



BISFed Internationaal Boccia Reglement 2021 - 2024 – v.1.1

Engels reglement te gebruiken op alle BISFed toegekende evenementen

Vertaling door Edwig Lamberechts



Document Controle Versie

Elke wijziging gemaakt in dit reglementenboek zal hieronder aangeduid worden. Gelieve te refereren naar het versienummer op de titelpagina om te zien om welke versie het gaat.

Aangebrachte Versie	Wijzigingen	Door wie	Datum
1.1	<ul style="list-style-type: none"> • 3.4.8 Oplossing van geschillen • Regel 4 Bal Controle • 8.11 "visuele inspectie" • Regel 9 Bal Controle • Regel 9.4 Gefaalde ballen worden NIET opnieuw getest • 10.16 Na de Wedstrijd Bal Controle • 15.11.1 gemanipuleerde bal 	GV	Oktober 2021

Wijzigingen voor V1.1 zijn in **deze kleur**

Wijzigingen aangebracht aan 2018 V.4

Wijzigingen aangebracht in het reglementenboek zijn gemarkeerd in blauw. De meeste, maar niet noodzakelijk alle wijzigingen zijn hier samengevat. Versie 1.1 wijzigingen

Toegevoegde Hoofdstuktitels

- 1 Definities uitgebreid
- 2 Verwijderde leefrijdsvereisten - dit is in de Competitie Handleiding voor elke competitie
- 3.2 Verwijderde CP clause
- 3.3 Geen wisselers in alle divisies (uitgezonderd Jeugd Events volgens de Compitie Gids)
- 3.6 Coaching Assistent (CA) toegestaan
- 4 De bal controles bij de equipment check voor het toernooi worden niet meer gedaan. Deze gebeuren in de Call Room.
- 4 Geen enkel niet goedgekeurd elektronisch hulpstuk wordt op het terrein toegestaan. Dit houdt ook ALLE "smart" watches in.
- 4.7. Op de BISFed gesanctioneerde competities moeten gecertificeerde ballen gebruikt worden zoals in het schema aangegeven.
- 4.7 + 8.11 Toegevoegde Bal Check aan de Call Room procedures.
 - Ballen die falen worden NIET vervangen, behalve de Jack.
- 5.2 Verhoogde top – Het eindstuk kan niet hoger zijn dan de zijdelingse kanten van de goot.
- 5.4 Vereisten voor de pointer duidelijker verklaard.
- 5.5 + 13.5 De twee-wegs zwaaai bij tiebreaks en het terugkomen van het speelveld moeten simultaan zijn.
- 6.4 Rolstoel aanpassingen
- 9.4 Ballen die vallen bij de Call Room controle worden niet opnieuw getest.**
- 10.1 Gedurende de 2 minuten opwarming mag er NIET in de box van de tegenstander gekomen worden.
- 10.7 Wat mag een Ramp Operator tijdens het meten**
- 10.12 Gelijke afstand – Moet gelijke afstand EN gelijke SCORE zijn.
- 10.14 "dropped bal" verduidelijkt
- 10.16 **"Verplichte bal controles"**
- 10.5.1 "uit de weg" gaan
- 12. Verstoord end – verduidelijkt
- 13.3 Wanneer de score gelijk is na de reguliere speeltijd, wordt de toss gedaan voor **"Eén Minuut"**
- 13.7 Deze Tie Break werd verwijderd (gezien Ranking de finale besliser is)
- 14.2 Atleten en SAN/ROn mogen niet in de box van de tegenstander gaan (soms kan het niet vermeden worden, maar iedereen moet zijn uiterste best doen om het gebied van de tegenstander te respecteren.)
- 15.2.1 Doelvak groter (nu 35 x 35 cm)

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

15.2.3 Penalty spel rotatie - formulering verduidelijkt.

15.8.8 Dit item is verwijderd (BNT is GEEN straffout – het wordt enkel een dode bal)

18.3 , 18.6 “dokter “ gewijzigd in “medisch personeel”

19. Een sectie toegevoegd voor de Technische Time Out zodat het allemaal op één plaats te vinden is.

20.8 Protest zal afgehandeld worden op het FOP.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Introductie

De reglementen in [deze handleiding](#) weergegeven hebben betrekking tot het spelen van het spel “BOCCIA”.

Deze Competitie reglementen zijn van toepassing bij alle internationale wedstrijden gehouden onder toezicht van BISFed (Boccia Internationale Sport Federatie). Deze competities omvatten alle events bekrachtigd door BISFed en omvatten: Regionale Events, World Cup Events, Regionale- en Wereldkampioenschappen en de Paralympische Spelen.

[Atleten moeten de vereisten behalen zoals beschreven in het Classificatie Handboek](#)

[Jeugd competities kunnen lichte verschillen vertonen met deze reglementen \(bv. wisselers kunnen op sommige competities voor Team en Pair toegelaten worden. De leeftijd van de spelers zal aangegeven worden in de Competitie Gids voor elke Jeugd Competitie. \(De minimum leeftijd is 15 voor de start van het jaar voor al de andere BISFed competities.\)](#)

[Nationale Federaties, en eender wie anders, mag deze reglementen naar eigen specifieke noden aanpassen, maar moet zich wel houden aan deze reglementen op BISFed gesanctioneerde competities.](#)

Organiserende Commissies van competities mogen punten ter verduidelijking toevoegen met het akkoord van de door BISFed aangeduide Technische Afgevaardigde. Deze punten mogen de reglementen echter niet wijzigen en elke aanpassing dient duidelijk vermeld op de ingezonden formulieren voor homologatie naar BISFed.

Geest van het spel

De ethiek en geest van het spel is vergelijkbaar met deze van tennis. Participatie van het publiek wordt verwelkomd en aangemoedigd. Nochtans wordt van de toeschouwers, inclusief Teamgenoten die niet aan het spelen zijn, echter aangemoedigd om stil te blijven gedurende de actie van het spelen van de bal van een atleet. [Toeschouwers kunnen gevraagd worden buiten te gaan voor onaanvaardbaar gedrag.](#)

Vertalingen

Een bewerkbare versie van de reglementen is verkrijgbaar voor leden die de reglementen wensen te vertalen in andere talen. Email admin@bisfed.com als je dit document wenst te verkrijgen. BISFed zal trachten vertaalde documenten te publiceren maar de Engelse versie blijft het FINALE document voor alle betwistingen en beroepen.

Fotograferen

Fotograferen met flash is niet toegestaan. Video filmen van matches is toegestaan. Maar statieven en camera's mogen alleen geplaatst worden [op het FOP](#) met toestemming van de HR of TD.

Verklaring

BISFed geeft toe dat bepaalde situaties kunnen ontstaan die niet behandeld zijn in deze handleiding . Deze situaties zullen behandeld worden op het moment dat ze zich voordoen in overleg met de TD en/of HR.

[Eender welke speciale situatie die een afwijking van de competitie reglementen vereist en een impact heeft op de voorbereiding of het spelen van een wedstrijd moeten naar vorgebracht worden voor de start van de competitie.. Problemen moeten eerder aan de orde worden gesteld, of tijdens de Technische Vergadering zodat ze kunnen bediscussieerd en opgelost worden voor elk wedstrijd begin.](#)

Inhoudstabel**DE BASIS**

1. Definities	6
2. Toelatingscriteria om te spelen	7
3. Speltypes	7
4. Controle Uitrusting	10
5. Hulpstukken	13
6. Rolstoelen	14

VOORBEREIDING WEDSTRIJD

7. Warm Up	15
8. Call Room	15
9. Bal Controle.....	17

OP HET TERREIN

10. Het Spel	18
11. Scoren	21
12. Disrupted end	22
13. Tie-Break	23
14. Betreden van het veld.....	23

OVERTREDINGEN

15. Overtredingen.....	24
------------------------	----

COMMUNICATIE

16. Communicatie	28
Tekens/signalen van de scheidsrechters.....	29

TIJD

17. Tijd per end	34
18. Medische Time Out.....	34
19. Technische Time Out.....	35

PROTESTEN

20. Verduidelijking en Protest Procedure.....	35
---	----

Lay-out Boccia Terrein	36
------------------------------	----

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

DE BASIS

1. Definities

Classificatie	Aanduiding van de atleten in overeenkomst met de BISFed Classificatie Reglementen
Divisie	Eén van de verschillende niveau's van de competitie afhankelijk van de classificatie.
HOC	Organiserend Gast Comité
HR, AHR, TD, ATD	Hoofd Scheidsrechter, Assistent Hoofd Scheidsrechter, Technisch Afgevaardigde, Assistent Technisch Afgevaardigde.
Coaching Assistent	(CA) Een persoon die assisteert met coachen. CA moet zitten naast de score tafel.
Kamp	In individuele Divisie, is een kamp een (1) enkele atleet. In de Pair Divisie, bestaat een kamp uit twee (2) Atleten. In de Team Divisie bestaat een kamp uit drie (3) Atleten. SAn, Coaches en CAn, zijn extra leden van het Kamp
Sport Assistent	(SA) Assistent voor BC1 Atleten of BC4 voet spelers in overeenkomst met de SA Reglementen.
Ramp Operator	(RO) Assisteert BC3 Atleten in overeenkomst met de RO reglementen. Erkend door de IPC als een Atleet
Bal	Eén van de rode of blauwe ballen of de Jack (ref 4.7).
Jack	De witte doel bal.
Competitie Ballen	Ballen van een fabrikant met bal licentie geleverd door het HOC voor gebruik tijdens het Tornado
Voortbewegen	Is de term gebruikt om een bal te lanceren op het speelveld. Het omvat het werpen, schoppen of loslaten van een bal wanneer een hulpstuk gebruikt wordt. .
Bal Niet Gespeeld	(BNP) Deze ballen die een Kamp niet speelt gedurende een End. BNP worden "Dode Ballen"
Dode Ballen	Een gekleurde bal voortbewogen of buiten de grenslijnen geslagen; een bal verwijderd door een Scheidsrechter volgend op een overtreding; of een bal niet gespeeld tgv het overschreden van de tijd, of omdat de Atleet beslist niet te spelen.
Straf Bal	Een bal gespeeld na het beëindigen van een End toegekend door de Scheidsrechter om het andere Kamp te bestraffen voor een bepaalde overtreding.
Twee -wegs zwaai	Duidelijke beweging van de ramp op zijn minst 20cm naar links en 20cm naar rechts
Uit de Weg	In het achterste deel van de werp box. RO MOET zijn eigen material wegzetten zodat het niet stoort voor de tegenstander, noch beschadigd wordt door de tegenstander door het opzij te zetten.
Wanneer de bal losgelaten is	Een atleet is in het finale moment van het voortbewegen vande bal . Voor BC3 is hier de tijd inbegrepen zolang de bal in de ramp rolt.
Uitrusting	Rolstoelen,, rampen, handschoenen, spalken, pointers, en eender welk ander hulpstuk
Rolstoel	Rolstoel, scooter, ligstoel... Een Atleet MOET een rolstoel gebruiken om te spelen
Rol Test Apparaat	Een Standaard BISFed Test Ramp gebruikt om te controleren dat ballen rollen .
Bal meetplaat	Een Standaard BISFed plaat met twee specifieke gaten gebruikt om de omtrek van de ballen te bevestigen.
Weegschaal	Een Schaal met een accuraatheid van 0.01g – gebruikt om de ballen te wegen.
Warm up Ruimte	Een aangeduide Ruimte voor Atleten om op te warmen alvorens de Call Room binnen te komen.
Call Room	De Plaats om je te registreren voor elke wedstrijd.
Speelveld	(FOP) Het gebied dat alle Velden omvat.Dit houdt ook het Tijdwaarnemer station in. .
Terrein	Het gebied ingesloten door de buitenlijnen. Dit omvat ook de werpboxen.
Speelgebied	Het terrein zonder de werpboxen.
Werp Box	Eén van de zes gemarkeerde en genummerde boxen waaruit Atleten spelen.
Werplijn	De Lijn op het Terrein van waarachter de Atleten de bal voortbewegen.
V Lijn	De V overlangs het Terrein dat de Jack volledig moet overschreden om in het spel te liggen.
Kruis	Het merkteken in het centrum van het Speelgebied.
Doel Box	35cm x 35cm doel aan het kruis voor strafballen
Tornooi	De volledige Competitie of Competities inclusief Uitrustingscontroles. De Afsluitingsceremonie beëindigd het Tornooi. Een Tornooi mag meer dan één Competitie omvatten.
Competitie	Alle individuele wedstrijden zijn één Competitie. Alle Team and Pair wedstrijden zijn één Competitie.
Wedstrijd	Eén Spel tussen twee Kampen.
End	Een deel van een wedstrijd wanneer alle ballen gespeeld zijn door de twee Kampen.
Verstoord End	Wanneer ballen bewogen zijn buiten de normale gang van het spel, het zij per ongeluk of opzettelijk.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Herstart End	Een Verstoord End dat teveel verstoord was om de ballen terug te leggen zodat het spel verder gespeeld kan worden.
Overtreding	Een actie gemaakt door een atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, Kamp, Coaching Assistent, of Coach die tegen de reglementen van het spel ingaat en een strafbal verdient .
Gele Kaart	Een gele Kaart van ongeveer 7cm x 10cm en getoond door de Scheidsrechter om een waarschuwing te geven.
Rode Kaart	Een Rode Kaart van ongeveer 7cm x 10cm en getoond door de Scheidsrechter om een diskwalificatie te geven.

