egyéni versenyszámnál)</p>	
<p>Piros lap: (Kizárás): • 15.4 szabály</p>	<p>Mutassa a piros lapot.</p>	
<p>A menet vége/ a mérkőzés vége: 10.7. sz. szabály</p>	<p>Az alkarjait tartsa keresztben, majd húzza szét őket. Jelentse be, hogy "vége a menetnek" vagy "vége a mérkőzésnek."</p>	

<p>Pontozás:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4.5 szabály • 11. szabály 	<p>Helyezze az ujjait az aktuális színre a színjelzőn és mutassa a pontok számát. Szóban is mondja be a pontokat.</p>	
---	---	--

Pontozás

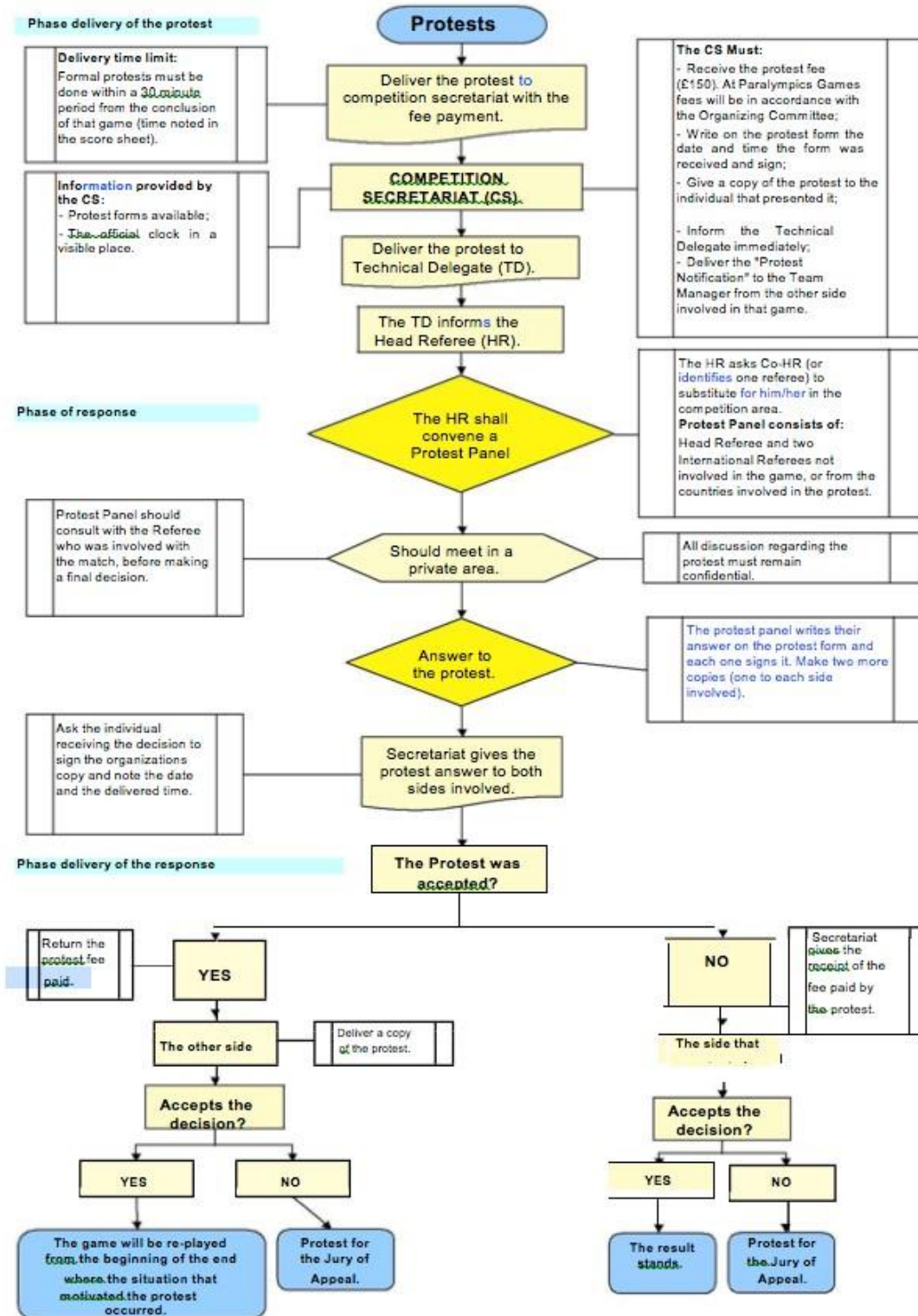
Pontozási példák			
			
3 pont a pirosnak	7 pont a pirosnak	10 pont a pirosnak	12 pont a pirosnak

Vonalbíró

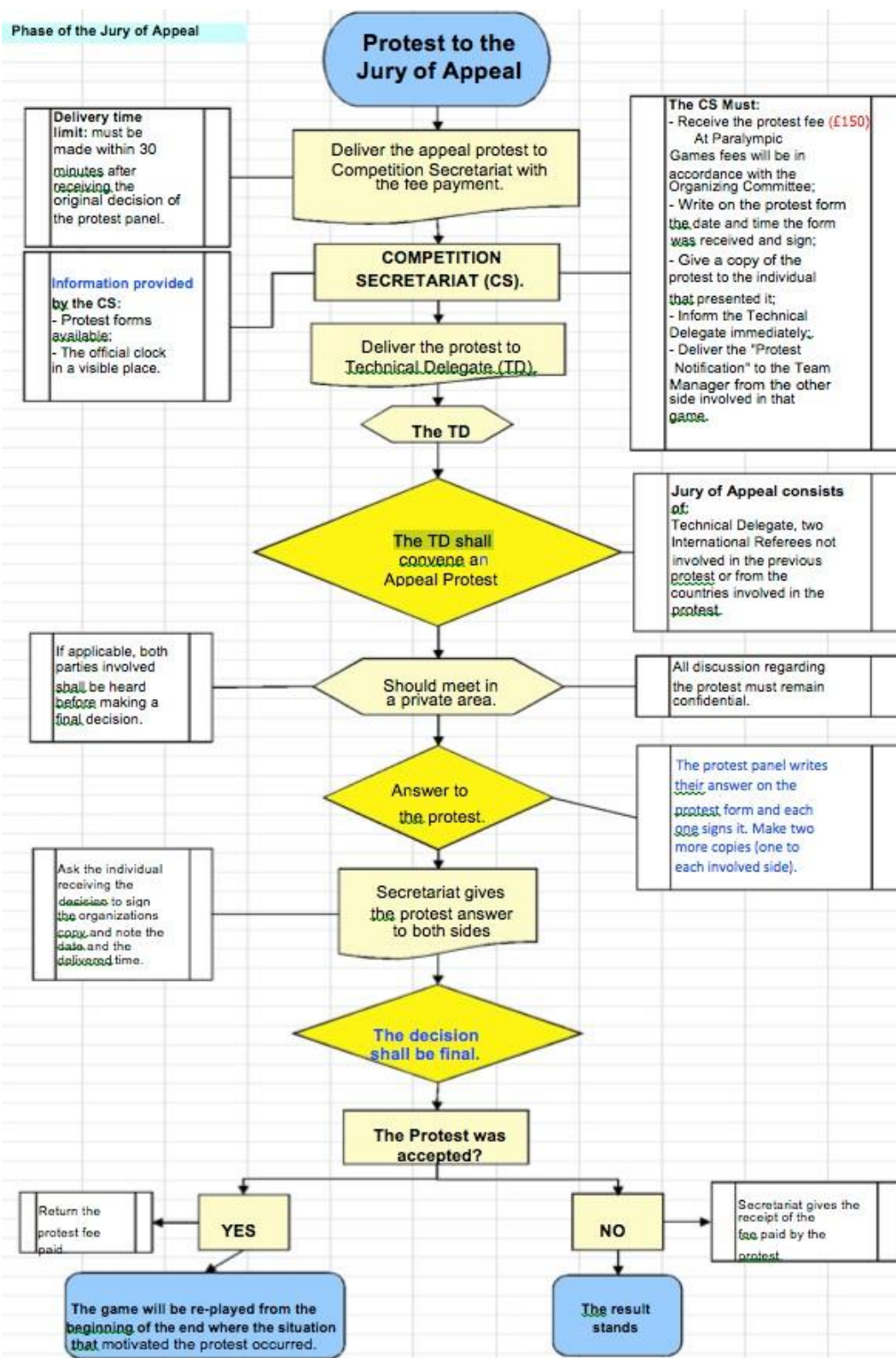
Jelzeshelyzetek	Kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
<p>Figyelemfelhívás a játékvezető részére</p>	<p>Emelje fel a karját függőleges helyzetbe.</p>	

GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor

2.sz. Melléklet – Óvások Óvási eljárás



Óvásbenyújtás a Fellebbviteli Zsúrihez



Óvási irányelvek

- Ha az egyik fél óvást szeretne beadni az időkeret után (30 perc), a VT-nek értesítenie kell, hogy a határidő lejárt. A VT akkor se fogadja be az óvást, ha a fél ragaszkodik ehhez;
- Fotókat és videó felvételeket nem fogadnak el a beadott óvás alátámasztására;
- Abban az esetben, ha az óvás következtében újra kell játszani a mérkőzést, a játékvezető érmét dob fel és a győztes csapat eldönti, hogy pirossal vagy késsel játszik. Ha az egyik csapat büntető labdákat kapott, nem dobhatja el őket;
- Abban az esetben, ha az óvás következtében a legelejétől újra kell játszani azt a menetet, amikor az óvást kiváltó helyzet megtörtént, a játékosok ugyanabban a dobónégyzetben maradnak és ugyanolyan színű labdát használnak. Érvényüket veszítik azok a szabálytalanságok, amelyek abban a menetben történtek, amit újra kell játszani az óvási bizottság döntése szerint, hacsaknem írásbeli figyelmeztetésről vagy kizárásról van szó;
- Ha az óvás oka helytálló, de nem elegendő a mérkőzés újrajátszásához (pl. eljárási hiba a jelentkeztető helyen), az óvási díjat nem adják vissza.
- Az Óvási Bizottság vagy a Fellebbviteli Zsűri döntése értelmében vissza nem térített óvási díjakat a BISFed tartja meg.

Óvási értesítés

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

Brief explanation of the protest:

Delivered at: ___ h ___ m, on ___/___/___ (insert date),

Delivered by: _____

Received by: _____

Óvást bejelentő nyomtatvány (1/2)

(Details of person submitting this form)

NAME: _____ (Country): _____

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

(Details of the protested match)

EVENT: _____ SPORT: Boccia

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

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

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

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

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

(Reserved to Sport Secretariat)

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

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

Óvást bejelentő nyomtatvány (2/2)