2. Toelatingscriteria om te spelen

2.1 Concurrenten moeten in een rolstoel zitten om te spelen. De toelatings- (Classificatie) criteria zijn in detail uitgelegd in de BISFed Classificatie Reglementen. Voor verdere details over classificatie, verwijst naar de laatste BISFed Boccia Classificatie Reglementen, gepubliceerd op de BISFed website.

3. Speltypes

Wedstrijden zijn:

Individueel (één tegen één)

Pair (twee tegen twee)

Team (drie tegen drie)

3.1 Individueel Spel

- Individueel BC1 Mannen
- Individueel BC1 Vrouwen
- Individueel BC2 Mannen
- Individueel BC2 Vrouwen
- Individueel BC3 Mannen
- Individueel BC3 Vrouwen
- Individueel BC4 Mannen
- Individueel BC4 Vrouwen

In de individuele divisie bestaat een match uit 4 ends. Elke atleet begint 2 ends met het werpen van de jack afwisselend tussen de atleten. Elke atleet heeft 6 gekleurde ballen. Het kamp dat de rode ballen werpt zal in box 3 plaats nemen , en het kamp dat de blauwe ballen werpt box 4. Wanneer de Call Room binnengekomen wordt, mag elke atleet 6 rode, 6 blauwe en de jack meebrengen.

BC1 Atleten en BC4 voetspelers hebben een Sport Assistent om zich te assisteren op het terrein. BC3 Atleten hebben een Ramp Operator om zich te assisteren. Ook, één Coach of één Coaching Assistent (CA) mag elke zijde vergezelen naar het terrein voor alle speltypes. De Coach/CA moet naast de scoretafel zitten in het coachgebied.

3.2 Pair Wedstrijden

Pair BC3

Medespelers moeten als BC3 Atleten geassocieerd zijn. Elk Pair moet één mannelijke en één vrouwelijke atleet hebben. Elke Atleet is geassocieerd door een Ramp Operator die zich moet houden aan de Ramp Operator Reglementen (ref.: 3.5) Ook, één Coach of één Coaching Assistent (CA) mag elk Pair vergezelen naar het terrein. Gedurende elk End, moet de Coach/CA zitten bij de score tafel in het aangeduide coachgebied.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Pair BC4

Medespelers moeten als **BC4 Atleten** geclassificeerd zijn. Elk Pair moet één mannelijke en één vrouwelijke atleet hebben. Voetspelers mogen geassisteerd worden dooreen Sport Assistent die zich moet houden aan de Sport Assistent Reglementen (ref.: 3.5). Ook, één Coach of één Coaching Assistent (CA) mag elk Pair vergezelen naar het terrein. Gedurende elk End, moet de Coach/CA zitten bij de score tafel in het aangeduide coachgebied.

In de Pair BC3 en BC4 divisie bestaat een match uit 4 ends. Elke atleet begint een end met het werpen van de jack en dit in numerieke volgorde van werpvak 2 naar 5. De atleten hebben elk 3 gekleurde ballen. Het kamp dat de rode ballen werpt zit in vak 2 en 4, en het kamp dat de blauwe ballen werpt in vak 3 en 5.

3.2.1 . Bij het binnenkomen van de Call Room moet elk lid van het pair 3 rode, 3 blauwe en 1 jack per pair meebrengen.

3.3 Team Wedstrijden

Medespelers moeten geclassificeerd zijn als BC1 or BC2 **Atleten**. Een Team moet de wedstrijd spelen met drie Atleten en elk Team moet minstens één mannelijke en één vrouwelijke Atleet hebben, waarvan één een BC1 Atleet moet zijn. Er zijn geen wisselers. (Wisselers kunnen toegelaten worden op Jeugd-evenementen; indien toegelaten, zal dit aangeduid staan in het Technisch Competitie document)

Elk Team mag slechts één Sport Assistent hebben, die zich moet houden aan de Sport Assistent Reglementen (ref.: 3.5) Ook, één Coach of één Coaching Assistent (CA) mag elk Pair vergezelen naar het terrein. Gedurende elk End, moet de Coach/CA zitten bij de score tafel in het aangeduide coachgebied.

In de team divisie bestaat een match uit 6 ends. Elke atleet begint een end met het werpen van de jack en dit in numerieke volgorde van werpvak 1 naar 6. De atleten hebben elk 2 gekleurde ballen. Het kamp dat de rode ballen werpt zit in vak 1,3 en 5; het kamp dat de blauwe ballen werpt in vak 2, 4 en 6.

3.3.1 Bij het binnenkomen van de Call Room moet elk lid van het team 2 rode, 2 blauwe en 1 jack meebrengen.

3.4 De Verantwoordelijkheid van de Kapitein

3.4.1 In team en pair divisie wordt elk kamp geleid door een kapitein voor elke wedstrijd. Een voor de scheidsrechter duidelijk zichtbare letter "C" moet de kapitein voor de scheidsrechter identificeren. Elke kapitein, club of land is verantwoordelijk om de "C" te voorzien. De kapitein treedt op als bestuurder van de ploeg en draagt de volgende verantwoordelijkheid:

3.4.2 Vertegenwoordigt het Team/Pair bij het tossen en kiest of de ploeg met rood of blauw speelt.

3.4.3 Beslist welke atleet van het Team/Pair moet werpen tijdens de wedstrijd, inbegrepen de strafballen.

3.4.4 Verzoekt om een technische of medische time-out. De Coach, SA, RO, or CA mogen ook een technische of medische time out vragen.

3.4.5 Erkent de beslissing van de scheidsrechter bij de toekenning van de score.

3.4.6 Overlegt met de scheidsrechter bij verstoord spel of bij een dispuut.

3.4.7 Tekent het scoreblad of duidt iemand aan die het scoreblad in zijn naam tekent. De persoon die tekent, moet met zijn eigen naam tekenen. Bij het gebruik van het elektronisch scoreblad, mag de atleet zijn akkoord bevestigen door hij / zij zelf te klikken op " OK " of de tijds waarnemer of scheidsrechter met zijn /haar toelating op "OK" te laten klikken.

3.4.8 Een geschil oplossen. Zoals geschetst in Regel 20, is de kapitein/atleet degene die om een verduidelijking moet vragen. The Coach, CA of SA/RO mogen ook spreken tegen de scheidsrechter, mits de toelating van de scheidsrechter, gedurende het geschil. Als vertaling nodig is, mag een tolk erbij komen volgens Regel 16.8 en 16.9

3.5 Atleet Assistenten

3.5.1 Ramp Operator

Een Ramp Operator is een erkend Atleet en moet voldoen aan de reglementen toegepast op Atleten behalve wanneer het van toepassing is op de Classificatie. In dit Reglementen Boek, moeten de Ramp Operatoren de reglementen volgen toegekend aan de Ramp Operatoren. Wanneer “ Atleet” in deze Handleiding is vermeld, verwijst het naar individuen die de bal voortbewegen. De Ramp Operator moet zich houden aan het Beleid van BISFed betreffende de Nationaliteit van Competitiespelers. Een RO mag slechts één Atleet assisteren. De RO moet dezelfde persoon zijn voor de volledige competitie; tenzij de RO ziek wordt. Indien ziek, mag de RO gewisseld worden. Opdat een wissel toegestaan wordt, moet een medisch document dat de ziekte bevestigt aan de HR afgegeven worden en het Competitie Informatie Bureau moet op de hoogte gebracht worden voor de opening van de Warm up Velden voor de wedstrijd in kwestie. De tegenstander moet onmiddellijk op de hoogte gebracht worden van een wissel wanneer de Warm up velden beschikbaar komen. Eender welke RO moet een BC3 RO licentie hebben en moet de anti-doping training afgewerkt hebben.

Ramp Operatoren assisteren BC3 Atleten bij het bewegen van de ramp zoals opgedragen door de atleet. Ramp Operatoren moeten in de werpbox van hun Atleet gepositioneerd zijn en mogen gedurende de ends niet kijken naar het speelgebied Ramp Operatoren vervullen taken zoals:

- De ramp positioneren – indien zo opgedragen te doen – door de Atleet;
- Het verzetten of stabiliseren van de rolstoel – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Het aanpassen van de atleet zijn positie – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Rollen en/of aangeven van een bal aan de atleet – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Routine acties uitvoeren voor of na de worp;
- De ballen oprapen op het einde van elk end – wanneer de Scheidsrechter de bal opraapt en zegt, “één minuut !”
- Gesprekken doorgeven tussen Atleet en Scheidsrechter – met toestemming van de Scheidsrechter
- Mag het FOP niet betreden zonder toelating (Ref 15.9.7)
- MOET uit de werpbox van de tegenstander blijven

Wanneer de bal los is gelaten, de Ramp Operator

- Mag geen rechtstreeks fysisch contact hebben met de Atleet (onder geen enkel beding de Atleet aanraken ref.: 15.5.5);
- Mag de Atleet niet helpen bij het duwen of goedzetten van de rolstoel ;
- Mag de pointer niet aanraken.

Een Ramp Operator mag niet kijken naar het speelgebied gedurende het verloop van een End. (ref.: 15.6.2, 15.6.5).

3.5.2 Sport Assistent

BC1 Atleten en BC4 voetspelers mogen een Sport Assistent hebben. De Sport Assistent van BC1 and BC4 voetspelers moeten gepositioneerd zijn achter de Atleet zijn eigen werpbox en mag de werpbox betreden na het aangeven door de Atleet. Sport Assistenten doen net dezelfde taken als een Ramp Operator met uitzondering van het positioneren van de ramp.

Wanneer de bal gelost wordt, is het de Sport Assistent niet toegestaan onmiddellijk fysiek contact te hebben met de Atleet. (onder geen enkel beding de Atleet aanraken ref.: 15.5.5); en niet toegestaan te helpen de rolstoel te duwen of goed te zetten.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

3.5.3 Coaching Assistent

Een Coaching Assistent vergezelt een Atleet in de plaats van een Coach en heeft dezelfde toelatingen van een Coach. Alleen de één of de ander (Coach of CA) is toegestaan de Atleet te vergezellen in het warmup gebied, de callroom of het FOP. Gedurende het End, moet de CA (of Coach) zitten naast de score tafel in de Coach sectie.

3.6 Coach

Eén Coach of Coaching Assistent per kamp is toegestaan de Warm Up Ruimte, de Call Room en het FOP te betreden voor elke divisie (ref.: 7.2, 8.2). Dit houdt ook de Individuele Divisie in.

4. Controle Uitrusting

Alle test hulpstukken nodig om een toernooi te leiden moeten goedgekeurd zijn door de TD en/of HR van BISFed van elk toegekend evenement.

Uitrusting (rolstoelen, rampen, pointers, handschoenen, spalken, communicatie apparaten, etc.) controle moet plaats hebben aan de start van een toernooi. De Hoofd Scheidsrechter en/of hun aangestelde zal de controles leiden op een tijdstip bepaald door de Technische Afgevaardigde. Ideaal gebeurt dit 48 uur voor het toernooi begint. Gecontroleerd en goedgekeurd materiaal zal een officiële stempel of sticker krijgen voor ieder item inclusief een sticker voor ieder deel van de ramp. Handschoenen, spalken of andere gelijkaardige hulpstukken die de Atleet gebruikt op het terrein, moeten een gedocumenteerde goedkeuring van de classificatie hebben, welke naar de Uitrusting Controle gebracht moet worden. Scheidsrechters mogen tijdens de Call Room procedure ook naar dit document vragen. Atleten en Coaches/CA die communicatie apparaten gebruiken op het FOP moeten deze apparaten hebben laten goedkeuren op de Uitrustingscontrole en moeten een officiële stempel/sticker krijgen. Alleen apparaten die nodig zijn voor goedgekeurde communicatie zijn toegestaan. Scheidsrechters mogen uitrusting controleren op eender welk moment gedurende een wedstrijd om zeker te zijn dat Atleten en SA/RA in orde zijn. Vragen om eender welk item te keuren na de Uitrustingscontrole zullen niet toegestaan worden. Atleten en Sport Assistenten/Ramp Operatoren op het veld mogen geen enkele communicatie krijgen van buiten het veld terwijl ze op het FOP zijn. Niet goedgekeurde communicatie apparaten zijn niet toegelaten op het FOP. Elke inbreuk op deze regel is ongeoorloofde communicatie en zal bestraft worden met één penalty bal die gespeeld zal worden bij de eerste gelegenheid (bv., op het einde van het lopende End wanneer de overtreding ontdekt is)

Uitrusting kan op elk moment gedurende een toernooi onderworpen worden aan willekeurige controles naar eigen goeddunken van de Scheidsrechter op het veld of de Hoofd Scheidsrechter. Als uitrusting op het terrein niet in overeenstemming blijkt zal een gele kaart gegeven worden aan de Atleet.(ref: 15.9.8) Als een Atlets uitrusting (rolstoel, ramp, handschoenen, spalken en andere hulpmiddelen) falen voor de criteria op een tweede keer van een willekeurige controle, krijgt die Atleet een tweede gele kaart en zal de aan de gang zijnde wedstrijd niet verder mogen spelen (forfait)

Competitie ballen, die reserve ballen zijn, moeten ook door de Bal Controle passeren op elk toernooi.