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

DATE AND TIME: ____/____/____ : ____

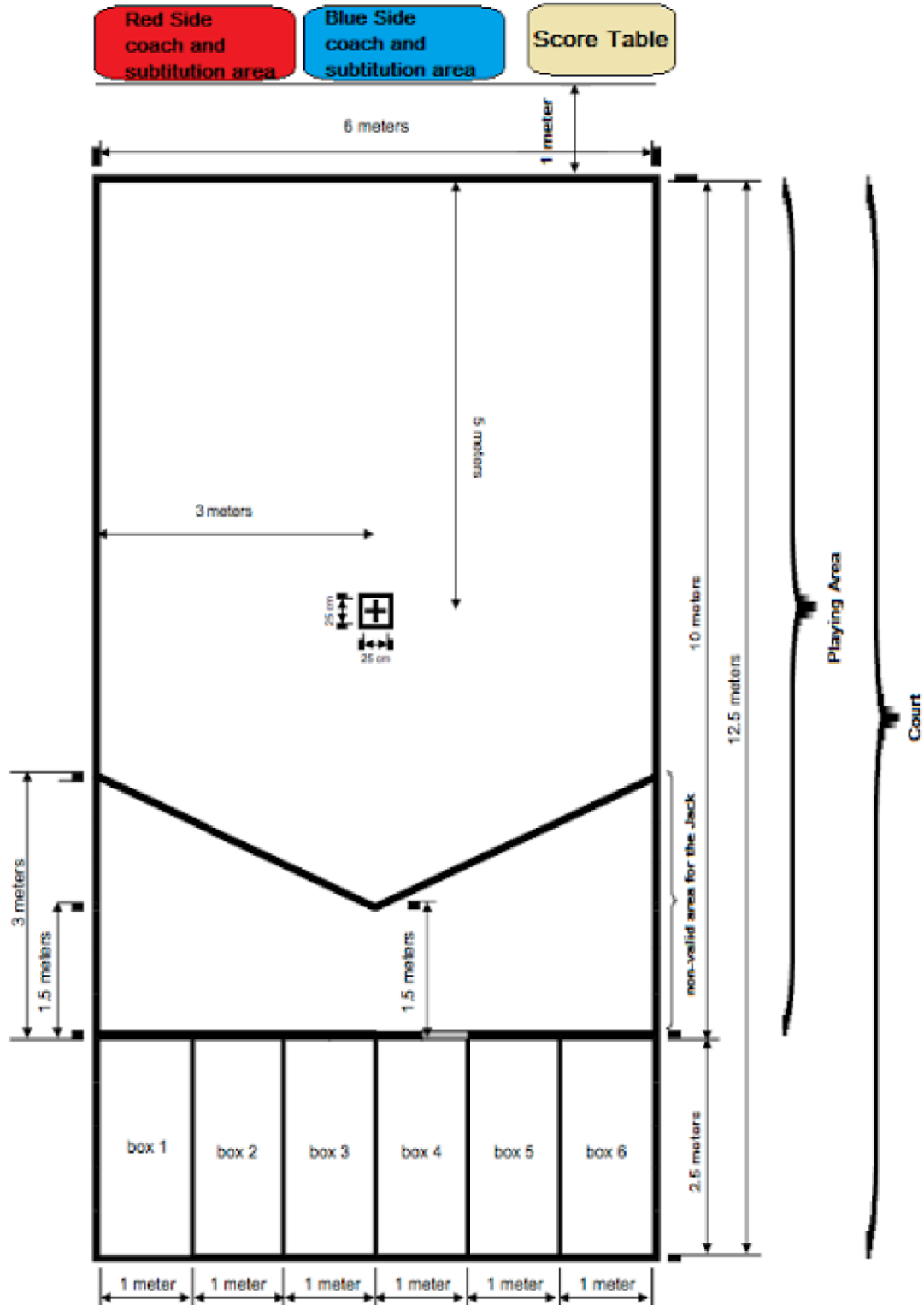
SIGNATURES OF PROTEST COMMITTEE:

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

PROTEST FEE REFUNDED: YES NO

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

3.sz. Melléklet – Boccia pálya alaprajza



Mérési útmutató

- Széles ragasztószalag az oldalvonalakhoz, az alapvonalhoz és a V-vonalhoz;
- Vékony ragasztószalag a dobónégyzetek elválasztásához, a kereszthez és a 25x25 centiméteres céldobozhoz;
- 6 méteres vonal: az oldalvonalak belső szélétől;
- 12.5 méteres oldalvonalak: az felső vonal belső szélétől az alsó vonal belső széléig;
- 10 méteres vonal: a felső vonal belső szélétől az alapvonal belső széléig;
- 5 méteres vonal: a felső vonal belső szélétől a kereszt közepéig;
- 3 méteres vonal: az oldalvonal belső szélétől a kereszt közepéig;
- 3 méteres vonal: az alapvonal külső szélétől a V-vonal elejéig;
- 1.5 méteres vonal: az alapvonal külső szélétől a V-vonal csúcspontjáig;
- 2.5 méteres vonal: az alapvonal belső szélétől az alsó vonal belső széléig;
- 1 méteres dobónégyzet vonal: a méter jelzőkön belül egyenletesen elosztva.