BAL CONTROLE

Tijdens de Uitrustings Controle, en op vastgelegde tijden gedurende het toernooi, zal er een informele balcontrole ruimte zijn waar ballen mogen gecontroleerd worden op officiële test hulptoestellen. Een fotoboek zal aanwezig zijn om referenties te voorzien van ballen in “goede conditie”.

4.1 Het Terrein

De oppervlakte moet vlak en glad zijn, (zoals gepolijst beton, een houten vloer of natuurlijk en/of synthetisch rubber.) De oppervlakte moet proper zijn. Niets mag gebruikt worden om het oppervlak van de vloer te wijzigen (bv. poeders of iets dergelijks).

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

De afmetingen zijn 12,5 m x 6 m met de werpvakken verdeeld in zes werpvakken. Al de metingen van de buitenlijnen zijn gemeten aan de binnenzijde van de betreffende lijn. De lijnen, die de werpvakken scheiden en **de lijnen voor** het kruis, worden afgetekend met een dunne potlood lijn en de tape gelijkmatig verdeeld over het midden van deze lijn. De werplijn en V lijn worden geplaatst in de niet geldige zone voor de jack (ref.: Boccia Court Layout **aan het eind van dit reglementenboek**).

Alle terrein markeringen moeten tussen 1,9 cm en 7 cm breed zijn en gemakkelijk waarneembaar. Kleefband wordt gebruikt om de lijnen aan te duiden. **Brede** tape, 4cm – 7cm breed, wordt gebruikt voor de grenslijnen aan de buitenzijde, de werplijn en de V Lijn. **Smalle** tape, 1.9 to 2.6cm breed, zal gebruikt worden voor: de lijnen die de werpboxen scheiden, het doelvak en het kruis. De binnen afmetingen van het doelvak zijn **35cm x 35cm**. **Smalle** tape wordt geplaatst aan de buitenzijde van het **35cm** vierkante doelvak.

4.2 Scorebord

Het scorebord wordt geplaatst op een plaats waar alle Atleten die strijden in de wedstrijd het **duidelijk** kunnen zien.

4.3 Tijdsregistratie Apparatuur

Tijdsregistratie apparatuur zou elektronisch moeten zijn. .

4.4 Dode Ballen

Een boccia bal die buiten **gaat** moet **in het aangeduide gebied** geplaatst worden – een dode balcontainer, of **gewoon** buiten de buitenlijnen ongeveer 1m van de **ballen** op het speelgebied. **Dit laat Atleten de ruimte om volledig te manouvreren rond de ballen** en om de ballen in het spel **duidelijk te zien**.

4.5 Rood/Blauw Indicator

Is een gekleurd pallet gebruikt door de scheidsrechter om te tonen welk kamp (rood of blauw) moet spelen. De scheidsrechter gebruikt de indicator (pallet) en zijn of haar vingers om de score te tonen op het einde van elk end en op het einde van de match.

4.6 Meetgereedschap

Bal sjablonen worden gebruikt om de omtrek van een boccia bal te meten. **Hupstukken inclusief** rolmeters, passers, voelmaten, zaklampen worden gebruikt door de Scheidsrechters om afstanden op het veld te meten.

4.7 Boccia Ballen

Een set bocciaballen bestaat uit zes rode, zes blauwe en één witte doelbal. Bocciaballen gebruikt in gehomologeerde wedstrijden moeten voldoen aan de criteria van “BISFed”. (ref. 4.7.1. en 4.7.2.)

Elke atleet van een kamp mag zijn eigen gekleurde ballen gebruiken. In het individueel mag elke atleet zijn eigen jack gebruiken; in Team en Pair mag elk kamp slechts 1 jack gebruiken.

Competitie ballen mogen alleen gebruikt worden door atleten die hun eigen ballen niet meebrengen naar de Call Room. **Een competitie Jack zal uitgeleend worden aan een kamp indien hun Jack faalt bij de bal test.**

4.7.1 Boccia bal criteria

4.7.1.1 Een bal moet bolvormig gemaakt zijn, waarbij lappen van uniforme grootte gebruikt worden. Lappen moeten uniform samen genaaid worden om de bolvormige vorm te verkrijgen. Een bal moet 275g +/- 12g wegen. De omtrek van een bal moet 270 mm +/- 8mm zijn.

Al de lappen van een bal moeten gemaakt zijn van op elkaar afgestemd materiaal. Toegestane materialen zullen zijn: vinyl, polyurethaan stof, leder, synthetisch leder, suede, of ander gelijkaardig materiaal met lage uitzettings- en stretch karakteristieken. Toegestane vulmaterialen zullen zijn: korrels of kralen van uniforme grootte

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

gemaakt van polyethylen of ander gelijkaardig plastic of natuurlijk inert materiaal. Materialen moeten niet-geleidend, niet van metaal en niet magnetisch zijn.

4.7.1.2 De ballen moeten een duidelijke rode, blauwe en witte kleur hebben en elke kleur moet binnen de BISFed's acceptabele range liggen. (als bijlage toegevoegd).

4.7.1.3 Elke bal gebruikt in een door BISFed georganiseerde wedstrijd * moet "een bal met licentie" zijn van een fabrikant met licentie. De Bal moet gemarkeerd zijn met het officiële logo van de fabrikant en het officiële BISFed licentie logo. Beide logo's moeten duidelijk zichtbaar zijn.

* Deze regel zal van toepassing gaan vanaf 1 januari 2023. Voor deze datum zal het enkel van toepassing zijn op volgende evenementen:

- 2022 Wereld Kampioenschap
- 2022 Wereld Cups

4.7.1.4 Een bal zal voor spel afgekeurd worden wanneer hij niet in goede conditie is. In goede conditie betekent geschikt voor het beoogde doel, van bevredigende kwaliteit, niet beschadigd en geschikt voor elke overeengekomen prestatienorm. Hij mag geen zichtbare openingen of insnedingen hebben aan de buitenzijde. Het oppervlak moet vrij zijn van stickers of verklevingen. De bal mag niet gescheurd zijn of draden missen of meer dan twee steken vertonen die teruggenaaid of hersteld zijn. Geen residu of substantie mag op de buitenkant van de bal aanwezig zijn. Dit houdt in: adhesieven, lijm of eender welke lage wrijvingssubstantie zoals olie of vet. Ballen mogen geen bewust aangebrachte schaafvlakken vertonen.

Atleten die ontdekt worden gewijzigde ballen te gebruiken zullen onmiddellijk gediskwalificeerd worden van het Toernooi. (Ref: 15.11.1)

Meer details betreffende ballen met licentie zullen in versie 1.2 van de reglementen verwacht tegen Jan 2022.

4.7.2 Bal Controle

4.7.2.1 Na de munttoss, zal elke bal getest worden in de Call Room gebruik makend van een standard BISFed Roll Test om te controleren dat de bal naar beneden rolt onder invloed van de zwaartekracht bij het loslaten op een aluminium ramp van 290 mm lengte onder een hoek van 25 graden (plus of min 0.5 graden). Elke bal moet minstens 175mm rollen op de 100mm brede horizontale aluminium plaat van het test toestel en zal beoordeeld worden als geslaagd voor de test als hij door rolt over de horizontale plaat en er aan het einde afvalt. Elke bal mag maximum 3 keer getest worden en zal falen als hij bij 1 tot 3 pogingen niet van de horizontale plaat rolt. Een bal die van de zijkant van de horizontale plaat rolt of valt faalt ook. Als de bal bij de eerste poging passeert, is een tweede of derde poging niet nodig. Evenzo, als de bal faalt bij de eerste poging, maar slaagt bij de tweede is de derde poging niet nodig. (op BISFed gesanctioneerde toernooien, zal het testen uitgevoerd worden op een Rol Test Toestel dat goedgekeurd is door de HR met een hoekvinder tussen 24.5 en 25.5 graden)

4.7.2.2 De omtrek van de bal zal getest worden met een BISFed Standaard plaat (met een dikte van 7-7,5 mm) die twee gaten heeft. Eén gat met een diameter van 262 mm (het "kleine" gat) en één met een diameter van 278 mm (het "grote" gat). De testprocedure zal als volgt zijn:

4.7.2.2.1 Elke bal zal getest worden om na te gaan of hij het kleine gat **niet** passeert onder zijn eigen gewicht wanneer de bal voorzichtig op het kleine gat geplaatst wordt.

4.7.2.2.2 Elke bal zal getest worden om na te gaan of hij het grote gat passeert. Elke bal wordt voorzichtig geplaatst op de top van het grote gat. De bal moet onder zijn eigen gewicht het gat passeren (dus door de zwaartekracht alleen).

4.7.2.3 Het wegen van de bal wordt getest op een weegschaal met een accuraatheid tot 0,01 gram.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

4.7.2.4 Elke bal zal visueel gecontroleerd worden op correctheid gedurende de bal test procedure.

4.7.2.5 De Hoofd Scheidsrechter mag additionele toevalstesten volgens de regels 4.7.1.1 – 4.7.2.4.

4.7.2.6 Welke bal ook die faalt betreffende regels 4.7.1.1. - 4.7.2.5. zal verwijderd worden en bijgehouden door de hoofdscheidsrechter tot het einde van het toernooi. Zo een bal mag niet gebruikt worden tijdens het toernooi. (Ref. 9.4)

De Hoofdscheidsrechter en uiteindelijk de Technische Afgevaardigde zal de definitieve beslissing maken of een bal gebruikt mag worden of gediskwalificeerd zal zijn.

5. Hulpstukken

Hulpstukken zoals rampen en pointers gebruikt door BC3 Atleten moeten bij elk toernooi goedgekeurd worden op de equipment controle. Handschoenen en spalken, gebruikt door eender welke atleet, **aan hun werphand** moeten een **gedocumenteerde** goedkeuring hebben van de classificatie **die moet** meegebracht worden naar de equipment controle **en de Call Room**.

5.1 Een ramp wanneer op zijn zij gelegd moet passen in een vak van 2.5m x 1m. **Dit vak is driedimensioneel ; geen deel van de ramp mag over de binnenzijde van welke lijn ook hangen.** De basis en alle extenties van de Rampen moeten uitgetrokken zijn tot het maximum gedurende deze meting. **Dit houdt elk hulpstuk in dat de bal vasthoudt buiten de omvang van de ramp. Het MOET onmogelijk zijn om de ramp buiten de maximum limiet uit te trekken, zoniet is het illegaal. Markeringen of lijnen om de maximal toegestane extentie aan te duiden van welk deel van de ramp of balhouder zijn niet toegestaan.**

5.1.1 Om schade te voorkomen, zal alleen de Ramp operator of de Coach de ramp bedienen tijdens de uitrustings controle. Eens goedgekeurd op de Uitrustings Controle, zal de scheidsrechter de goedkeurings stempel of sticker aanbrengen voorzien door het HOC voor de Competitie voor al het goedgekeurd materiaal.

5.2 Een ramp mag geen mechanische onderdelen bevatten die een hulp zijn voor de voortstuwing, versnelling of vertraging van de bal of hulpmiddelen om het hulpstuk te richten (zoals lasers, waterpas, remmen, waarnemingshulpmiddel, kader, enz.). Zulke mechanische hulpmiddelen zijn noch in de callroom, noch op het FOP toegelaten. Eens de bal losgelaten wordt door de atleet, mag niets de bal hinderen. Een verhoogde top is niet toegestaan. Een vastgemaakte of bijkomend aanhangsel op de goot mag niet gebruikt worden om door te kijken , te richten of de ramp te oriënteren . **Dit houdt ook in hoepels, ringen, en houders. Elke zijrail of ander uitsteeksel mag niet hoger komen dan de hoogte (diameter)van de bal. De end/ toptrand mag niet hoger komen dan de hoogte van de zijranden.**

5.3 Bij het werpen van de bal mag de ramp **over geen enkel deel van** de werplijn uitsteken. (**Beeld je de lijn in als een zeer sterke muur die niet aangeraakt of doorboord mag worden.**)

5.4 Er is geen restrictie wat betreft de lengte van de pointer **gebruikt door de Atleet om de bal los te laten in de ramp** (ref.: 15.5.4.) De pointer moet altijd rechtstreeks bevestigd zijn aan de Atleet. (hoofd, mond, arm, **been**, etc.). Pointers moeten **rechtstreeks contact hebben met de bal (en de Atleet) bij het loslaten van de bal.** Het loslaten van de bal moet veroorzaakt zijn door de kracht van de Atleet gebruik makend van de pointer. Een opening liften of verlagen is niet toegelaten . Koord, linten, stoffen stroken, etc., zijn geen pointers. Goedgekeurde pointers zullen een validatiesticker krijgen.

5.5 . Nadat de scheidsrechter de Jack geeft , en alvorens het werpen ervan , moet de atleet die de bal gaat werpen duidelijk zijn goot minstens 20 cm naar links en 20 naar rechts bewegen – **Hierna gereffereerd naar de twee-wegs zwaai** (ref. 15.5.9) (**dit verzekerd dat de Ramp Operator niet kan helpen met het richten van het eerste schot, terwijl de Scheidsrechter met iets anders bezig is.)** Aan het begin van een Tie-Break end , zowel in het individueel als in het pair , moet elke atleet **de twee-wegs zwaai maken** voor de eerste bal te werpen (**voor Pairs is dit een simultane (gezamenlijke) zwaai)** , maar **alleen** nadat de scheidsrechter getoond heeft dat

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

dit kamp mag spelen (13.5). De ramp moet eveneens **de twee-wegs zwaai maken** voor elke strafbal. Atleten die nog resterende ballen hebben om te werpen moeten hun ramp heroriënteren **door de twee-wegs zwaai** te maken wanneer zij of hun teammaat terugkomt van het speelveld. **(voor Pairs, is dit een simultane zwaai - beide Atleten MOETEN hun ramp zwaaien alvorens de bal los te laten)**. Als de Atleet geen resterende ballen meer heeft, dan moet hij/zij deze zwaai niet maken. (ref.: 15.5.10). Het is niet nodig de ramp te breken tussen andere worpen.

5.6 Een atleet mag meer dan één goot en/of pointer gebruiken gedurende een wedstrijd. Alle hulpstukken moeten in het werpvak van de atleet blijven gedurende het hele end. Als de atleet bepaalde voorwerpen wenst te gebruiken (flesjes, jassen, pins, vlaggen, ...) of andere uitrusting (pointer, ramp of rampverlengingsstukken, ...) gedurende een end, dan moeten deze voorwerpen vanaf het begin van het end in de werpbox van de Atleet zijn. Als een voorwerp gedurende het end in of uit het werpvak van de atleet genomen wordt, dan zal de scheidsrechter regel 15.7.1, 15.7.4. toepassen..

5.7 Als een speller zijn materiaal breekt tijdens een wedstrijd, zal de Scheidsrechter de tijd stoppen en dit Kamp zal een (10) minuten technische time-out krijgen om het materiaal te herstellen. In een Pair wedstrijd mag een Atleet een ramp delen met zijn/haar teammaat , **indien nodig**. Een vervangingsramp mag tussen ends gewisseld worden, de vervangingsstukken voorzien van de goedkeurings stempel/stickers voor de competitie . De hoofdscheidsrechter dient hiervan op de hoogte gebracht te worden. Vervangingsstukken mogen **van buiten het FOP komen (ref 19.) Een Kamp mag slechts één technische time-out hebben per wedstrijd**.

5.8 Atleten die handschoenen of spalken **aan hun werphand nodig hebben, of het gebruik van eender welk ander zulk hulpmiddel** moet een gedocumenteerde goedkeuring hebben voor het gebruik van deze zaken van de Classificatie. **Het Classificatie document is geldig voor de tijdsduur aangeduid op het document. (Classificatie kan permanent zijn, of tijdelijk)**

6. Rolstoelen

6.1 Competiespelers **moeten in een rolstoel zitten om te spelen**. Scooters of ligstoelen (met gedocumenteerde goedkeuring van de Classificatie) mogen ook gebruikt worden. Er is geen restrictie wat betreft de zithoogte voor BC3 Atleten, zolang men blijft zitten **bij het loslaten van de bal**. Voor al de andere Atleten is de maximum zithoogte 66cm van de vloer tot het laagste punt waar de atleet zijn bil in contact is met het zitkussen. (ref 15.7.6)

6.2 Als een rolstoel stuk gaat gedurende de wedstrijd, moet de tijd gestopt worden en het Kamp zal één tien (10) minuten technische time out **per wedstrijd** gegeven worden voor herstel. Als **de rolstoel** niet hersteld kan worden moet de Atleet verder spelen **met de gebroken rolstoel** of forfait geven voor de wedstrijd (ref.: 11.8).

6.3 In geval van onenigheid zal de Hoofdscheidsrechter in samenspraak met de Technisch Afgevaardigde **een beslissing nemen**. Deze beslissing is finaal.

6.4 Aanpassingen aan rolstoelen.

6.4.1 Atleten mogen hulpmiddelen gebruiken ter ondersteuning op hun competitie rolstoel om het lichaam te stabiliseren. Deze hulpmiddelen mogen bekken banden, kinbanden of harnassen, enkel banden, pommels , been/voet banden, torax ondersteuning zijn. Deze ondersteuningswijzen moeten herzien worden, goedgekeurd en gedocumenteerd tijdens de Classificatie.

6.4.2 Elk bijkomend hulpstuk toegevoegd aan de Atleets specifieke sport rolstoel zal beoordeeld worden door zowel de Scheidsrechters en Classifiers. **GEEN** bijkomend hulpstuk mag toegevoegd worden aan de sport rolstoel dat bijkomende stabiliteit zal geven, of de boven/onder ledematen zal controleren of leiden bij het werpen van de bal.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

6.4.3 Een Scheidsrechter of Classifier hebben het recht om de Atleet te vragen eender welk toegevoegd hulpstuk te verwijderen als er geen documentatie van is, en dat de Atleet een oneerlijk voordeel geeft bij het voortbewegen van de bal in het speelgebied (bv., een externe geleider die de richting assisteert van een worp/duw/loslating).

Voorbereiding Wedstrijd

7 Warm Up

7.1 Voor de start van elke wedstrijd zullen Atleten een tijdsslot toegewezen krijgen om op te warmen in de aangeduide Warm Up Ruimte. Gedurende de geplande competitie tijd, mag de Warm Up Ruimte alleen gebruikt worden door de competitiespelers die in de volgende geplande wedstrijd zullen spelen. Atleten **en het ondersteunend Team van de Atleten** (Coach/CA, SA, RO) mogen de Warm Up Ruimte enkel betreden en gaan naar hun Warm Up Gebied binnen hun voorziene tijd volgens het tijdsschema. (Ref 15.9.1)

7.1.1 Warm Up tijdsschema: voor de eerste wedstrijden van de dag zal de Warm Up Ruimte 90 minuten openen voor de in het schema voorziene starttijd van de eerste wedstrijd en zal sluiten 5 minuten voor de Call Room opent voor de eerste wedstrijden. Voor de volgende wedstrijden die dag zal de Warm Up Ruimte openen wanneer de Call Room voor de vorige wedstrijden sluit en zal sluiten 5 minuten voor de Call Room opent voor deze wedstrijden. Wanneer de Call Room sluit voor de laatste wedstrijden van de dag, mogen Atleten die die dag niet gespeeld hebben de Warm Up Ruimte gebruiken om 60 minuten te trainen. De TD mag dit tijdsschema aanpassen om een acceptabele toegang tot de Warm Up Ruimte te krijgen en om het competitie schema te verbeteren. Deelnemers zullen verwittigd worden van elke wijziging van het normale schema.

7.2 Atleten mogen vergezeld zijn in de Warm Up Ruimte door een maximum aantal personen als volgt: (Ref 15.9.1)

- BC1: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Sport Assistent
- BC2: 1 Coach plus 1 Coaching Assistent
- BC3: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Ramp Operator
- BC4: 1 Coach plus 1 Coaching Assistent
- Pair BC3: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Ramp Operator per Atleet
- Pair BC4: 1 Coach plus 1 Coaching Assistent
- Team (BC1/2): 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Sport Assistent

7.3 Indien nodig mag één tolk en één fysiotherapeut/masseur per land de opwarmruimte betreden. Zij mogen niet assisteren met het coachen.

8. Call Room

8.1 Een officiële tijds klok bevindt zich **zeer duidelijk zichtbaar** aan de ingang van de Call Room.

8.2 Atleten mogen in de Call Room vergezeld zijn door een maximal aantal personen als volgt:

- BC1: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Sport Assistent
- BC2: 1 Coach, (of Coaching Assistent),
- BC3: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Ramp Operator
- BC4: 1 Coach (of Coaching Assistent) (plus één Sport Assistent als de Atleet een voetspeler is)
- Pair BC3: 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Ramp Operator per Atleet

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

- Pair BC4: 1 Coach (of Coaching Assistent) (plus één Sport Assistent als de Atleet een voetspeler is)
- Team (BC1/2): 1 Coach (of Coaching Assistent), plus 1 Sport Assistent

8.3 Vooraleer de callroom te betreden moeten elke atleet, sportassistent en elke Ramp Operator hun competitie bib nummer en accreditatiekaart kunnen tonen. Coaches (of Coaching Assistenten) moeten hun accreditatie tonen. Competitienummers moeten duidelijk zichtbaar zijn aan de voorzijde en mogen bevestigd zijn op de speler of de rolstoel. ROs moeten het bib nummer dragen dat correspondeert met dat van de Atleet die ze assisteren, duidelijk op hun rugzijde. Al de andere SAn moeten hun bib nummer hebben op hun borst. In Team Divisie mag de SA het bib nummer dragen van eender welke BC1 Atleet in die wedstrijd. Als dit niet het geval is, wordt de toegang tot de callroom geweigerd.

8.4 Registratie voor alle wedstrijden gebeurt aan het callroom secretariaat, dat zich bevindt aan de ingang van de callroom. Een kamp dat zich niet op tijd aanbiedt aan de Call Room verbeurt de wedstrijd (forfait).

8.4.1 Bij individuele wedstrijden moeten alle atleten geregistreerd zijn tussen 30 en 15 min. voor de starttijd van een wedstrijd volgens het schema, in welke ze opgedeeld zijn om te spelen.

8.4.2 Bij Team en Pair wedstrijden moeten alle atleten geregistreerd zijn tussen 45 en 20 min. voor de starttijd van een wedstrijd volgens het schema, in welke ze opgedeeld zijn om te spelen.

8.4.3 Elk kamp (individueel, Team of Pair, inclusief elke SA/RO en de coach/CA) moeten zich samen registreren en moeten al hun uitrusting en ballen met zich meebrengen. Elk kamp brengt juist het noodzakelijke mee om te spelen.

8.5 Eens geregistreerd en in de Call Room mogen atleten, coaches/CA en SA/RO de Call Room niet meer verlaten. Doen ze dit toch, dan wordt de toegang hen nadien geweigerd en nemen ze niet meer deel aan de lopende wedstrijd. (regel 8.13. is een uitzondering) Elke andere uitzondering zal beslist worden door de hoofdscheidsrechter of de Technische Afgevaardigde.

8.6 Alle kampen moeten in de aangeduide zone van de callroom blijven onmiddellijk nadat ze geregistreerd zijn. Als een atleet aaneensluitende wedstrijden moet spelen, dan mag de coach/CA of teammanager de atleet registreren, mits toelating van de TD, voor de aansluitende wedstrijd. Dit is ook van toepassing bij wedstrijden met rechtstreekse uitschakeling wanneer de wedstrijd naar het volgende niveau niet voldoende tijd laat om de callroom regels te volgen.

8.7 Op de aangeduide tijd worden de deuren van callroom gesloten en niemand, geen sportuitrusting of ballen mogen dan de callroom nog binnenkomen of deelnemen aan de wedstrijd (uitzonderingen kunnen toegestaan worden door de hoofdscheidsrechter of aangeduide persoon).

8.8 Scheidsrechters voor elke wedstrijd betreden de callroom ten laatste voor het sluiten van de deur om de voorbereidende handelingen te stellen.

8.9 De scheidsrechter kan de atleten vragen hun competitienummer, accreditatie kaart en classificatie documenten te tonen.

8.10 Al de Uitrusting zal gecontroleerd worden in de Call Room (bv. Ter bevestiging van de goedgekeurde stempels/stickers op rampen, pointers en rolstoelen). De Uitrusting die faalt bij een controle kan niet gebruikt worden op het terrein, tenzij het Kamp een onmiddellijke herstelling kan doen in de Call Room om het materiaal wettelijk te maken.

8.11 Ballen zullen gecontroleerd worden in de Call Room. Na de munt toss, zal de Scheidsrechter de 7 ballen controleren van elk Kamp gebruik makend van de Roll Test, Omtreks Test and Weeg Test. Een bal die faalt op één van deze testen in de Call Room zal geconfisceerd worden en bijgehouden worden voor de rest van het toernooi. Zulke ballen zullen niet teruggegeven worden voor de volgende wedstrijd; althans, als het een Jack is

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

die faalt, zal de Jack vervangen worden door een competitie Jack gekozen door de Scheidsrechter. Competitie ballen mogen gebruikt worden door Atleten die hun eigen ballen niet meebrengen naar de Call Room.

8.12 Munt toss – de munt toss zal in de Call Room uitgevoerd worden. De Scheidsrechter werpt een munt en het winnende Kamp zal kiezen of het met rood of blauw speelt. Het is Kampen toegestaan om voorzichtig de Boccia ballen van de tegenstrever te controleren (heel voorzichtig onder het oog van de scheidsrechter), ofwel voor ofwel na de munt toss

8.13 Als de wedstrijden uitlopen, terwijl de callroom procedure reeds op gang is, kan de hoofdscheidsrechter of technische afgevaardigde een toestemming geven om naar het toilet te gaan, volgens volgende richtlijnen:

- De tegenpartij van die wedstrijd moet verwittigd worden.
- Een administratief lid moet meegaan met die atleet.
- De atleet moet terug in de callroom zijn binnen (10) minuten. Als hij niet op tijd terugkeert verbeurt (forfait) hij de wedstrijd.

8.14 Artikel 8.4. zal niet van toepassing zijn als een achterstand veroorzaakt werd door het HOC. Als om welke reden ook wedstrijden verlaat worden, wordt dit zo snel mogelijk schriftelijk medegedeeld aan alle teammanagers en de TD zal het tijdsschema herzien.

8.15 Tolken mogen enkel de callroom of het FOP betreden op vraag van een scheidsrechter. De tolk moet aanwezig zijn in de aangeduide regio om zo toestemming te krijgen om de callroom of FOP binnen te komen.

9. Bal Controle

Officiële test toestellen zullen opgezet worden in een ruimte voor atleten om hun eigen ballen informeel te controleren.

De officiële bal controles zijn onderdeel van de call room procedure.

9.1 Als een Atleet teveel ballen meebrengt in de Call Room, zullen de extra ballen aangeslagen worden tot het eind van de competitie.

“Extra ballen” die geconfisceerd zijn, maar verder speelgerechtigd zijn, mogen opgevraagd worden voor een volgende competitie op hetzelfde toernooi. Deze mogen opgevraagd worden als de competitie gedaan is.

9.2 Wanneer één of meer ballen op een bal controle falen, zal de Atleet een gele kaart krijgen volgens regel 15.9.3. Als één Atleet meer dan één bal heeft die faalt gedurende dezelfde controle, zal de straf toch maar één gele kaart zijn. ; maar de Atleet zal met één bal minder spelen voor elke bal die geweigerd wordt.

9.3 Als een Atleets bal(len) falen voor de criteria tijdens de bal controle voor een volgende wedstrijd, krijgt die Atleet een tweede gele kaart en zal de match verbeuren (forfait) volgens de regels 15.9.2 and 15.9.3.

9.4 Atleten, SA'n/RO'n en Coaches/Coaching Assistenten mogen de bal controle observeren. Als een bal faalt, wordt de test niet opnieuw uitgevoerd, tenzij de scheidsrechter de test procedure niet correct gevolgd heeft. (Ref 4.7.2.)

9.5 Voor Team and Pair Divisies moeten Atleten iedere Atleet zijn materiaal en ballen identificeren in de Call Room zodat als een voorwerp faalt bij de controle, het met de juiste Atleet kan geassocieerd worden. Als de eigenaar niet is aangewezen, zal de kapitein met minder ballen spelen. (ref.: 15.9.2).

OP HET VELD

10. Het Spel

Voortgang van de Call Room naar het toegekende terrein op het FOP.

10.1 Opwarming op het terrein

Eens op het terrein, moeten de Atleten plaatsnemen in de hen toegewezen werpvakken. De scheidsrechter zal de start van de 2-minuten opwarming aangeven, gedurende welke tijd elk Kamp al hun ballen mogen werpen, (met inbegrip van de Jack). Gedurende de opwarming tijd mogen de Atleten, SA, RO, en het materiaal niet in de tegenstander zijn werpbox komen. Een ramp mag NIET over de zijlijnen hangen waardoor de tegenstander een beperking van ruimte zou hebben gedurende de opwarming.

De opwarming is beëindigd wanneer beide Kampen al hun ballen hebben gespeeld of wanneer de 2 minuten verlopen zijn, (wat ook eerst komt.)

10.2 Het werpen van de Jack

Bij het voortbewegen van de bal (Jack, rood of blauw), moet de Atleet al zijn materiaal, ballen en bezittingen in zijn eigen werp box hebben. Voor BC3 Atleten is dit met inbegrip van de Ramp Operator.

10.2.1 het Kamp dat rood speelt start altijd het eerste End.

10.2.2 De Atleet mag alleen de Jack werpen nadat de scheidsrechter toont dat het de beurt is aan dat Kamp om te spelen. BC3 Atleten moeten twee-wegs zwaai maken alvorens de Jack te werpen.

10.2.3 De Jack moet in de geldige zone voor de Jack komen te liggen.

10.3 Ongeldige Jack

10.3.1 De Jack zal ongeldig zijn als:

- Eens gespeeld hij in de ruimte komt die niet geldig is voor de jack.
- Deze buiten gegooid wordt.
- De speler een overtreding begaat tijdens het werpen van de doelbal. De gepaste straf in regel 15.1. - 15.11. zal gegeven worden.

10.3.2 Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt, dan zal de doelbal naar de atleet gaan, die de doelbal voor het volgende end zou krijgen. Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt in het laatste end, dan gaat de doelbal naar de atleet die de doelbal geworpen heeft in het eerste end. De doelbal zal verder in volgorde doorgegeven worden tot dat die in de geldige zone voor de doelbal geworpen wordt.

10.3.3 Bij een ongeldige doelbal, zal het volgende end gestart worden alsof de fout zich niet had voorgedaan. De doelbal wordt dus geworpen door de atleet die normaal de doelbal moest werpen.

10.4 Het werpen van de eerste gekleurde bal op het veld

10.4.1 De Atleet die de Jack succesvol werpt, werpt ook de eerste gekleurde bal (ref.: 15.5.8). Als er een lang oponthoud is tussen het werpen van de Jack en de eerste gekleurde bal (bv., omwille van een slechte werking van een tijds klok) mag de Atleet vragen om de Jack opnieuw te werpen voor het werpen van de eerste gekleurde bal. De tijd zal dan teruggezet worden naar de starttijd van het End.

10.4.2 Indien de gekleurde bal buiten geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal hetzelfde kamp verder spelen tot dat een bal in het speelveld is terecht gekomen of tot dat al hun ballen geworpen zijn.

Bij Team en Pair wedstrijden mag eender welke atleet, van het aangeduide Kamp, de tweede gekleurde bal werpen.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

10.5 Werpen van de eerste bal van de tegenstander

10.5.1 Alle Atleten moeten “Uit de weg ” zijn om de tegenstander vrije toegang te geven naar het speelveld. “Uit de weg” gaan moet snel gedaan worden, en als de scheidsrechter van oordeel is dat het geven van de toegang genegeerd wordt, mag een gele kaart gegeven worden aan de storende Atleet (ref 15.9.4 or 15.9.5). In de BC3 Divisie ROs en materiaal (inbegrepen de ramp en de stoel van de RO) moeten “uit de weg” zijn.

De tegenstander zal dan spelen overeenkomstig 10.4.2.

10.6 Het spelen van de resterende ballen

10.6.1 Het Kamp dat vervolgens moet spelen, zal het Kamp zijn dat het verst van de Jack ligt, tenzij ze al hun ballen gespeeld hebben, in welk geval het andere Kamp zal spelen. Deze procedure zal verdergaan tot beide Kampen al hun ballen gespeeld hebben. Tegenstanders moeten “uit de weg” bewegen wanneer het hun beurt niet is.

10.6.2 Als een Atleet beslist geen verdere ballen te werpen, mogen ze aangeven aan de scheidsrechter dat ze geen verdere ballen wensen te spelen tijdens dat End. In dit geval wordt de tijd gestopt, en de overblijvende ballen zullen Dode Ballen worden verklaard. Niet gespeelde ballen worden genoteerd als (BNP) op het scoreblad.

10.7 Beëindiging van een End

10.7.1 Nadat alle ballen gespeeld zijn en er zijn geen Strafballen, zal de scheidsrechter verbaal de score en “End finished.” zeggen.(ref.: 11). (Als de scheidsrechter moet meten om de score te bepalen, zal hij/zij de Atleten/kapiteins uitnodigen naar het speelveld. Ramp Operatoren mogen zich op dit moment draaien om de meting te zien. Na de meting, gaan de Atleten terug naar hun werpbox; de scheidsrechter zegt de score en “End finished”. Op het einde van de wedstrijd zal de scheidsrechter zeggen “Match Finished” en de eindscore zeggen en aanduiden.

10.7.2 Indien er strafballen moeten gespeeld worden, na het akkoord betreffende de eindscore met de atleten/kapiteins en de ROn kort de toestemming geven de ballen te zien, zal het speelveld opgeruimd worden door de scheidsrechter (de lijnrechter mag helpen). Het kamp dat een strafbal is toegekend zal 1 bal kiezen uit hun gekleurde ballen, die naar het doelvak bij het kruis geworpen wordt. De scheidsrechter zal verbaal de opgetelde score melden (ref. 11.) en dan “end finished”. Dit is het signaal naar de ROn dat ze op dat moment mogen kijken naar het speelgebied. De totale score van het End wordt op het scoreblad genoteerd.

10.7.3 In het laatste End van een wedstrijd, als al de ballen niet gespeeld zijn en de Winnaar duidelijk is, zullen er geen overtredingen gegeven worden als de SA, RO. of Coach/CA op het terrein juicht. Dit geldt ook zo voor strafballen.

10.7.4 Sport Assistenten, Ramp Operatoren en Coaches/Coaching Assistenten mogen enkel op het speelveld wanneer de scheidsrechter het aangeeft. (ref.:15.9.7). op het einde van het End, wanneer de scheidsrechter “Eén minuut!” aankondigt terwijl hij de bal omhoog houdt; is dit het signaal aan de SA, RO en Coach/CA dat ze het speelveld mogen betreden.

10.8 Voorbereiding voor de volgende Ends voor alle divisies

De scheidsrechter zal maximum 1 minuut toestaan tussen de Ends. De één-minuut begint wanneer de scheidsrechter de Jack opraapt van de vloer en “Eén Minuut” aankondigt. Sport Assistenten, Ramp Operatoren, Coaches en/of Coaching Assistenten zijn verantwoordelijk voor het oprapen van de ballen voor het begin van het volgende End. Officials mogen helpen, indien gevraagd. Elke bal niet in de werpbox aan het begin van het End zullen “Dode Ballen” zijn.

Na 45 seconden zal de scheidsrechter “15 seconden” zeggen de juiste Jack nemen en zich begeven naar de werplijn. Op 1 minuut, zal de scheidsrechter “time” roepen. Alle acties van de tegenpartij moeten stoppen

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

wanneer de scheidsrechter de jack aan de atleet geeft die moet werpen. De scheidsrechter zegt “ Jack “. Als de tegenstander niet gereed is, moeten zij wachten totdat de scheidsrechter aangeduid heeft dat het hun beurt om te werpen is, op welk moment ze hun voorbereiding mogen afwerken. (ref 15.6.4)

Atleten moeten in hun werpvak zijn , SAn, ROn and Coaches/CAn moeten op hun aangeduide plaats zijn wanneer de scheidsrechter “ tijd “ roept. Zoniet: een gele kaart voor het vertragen van de wedstrijd. (ref. 15.9.4)

10.9 werpen van de ballen

10.9.1 Bij het loslaten van de bal, moet de atleet met minstens één bil contact hebben met de zitting van de rolstoel/scooter. Atleten die alleen maar op hun buik kunnen spelen, moeten hun buik dan in contact hebben met de werpstool (ref. 15.7.3.). Deze atleten moeten een [gedocumenteerde classificatie goedkeuring](#) hebben voor deze methode.

10.9.2 Als een bal gespeeld wordt en stuitert af de Atleet die hem wierp, of van de tegenstander of zijn materiaal [en overschrijdt de werplijn](#), dan is hij in het spel.

10.9.3 Een bal, nadat hij geworpen is, getrapt, of het einde van de ramp verlaat, mag over de zijde van de atleet zijn box rollen (zowel in de lucht als op de vloer) en door een werpvak van de tegenstander, alvorens de werplijn te kruisen en in het speelveld te gaan.

10.9.4 Als een bal in het spel uit zichzelf weggrolt , zonder door iets te zijn aangeraakt , blijft de bal op deze nieuwe positie op het speelveld.

10.10 Ballen buiten de zijlijnen

10.10.1 Elke bal, zal "out" beschouwd worden , indien hij de buiten grenslijnen raakt of overschrijdt. Als de bal de lijn raakt en een andere bal draagt, zal de bal op de lijn in een lijn loodrecht op de grenslijn en in een beweging waarbij de bal in contact met de vloer wordt gehouden, verwijderd worden. Als de bal die erop lag valt en de lijn raakt, zal deze bal ook als “out” beschouwd worden. Elke bal zal behandeld worden als in 10.10.3 or 10.11.1. Een bal die de grenslijnen raakt of overschrijdt en dan in het speelveld terugkeert zal eveneens "out" worden gegeven [en wordt een dode bal](#).

10.10.2 Een bal, die gespeeld is en niet in het [speelgebied](#) belandt , behalve in het geval van regel 10.14, zal als “uit” beschouwd worden.

10.10.3 Elke gekleurde bal die buiten het speelveld wordt geworpen of gestoten, wordt een dode bal en zal op de [aangeduide](#) plaats gelegd worden. De scheidsrechter is de enige die beslist of een bal buiten het speelveld is.

10.11 Jack buiten het speelveld

10.11.1 Als de doelbal buiten het speelveld wordt gestoten, of in een niet toegelaten zone voor de doelbal tijdens de wedstrijd, zal de doelbal op het kruis gelegd worden.

10.11.2 Indien deze plaats niet mogelijk is omdat er al een bal op het kruis ligt, wordt de doelbal zo dicht mogelijk voor het kruis gelegd op gelijke afstand van de zijlijnen. (“Voor het kruis” verwijst naar het gebied tussen [de werplijn](#) en het kruis.)

10.11.3 Wanneer de doelbal op het kruis geplaatst is, zal het Kamp dat vervolgens moet spelen bepaald worden volgens regel 10.6.1.

10.11.4 Als er geen gekleurde ballen op het speelgebied liggen nadat de doelbal is teruggeplaatst, zal het Kamp spelen dat de doelbal buiten heeft gespeeld.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

10.12 Op gelijke afstand scorende ballen

Bij het beslissen welk kamp moet werpen, als twee of meer scorende ballen van verschillende kleur op dezelfde afstand van de doelbal liggen, **en de score is gelijk (1:1; 2:2)** dan moet het Kamp dat het laatst geworpen heeft opnieuw spelen. Het Kamp dat moet spelen zal dan beurtelings wisselen tot ofwel de gelijke situatie gewijzigd, is of één Kamp al zijn ballen gespeeld heeft. **Als scorende ballen op gelijke afstand liggen maar de score is niet gelijk (2:1), dan zal het Kamp met het laagst aantal gelijke ballen spelen.** Het spel zal dan als normaal verder gaan. Als een nieuw gespeelde bal de gelijke relatie verstoort, maar geen verandering brengt in de gelijke scorende relatie, dan speelt dezelfde kleur opnieuw.

10.13 Gelijktijdig geworpen ballen

Als een kamp meer dan 1 bal werpt wanneer het hun beurt is dan worden **de gelijk gespeelde** ballen weggenomen en worden deze dode ballen. (ref 15.5.11.)

10.14 Drop bal

Als een Atleet een bal laat vallen, mag hij teruggespeeld worden. **Ballen die belanden in het speelgebied zijn ballen “ in het spel “.** Ballen die achter de werplijn blijven, zelfs in de werpbox van de tegenstander, zijn **“gevallen” en mogen terug gespeeld worden.** Er is geen limiet voor het aantal keren dat een bal teruggespeeld mag worden en de scheidsrechter is de enige die beslist. In dit geval wordt de tijd niet gestopt.

10.15 Positie van de Coaches (of Coaching Assistent)

Coaches (of Coaching Assistenten) moeten zitten aan het einde van het terrein in de **de Coach's** ruimte **naast de score tafel.**

10.16 Random Bal Controle

Een bal controle om het nakomen van regel 4.7 te controleren zal uitgevoerd worden na het beëindigen van **alle wedstrijden.** Bij het beëindigen van de wedstrijd, zal de scheidsrechter op het terrein **elke bal visueel inspecteren en er aan voelen (naar kleverigheid) alvorens ze terug te bezorgen aan de atleten.** Elke bal die verdacht is dat er met geknoeid is, zal verdere testen ondergaan door de scheidsrechter, HR en AHR. **De Atle(e)t(en) en één Assistent (RO/SA/Coach/CA) mag de scheidsrechter vergezellen voor deze controle.** Als ook maar één bal faalt bij deze controle zal de tegenstander als winnaar verklaard worden en het getroffen Kamp zal gedegradeerd worden naar de laatste plaats in die competitie. Elke bal die faalt, zal in beslag genomen worden tot het einde van het toernooi. **Verdere, onafhankelijke tests kunnen nodig zijn. (Meer details in V1.2)**

11. Scoren

11.1 Het bepalen van de score zal uitgevoerd worden door de scheidsrechter nadat beide Kampen alle ballen gespeeld hebben. Het Kamp met de bal het dichtst bij de Jack zal één punt scoren voor elke bal dicht bij de Jack dan de dichtst bijzijnde bal tov. de Jack van de tegenstander .

11.2 Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de doelbal liggen, en geen andere bal dicht, dan zal elk kamp per bal één punt krijgen.

11.3 Straf bal punten, indien er zijn, worden bij de score gevoegd en genoteerd **als ze gemaakt zijn.** Elke straf bal die in het doelvak stopt zal één (1) punt scoren.

11.4 Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de doelbal liggen, en geen andere bal dicht, dan zal elk kamp per bal één punt krijgen.

11.5 Op het einde van de ends worden de punten van de verschillende ends samen geteld en het kamp met de meeste punten wordt de winnaar.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

11.6 De scheidsrechter mag de kapiteins (of de atleten bij individueel spel) op het speelveld roepen bij de meting of wanneer de beslissing moeilijk is op het einde van een end.

11.7 Bij gelijke puntenstand, nadat de reguliere ends gespeeld zijn, inclusief de strafballen, zal een "tiebreak" gespeeld worden. De punten gescoord in een "tiebreak" worden enkel gebruikt om aan te duiden wie de winnaar is.

11.8 Indien een kamp een wedstrijd verbeurt (forfait), zal de tegenstrever de wedstrijd winnen met de hoogste score van 6-0, of het hoogste punten verschil in die poule of serie met onmiddellijke uitschakeling. De uitgesloten ploeg krijgt nul punten. Als beide kampen uitgesloten zijn, krijgen ze beide een forfait en de score van 6-0 of het hoogste verschil in punten in die poule of serie met onmiddellijke uitschakeling. Bij beide kampen zal genoteerd worden "forfait met 0 – (?)"

Als beide kampen de wedstrijd verbeuren, zullen de TD en HR de gepaste actie nemen.

12. Verstoord End

12.1 Een End is verstoord wanneer ballen, of een bal, bewogen zijn door contact van een Atleet of de scheidsrechter, of door een bal geworpen tijdens een overtreding [waar de scheidsrechter niet in lukt om hem te stoppen. \(ref 15.8.2\)](#)

12.2 Als een End verstoord is door een actie van de scheidsrechter [\(bv. De scheidsrechter trapt tegen een bal, of toont de verkeerde kleur\)](#), dan zal de scheidsrechter, in overleg met de Lijnrechter, de verstoorde ballen terugleggen op hun vorige positie (de scheidsrechter zal altijd de [niet verstoorde score](#) respecteren, zelfs als de ballen niet in hun exacte [vroegere](#) positie liggen). Als de scheidsrechter niet weet [wat de score was, of de repositie van de verstoorde ballen niet kan herstellen](#), dan moet het End herstart worden. De uiteindelijke beslissing ligt bij de Scheidsrechter. [Het End zal herstart worden op het moment dat de verstoring veroorzaakt werd - verwijderde ballen van beide Kampen blijven in het dode ballen gebied; als de Jack verkeerd gespeeld was, zal hij herspeeld worden door de Atleet die de laatste geldige worp deed.](#)
[Als de kleur verkeerd is getoond door de scheidsrechter en die kleurbal is geworpen, zal de bal teruggegeven worden en de tijd wordt hersteld. Als andere ballen verstoord zijn en de scheidsrechter kan de ballen niet op een eerlijke wijze terugleggen, wordt dit een verstoord end en herstart.](#)

12.3 Als een End verstoord is door de fout of een actie van een Kamp, dan zal de scheidsrechter actie nemen zoals beschreven in regel 12.2 maar [zal overleggen met beide Kampen en de Lijnrechter](#) om zo te vermijden onfaire beslissingen te maken. [Indien aanwezig, mag de scheidsrechter de overhead camera raadplegen, \(12.5\) De camera controle moet door de HR uitgevoerd worden.](#)

12.4 Als een verstoord End [herstart moet worden](#) en strafballen toegekend zijn, zullen de strafballen gespeeld worden aan het einde van het [herstarte](#) End. Als de Atleet of Kamp dat het verstoorde End veroorzaakte eerder strafballen toegekend kreeg in dat End, dan zullen ze deze strafballen [nu niet](#) mogen spelen. [Als de verstoring veroorzaakt was door een bal tijdens een overtreding, dan zal die bal en alle verwijderde ballen van het betreffende Kamp in het dode bal gebied blijven.](#)

12.5 Op grote competities (World Championships en Paralympics Games) zullen overhead cameras gebruikt worden op elk terrein om de scheidsrechter toe te laten de ballen snel en accuraat terug te leggen in hun exacte vorige positie. [\[Noteer vanaf 2023 zullen overhead cameras ook vereist zijn op elk terrein op elk Regionaal Kampioenschap\]](#)

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

13. Tie Break

13.1 Een tie break houdt een extra End in.-

13.2 Atleten blijven in hun zelfde werpboxen .

13.3 Als de score gelijk is na het normale aantal Ends in een wedstrijd (en nadat eventuele strafballen gespeeld zijn; zal de scheidsrechter een munt toss uitvoeren alvorens de “Eén Minuut” aan te kondigen. Het Kamp dat de munt toss in the Call Room niet deed, zal deze maken voor de tie break. De Winnaar van deze munt toss beslist welk Kamp de eerste gekleurde bal zal spelen. De Scheidsrechter zal dan de Jack wegnemen (of straf bal) van de vloer van het speelveld en de “Eén Minuut!” roepen.-

13.4 Op “Time!”, na de één minuut tussen ends, zal de scheidsrechter de Jack plaatsen van het Kamp dat het eerst speelt op het kruis.

13.5 De “tiebreak” zal verder gespeeld worden zoals een normaal end. In de BC3 divisie MOET elke Atleet alvorens hun eerste gekleurde bal (beiden rood en blauw) te lossen de twee-wegs zwaai maken. In BC3 pair , MOETEN ALLE atleten (beiden rood en blauw, elk op hun beurt) gelijktijdig de twee-wegs zwaai maken, nadat de scheidsrechter aangeeft welk kamp moet werpen , en alvorens hun eerste bal te lossen (ref. 5.5 en 15.8.9 – verwijdering van de geworpen bal)

13.6 Als er een situatie, besproken in regel 11.7, voorkomt en iedere kamp heeft hetzelfde aantal punten in de tiebreak, zal de score worden genoteerd en zal een tweede tiebreak gespeeld worden. De tegenpartij zal deze keer de tiebreak starten, met hun Jack op het kruis.. Deze procedure, met afwisseling van de eerste worp tussen de kampen, zal verder gaan totdat er een winnaar gekend is.

14. Het betreden van het veld

14.1 Een kamp mag zijn volgende worp, het rollen van de bal of de oriëntatie van de rolstoel of ramp niet voorbereiden in de tijd van de tegenstander. (Voordat de kleur getoond is, is het toegestaan aan een atleet dat hij de bal opraapt zonder hem te werpen; m.a.w. het is rood toegestaan hun bal op te rapen voor dat de scheidsrechter toont dat blauw moet werpen of de bal in hun hand of schoot legt. Het is rood niet toegestaan een bal op te rapen nadat de scheidsrechter blauw getoond heeft te spelen.)(ref. 15.6.4.)

14.2 Zodra de scheidsrechter getoond heeft aan de Atleet welke zijde moet spelen, mogen de atleten van dat Kamp vrij het speelveld of eender welke vrije werpbox betreden. (ref 15.6.1) Het is atleten toegestaan hun ramp te oriënteren vanuit hun eigen of eender welk leeg werpvak. Atleten en SAN/ROn mogen niet in het werpvak van de tegenstander gaan om hun worp voor te bereiden of om hun goot te oriënteren. SA/RO mogen het speelgebied NIET betreden gedurende het End.

14.3 Atleten mogen achter de werpvakken gaan om hun schot te richten of om met hun teammakers te spreken. Minstens één voorwiel moet in de Atleet zijn eigen werpbox blijven gedurende deze tijd. Het pad achter de werpvakken mag gebruikt worden door BC3 atleten om het speelveld te betreden. Als zij het speelveld willen betreden voor Pair BC3 dan moeten ze dit doen zonder achter hun eigen teammaker te passeren.

Atleten en RON die deze regel niet in acht nemen zullen gezegd worden in hun eigen werpbox te blijven en het richten en opstellen terug opnieuw te beginnen. De verstreken tijd wordt niet teruggezet.

14.4 Als een atleet hulp nodig heeft om op het speelveld te gaan, mag hij assistentie vragen van de scheidsrechter of lijnrechter.

14.5 Wanneer in Pair of Team wedstrijden een atleet een bal werpt terwijl hun medespeler nog terug aan het gaan is naar zijn box, zal de scheidsrechter 1 strafbal geven met retractie van de geworpen bal. (ref. 15.7.7.) De terugkerende atleet (die niet werpt) moet minstens 1 wiel in zijn/haar box hebben alvorens de teamgenoot de bal loslaat.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

14.6 Routineacties voor of na de worp zijn toegelaten zonder het specifiek te vragen aan de sportassistent of Ramp Operator.

OVERTREDINGEN

15. Overtredingen

In het geval van een overtreding kunnen er één of meer consequenties zijn:

- verwijdering
- Eén strafbal
- Eén strafbal plus verwijdering
- Eén strafbal plus een gele kaart
- Gele kaart
- Rode kaart (Diskwalificatie)

Alle overtredingen worden op het scoreblad genoteerd

Een atleet en zijn SA/RO worden als één eenheid beschouwt –eender welke gele of rode kaart die de SA/RO krijgt is dus ook toegekend aan hun atleet. **Omgekeerd, een gele en rode kaart gegeven aan de Atleet gelden ook voor hun SA/RO.**

Een Coach of **Coaching Assistent** wordt als een alleenstaand persoon beschouwd . Als een coach of **Coaching Assistent** een rode of gele kaart krijgt , wordt deze niet overgedragen naar het kamp.

15.1 Verwijdering

15.1.1 Retractie is het verwijderen van een bal van het veld. De verwijderde bal wordt op de aangeduide plaats geplaatst. **Op de vloer of in een** dode bal container.

15.1.2 Balverwijdering kan enkel gegeven worden voor een overtreding tijdens het **loslaten van de bal.**

15.1.3 Bij een overtreding die leidt tot balverwijdering, zal de scheidsrechter steeds trachten de bal te stoppen,alvorens deze een of meer andere boccia ballen verlegt.

15.1.4 Als de scheidsrechter er niet in slaagt de bal te stoppen, alvorens deze andere boccia ballen verplaatst, wordt dit een verstoord spel (ref.12.1.-12.4.).

15.2 Eén strafbal

15.2.1 Eén strafbal is het toekennen van één extra bal aan de tegenpartij. Deze bal zal geworpen worden nadat alle ballen gespeeld zijn in een End. De scheidsrechter berekent **en de Tijdswaarnemer noteert** de score, alle ballen worden verwijderd van het speelveld en het kamp die de strafbal is toegekend kiest één (1) van hun gekleurde ballen, die geworpen wordt naar het doelvak. De scheidsrechter zal de kleur tonen en “Eén minuut” roepen. De speler heeft 1 min. om de strafbal te werpen. Als de bal in het **35cm doelvak** stopt zonder de buitenlijnen te raken, dan krijgt het kamp dat de strafbal wierp een extra punt. In geval van een strafbal zal de klok terug gezet worden naar 1 min. nadat de resterende tijd genoteerd is op het wedstrijdformulier.

15.2.2 Als er meer dan één overtreding begaan wordt door één Kamp in de loop van een end , kan er meer dan één strafbal toegekend worden. Elke strafbal wordt afzonderlijk geworpen. De geworpen bal wordt verwijderd en bijgeteld (indien scorend) en het Kamp kiest uit hun zes gekleurde ballen om elke volgende strafbal te werpen.

15.2.3 Overtredingen door beide kampen begaan, heffen elkaar niet op. Elk kamp zal pogen hun **strafpunt** te behalen. De eerste worp zal zijn door het Kamp dat de 1^{ste} strafbal kreeg, waarna het spelen zal alterneren **tussen de Kampen** voor elke **verdere** strafbal.

15.2.4 Als een overtreding begaan wordt tijdens het werpen van de strafbal, die leidt tot de toekenning van een strafbal, dan zal de scheidsrechter een strafbal toekennen aan de tegenpartij.

15.3 Gele Kaart

15.3.1 Wanneer een overtreding begaan wordt aangeduid tegen regel 15.9, zal een gele kaart getoond worden aan de atleet. De scheidsrechter zal de verwittiging noteren op het wedstrijdformulier.

15.3.2 Wanneer een atleet 2 gele kaarten krijgt gedurende een competitie dan wordt de atleet uitgesloten voor de aan de gang zijnde wedstrijd. De wedstrijd wordt verloren met forfait (ref. 11.8)

Voor de tweede gele kaart en elke volgende gele kaart die een persoon krijgt , zal hij/zij uitgesloten worden voor de rest van de aan de gang zijnde wedstrijd , maar is toegestaan de resterende wedstrijden in de competitie te spelen..

15.4 Rode Kaart (Diskwalificatie)

15.4.1 Wanneer een atleet , coach, [Coaching Assistent](#), [Ramp Operator](#) of sportassistent gediskwalificeerd is , zal een rode kaart getoond en op het scoreblad genoteerd worden. Een rode kaart betekent altijd onmiddellijke diskwalificatie voor de competitie voor de persoon die de rode kaart gekregen heeft (ref. 15.11.4).

15.4.2 Als een Atleet en/of hun SA/RO gediskwalificeerd is, zal het Kamp de wedstrijd moeten staken (forfait) (ref.: 11.8).

15.4.3 Een gediskwalificeerde speler mag terug opgesteld worden voor verdere competities op het zelfde toernooi volgens de beslissing van de hoofdscheidsrechter en Technische Afgevaardigde.

15.5 De volgende acties zullen leiden tot verwijdering van de gespeelde bal (ref.: 15.1):

15.5.1 Als een bal [los gelaten is](#) alvorens de scheidsrechter de kleur aangeduid heeft wie moet spelen.

15.5.2 Als een bal stopt in de ramp nadat hij losgelaten is .

15.5.3 Als een [Ramp Operator](#) de bal in de ramp stopt om welke reden ook.

15.5.4 Als in een BC3 wedstrijd, de BC3 Atleet niet de persoon is die de bal loslaat. Een Atleet moet direct fysiek contact hebben met de bal bij het loslaten. Direct Fysiek contact houdt ook in gebruik maken van een hulpstuk rechtstreeks verbonden aan de Atleet zijn hoofd, mond, arm, [of been](#) (ref.: 5.4).

15.5.5 Als de SA/RO de Atleet raakt, of de rolstoel duwt/trekt als een bal gelost is.

15.5.6 Als een [Ramp Operator](#) en Atleet gelijktijdig de bal loslaten.

15.5.7 Als een gekleurde bal geworpen wordt voor de doelbal. ([De Atleet die volgens schema moet spelen moet de Jack spelen volgens 10.2 and 10.3](#))

15.5.8 Als de eerste gekleurde bal niet geworpen is door de atleet die de doelbal geworpen heeft (ref. 10.4.1.).

15.5.9 Als een BC3 atleet [de twee-wegs zwaai niet maakt](#) nadat de Jack aangerijkt is en voor het werpen van de Jack , of voor het spelen van een penalty bal of de eerste worp van [die](#) atleet in een tie break (ref.: 5.5).

15.5.10 Als een BC3 atleet zijn goot niet heroriënteert door de [twee-wegs zwaai simultaan](#) te maken wanneer zij of hun teamgenoot terugkomen van het speelveld , alvorens hun eigen bal te werpen ([Voor Pairs, is dit een simultane zwaai](#)) (ref. 5.5.)

15.5.11 Als eender welk kamp meer dan één bal gelijktijdig werpt (ref. 10.13).

15.6 De Volgende acties zullen tot één strafbal leiden (ref.: 15.2):

15.6.1 Als een Atleet de werpbox verlaat zonder dat hun beurt aangegeven is. (ref.: 14.2).

15.6.2 Als een [Ramp Operator](#) draait om naar het speelveld te kijken om het spel te zien gedurende een End alvorens alle ballen van beide Kampen gespeeld zijn. (ref.: 3.5).

15.6.3 Als in de opinie van de scheidrechter er ongeoorloofde communicatie is tussen de Atle(e)t(en) , hun SAn, ROn, Coaches en/of CAn. (ref.: 16.1-16.3). [Dit houdt ook in communiceren via technologie \(Smart phone...\)](#)

15.6.4 Als de Atleet en/of SA/RO zijn/haar volgende schot voorbereidt , de rolstoel oriënteert en/of de ramp of de bal rolt in de tegenstander zijn tijd (ref.: 14.1)

15.6.5 Als de SA/RO de rolstoel beweegt, of de ramp of de pointer of de bal aan de Atleet doorgeeft zonder dat de Atleet het vraagt. (ref.: 3.5).

15.7 de Volgende acties zullen leiden tot verwijderen van de gespeelde bal en het toekennen van een strafbal (ref.: 15.1 / 15.2):

15.7.1 [Het loslaten](#) van de Jack of een gekleurde bal, terwijl de sportassistent, [de Ramp Operator](#), de atleet of iets van zijn uitrusting , ballen of wat hem ook toebehoort de terreinmarkering of een deel van het terreinoppervlak raakt, dat geen deel uitmaakt van de werpbox van de atleet. [BC1 SAn mogen achter de eigen werpbox van de Atleet staan](#) . Voor BC3 atleten en hun ROn, houdt dit in terwijl de bal nog in de ramp is. (ref. 10.2.)

15.7.2 [Het loslaten](#) van de bal wanneer de ramp over [welk deel dan ook](#) van de werplijn hangt. (ref.: 5.3).

15.7.3 [Het loslaten](#) van de bal zonder tenminste met één bil (of de buik, naargelang de classificatie) contact te hebben met de zitting van de stoel. (ref. 10.9.1.)

15.7.4 [Het loslaten](#) van de bal terwijl de bal een deel van het terrein raakt buiten de werpbox van de atleet. (ref. 10.2.)

15.7.5 [Het loslaten](#) van de bal wanneer de [Ramp Operator](#) naar het speelveld kijkt (ref.: 3.5).

15.7.6 [Het loslaten](#) van de bal wanneer de Atleet zijn zithoogte hoger is dan het maximum van 66 cm voor BC1, BC2, and BC4 (ref.: 6.1).

15.7.7 [Het loslaten](#) van de bal, in een Team of Pair wedstrijd een bal werpen terwijl de teammaat nog aan het terugkeren is naar zijn werpbox. (ref. 14.5.)

Als de niet-werpemde atleet minstens één wiel binnen zijn eigen werpbox heeft , dan is hij “ in “ zijn eigen werpbox.

15.7.8 Voobereiden en dan [loslaten](#) van de bal wanneer het de tegenstander zijn beurt om te spelen is. (ref.: 15.6.4).

15.8 De volgende acties zullen leiden tot het toekennen van één strafbal en een gele kaart (ref.: 15.2, 15.3):

15.8.1 Elke verstoring van een andere atleet op zo een manier dat dit de tegenstander zijn/haar concentratie of speelactie beïnvloedt.

15.8.2 Een verstoord End veroorzaken [dat herstart moet worden](#).

15.9 Een Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende strafbare feiten begaat zal een rode kaart krijgen (ref.: 15.3):

15.9.1 Een Atleet of Kamp dat de Warm up ruimte binnekomt voor hun beurt, of meer dan het toegelaten personeel meebrengt naar de Callroom of Warm up ruimte. (ref. 7.2., 8.2.) Dit zal leiden tot een gele kaart voor de atleet of de kapitein in het geval van een Team of Pair wedstrijd.

15.9.2 Een atleet , Pair of Team brengt meer ballen dan toegelaten naar de Callroom. (ref. 3.1., 3.2.1., 3.3.1.). De extra ballen worden aangeslagen en bijgehouden tot het eind van de competitie. De Atleet die de extra ballen meebrengt mag zelf tonen welke ballen geconfiscieerd moeten worden.

In Team en Pair divisie , zal de gele kaart gegeven worden aan de atleet die meer dan de toegelaten ballen meebrengt. Als het niet mogelijk is die persoon aan te duiden , dan wordt de gele kaart aan de kapitein gegeven. (ref. 9.7)

“ extra ballen “ die aangeslagen zijn , en anders speelgerechtigd zijn, kunnen terug gevraagd worden voor de aansluitende competitie op hetzelfde toernooi.

15.9.3 Als een bal van een atleet niet voldoet aan de criteria gedurende een bal controle (ref. 4.7.1., 4.7.2. en 9.3.). Een aantekening zal gehangen worden aan de ingang van de Callroom op een lijst die alle gefaalde ballen en uitrusting opsomt samen met alle gele kaarten.

15.9.4 Het onredelijk vertragen van de wedstrijd. De scheidsrechter zijn beslissing is finaal in dergelijke zaken.

15.9.5 Een atleet die de beslissing van de scheidsrechter niet aanvaardt en/of ongewenst gedrag vertoont ten opzichte van de tegenstrever of de wedstrijdmedewerkers.

15.9.6 Het veld verlaten gedurende de wedstrijd zonder de toelating van de scheidsrechter, zelfs als het tussen de Ends of tijdens een medische of technische time-out is. Dan kan hij niet terugkeren naar de wedstrijd.

15.9.7 De Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, of Coach/Coaching Assistent betreedt het speelveld zonder de toestemming van de scheidsrechter (ref.: 10.7.4).

15.9.8 Gebruik maken van materiaal gedurende de Competitie dat niet voldoet aan de materiaal criteria. (Als gedurende de uitrustingscontrole voor het Toernooi materiaal ontdekt is dat niet in overeenstemming is met de vereisten, mag dit materiaal aangepast worden om te voldoen en zo een officiële zegel/ sticker te krijgen.)

15.10 Een Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende strafbare feiten begaat zal een gele kaart krijgen en is uitgesloten voor de volgende wedstrijd (ref.: 15.3):

15.10.1 Een tweede waarschuwing krijgen gedurende dezelfde competitie (bv. dat er tevoren reeds een gele getoond werd voor eender welke fout gelijkt onder regel 15.9) .

15.10.2 Een tweede gele kaart in de Callroom of Opwarmruimte aan de atleet en/of SA/RO gedurende dezelfde competitie zal leiden tot uitsluiting van de aan de gang zijnde wedstrijd. Het Kamp verliest tegen zijn opponent met forfait. (ref. 11.8)

Een tweede gele kaart aan de coach/Coaching Assistent leidt ertoe dat hij/zij het FOP niet mag betreden voor die wedstrijd.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

15.10.3 Een tweede gele kaart op het terrein tijdens een wedstrijd zal leiden tot de uitsluiting van de wedstrijd en kan resulteren in een forfait(ref.: 11.8). Als het de coach/**Coaching Assistent** is, moet hij/zij het FOP verlaten, maar de **wedstrijd** mag verder gaan.

15.11 Eender welk Teamlid Team member, Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die een van de volgende strafbare feiten begaat zal een rode kaart en onmiddellijke diskwalificatie krijgen (ref.: 15.4):

15.11.1 Onsportief gedrag tonen zoals, proberen een scheidsrechter te misleiden, **spelen met een gemanipuleerde bal** of ongepaste opmerkingen maken op **of naast** het FOP.

15.11.2 Gewelddadig gedrag

15.11.3 Aanstootgevende, beledigende of grove taal of gebaren gebruiken.

15.11.4 Een rode kaart op eender welk moment leidt tot onmiddellijke diskwalificatie van de competitie. Het resultaat van de vorige wedstrijden gedurende de competitie zal een forfait worden en de atleet of het kamp zal niet meer in aanmerking komen **om verder deel te nemen** of ranking punten te krijgen voor de competitie(ref.: 15.4.1).

COMMUNICATIE

16. Communicatie

16.1 Gedurende een End mag er geen communicatie zijn tussen Atleet, Sport Assistent, **Ramp Operator**, Coach/**Coaching Assistent**.

De uitzonderingen zijn:

- Wanneer een atleet zijn/haar SA/RO vraagt om specifieke handelingen uit te voeren zoals het wijzigen van de positie van de rolstoel, het hulpstuk bewegen, een bal rondrollen of een bal doorgeven aan een atleet. Sommige routineacties zijn toegelaten zonder een specifieke vraag aan de SA/RO.
- Coaches/**CAn**, SAn/ROn, mogen een atleet van hun kamp feliciteren of aanmoedigen na de worp en tussen de ends.

16.2 In Team en Pair divisie, gedurende het spelen van een end, mogen atleten enkel communiceren met hun eigen teamgenoten die op het veld staan, nadat de scheidsrechter aangeduid heeft dat het hun beurt is om te werpen. Tijdens een end, wanneer geen van beide kampen aangeduid is om te spelen (bv. gedurende het meten door een scheidsrechter, het slecht functioneren van een klok, ...) mogen de atleten van beide kampen rustig praten maar dit moet stoppen van zodra de tegenstander aangeduid is om te spelen.

16.3 Een Atleet mag zijn/haar teamgenoots Sport Assistant (**Team**) of **Ramp Operator (Pair)** geen instructies geven. Elke atleet mag alleen rechtstreeks communiceren met zijn of haar Sport Assistent/**Ramp Operator**. Een **BC3 Ateet mag een gemeenschappelijk blad of diagram gebruiken om bevelen te geven aan zijn teamgenoot.**

16.4 Tussen de ends, mogen atleten communiceren tussen de atleten onderling, hun SA/RO en hun coach/**CA**. Dit moet echter stoppen zodra de scheidsrechter klaar is om het end te beginnen. De scheidsrechter zal het spel niet vertragen om lange discussies toe te laten.

16.5 Een atleet mag een andere atleet of RO verzoeken zich te verplaatsen indien hij/zij zodanig is geplaatst dat deze in de weg staat bij het spelen van een schot. Hij kan echter niet vragen om zijn werpbox te verlaten. **Gedurende een wedstrijd, moet de RO verzekeren dat hun uitrusting uit de weg staat voor de tegenstander zodat deze makkelijk zijn schot kan uitvoeren, zonder schade te veroorzaken aan het eigendom dat in de weg**

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

staat. Om schade te vermijden, mogen ROOn het materiaal van de tegenstander niet verplaatsen. Gedurende een wedstrijd, moet de RO hun eigen ramp/eigendom uit de weg van de tegenstander verplaatsen om toe te laten het schot te spelen zonder interferentie.

16.6 Elke atleet mag het woord richten tot de scheidsrechter gedurende hun eigen speeltijd. **SAAn/ROOn mogen alleen berichten doorgeven voor de Atleet en de scheidsrechter met de toestemming van de scheidsrechter.**

16.7 Nadat de scheidsrechter **toont** welk kamp zal spelen, mag eender welke atleet van dat kamp vragen naar de score of om te meten. Vragen betreffende de positie van de bal (bv. welke bal van de tegenstander het dichtst ligt?) zullen niet beantwoord worden door de scheidsrechter. De atleten mogen op het speelveld komen om zich ervan te vergewissen hoe de ballen gepositioneerd zijn.

16.8 Als vertaling nodig is op het veld gedurende een wedstrijd, dan heeft de HR de volledige verantwoordelijkheid een geschikte tolk te kiezen. De HR zal eerst trachten een competitie sportvrijwilliger of een andere scheidsrechter te vinden die niet bezig is met een andere wedstrijd **of de tolk kiezen die in de voorziene ruimte zit.**

16.9 Tolken mogen niet op het FOP zitten. **Tolken moeten in de aangeduide ruimte zitten.** Geen enkele wedstrijd zal vertraagd worden als een tolk niet aanwezig is wanneer hij nodig is.


16.10 Welk communicatie hulpmiddel ook, inclusief een smart phone die op het FOP meegenomen wordt moet goedgekeurd zijn **gedurende de Uitrustings Controle en een geldige sticker krijgen**, door de HR **of zijn aangeduide.** **Niet goedgekeurde communicatie hulpmiddelen zijn NIET toegelaten op het FOP.** Elk misbruik hiervan zal ongeoorloofde communicatie zijn en bestraft worden met één strafbal **die gespeeld moet worden bij de eerste mogelijkheid Ref 4; 15.6.3.**

Coaches/**Coaching Assistenten** is het toegestaan om tablets en smartphones te gebruiken om aantekeningen te maken. **(Deze toestellen moeten in een modus staan - bv., ‘vliegtuig modus’ – zodat het onmogelijk is om te communiceren met de Atleten op het terrein. Scheidsrechter hebben de autoriteit op eender welk moment van de wedstrijd om te controleren of het toestel van de Coach/CA niet in communicatie modus staat.** Atleten en SAAn/ROOn op het terrein mogen geen enkele communicatie verkrijgen **(electronisch, vocaal, signalen) van buiten het terrein gedurende een End. Electronische toestellen mogen NIET op het terrein genomen worden tenzij ze goedgekeurd zijn tijdens de Uitrustings Controle.** Welke inbreuk ook tegen deze regel is ongeoorloofde communicatie en zal bestraft worden met één strafbal.


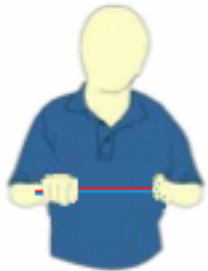


Officials’ bewegingen/ tekens

De bewegingen zijn ontwikkeld om beide, Scheidsrechters en Atleten, te helpen om sommige situaties te begrijpen. Atleten kunnen niet protesteren indien een scheidsrechter een specifieke beweging vergeet te gebruiken.


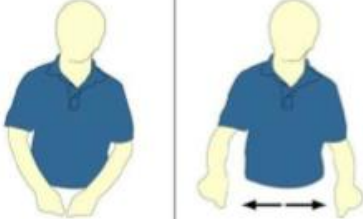

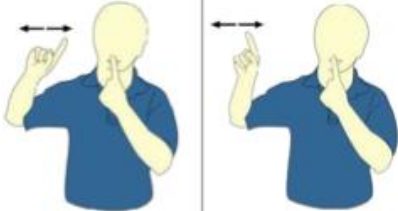
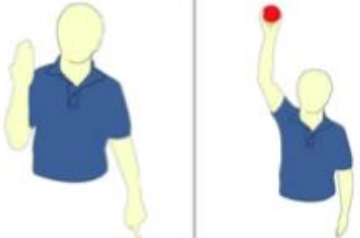

Scheidsrechters

Te melden situatie	Beschrijving van de beweging	Uit te voeren beweging
Indicatie om de opwarmingsballen of de Jack te werpen: <ul style="list-style-type: none"> • regel 10.1 • regel 10.2 	Beweeg je hand om aan te duiden te werpen en zeg: “Begin de warm up”, or “Jack”.	




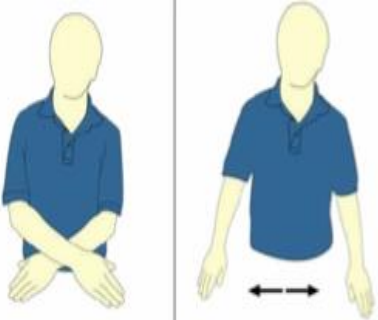
BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

<p>Indicatie om een gekleurde bal te werpen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 10.4 • regel 10.5 • regel 10.6 	<p>Toon de kleurindicator overeenkomstig de kleur van het kamp dat moet werpen.</p>	
<p>Ballen op gelijke afstand</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 10.12 	<p>Hou de indicator op zijn zijde tegen de palm terwijl je de kant aan de atleten toont. Draai de indicator om te tonen wie moet spelen (zoals hierboven)</p>	
<p>Technische of medische time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 5.7 • regel 6.2 • regel 18 	<p>Zet de palm van de hand op de vingers van de andere hand, in vertical zin (een "T" makend) en zeg welk kamp het aangevraagd heeft (bv. medische of technische time out voor – naam atleet / team/land/ bal kleur).</p>	
<p>Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rule 10.6.2 • Rule 16.2 • Rule 17.10 	<p>Toon een opgeheven handpalm 10.6.2 Toon aan de Tiidswaarnemer "de tijd te stoppen" of Toon de kampen "te wachten"</p>	


BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

<p>Wissel: Alleen Jeugd events</p>	<p>Rol de ene voorarm rond de andere.</p>	
<p>Metten</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 4.6 • regel 11.6 	<p>Plaats beide handen naast mekaar en haal ze uit mekaar alsof je een meter aan het gebruiken bent.</p>	
<p>De scheidsrechter vraagt of de atleet op het veld wil komen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 11.6 	<p>Wijst naar de atleet en dan naar zijn oog.</p>	
<p>Ongeoorloofde communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.6.3 • regel 16 	<p>Vinger op de mond en beweeg de wijsvinger van de andere hand van links naar rechts.</p>	
<p>Dode bal/ bal uit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 10.6.2 • regel 10.10 • regel 10.11 	<p>Wijs naar de bal die uit is en hef de voorarm vertikaal op met de hand open en de palm naar het lichaam en zeg: "Uit" of " Dode Bal". Steek dan de bal in de lucht die buiten ging.</p>	
<p>Verwijdering:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.1 	<p>Wijs naar de bal en hef de andere voorarm met een holle hand alvorens de bal op te rapen (indien mogelijk)</p>	





BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

<p>1 strafbal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.2 	<p>Steek 1 vinger op .</p>	
<p>Gele kaart :</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.3 <p>Tweede gele kaart en uitgesloten voor de volgende wedstrijd</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.10 	<p>Toon de gele kaart voor de overtreding.</p> <p>Toon de gele kaart voor de tweede overtreding. (beëindig de wedstrijd, voor Pair en Individueel)</p>	
<p>Rode kaart (Diskwalificatie):</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 15.4 	<p>Toon de rode kaart .</p>	
<p>Beëindigen van een end/wedstrijd</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 10.7 	<p>Kruis de armen gestrekt an beweeg ze weg van elkaar. Zeg, “End finished” of “Match finished”</p>	


BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

<p>Score:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regel 4.5 • regel 11 	<p>Plaats de vingers op de overeenstemmende kleur van het pallet om de score te tonen. En zeg de score.</p>	
---	---	---

Scores

Score voorbeelden			
			
3 punten voor rood	7 punten voor rood	10 punten voor rood	12 punten voor rood

Lijnrechter

Te melden situatie	Beschrijving van de beweging	Uit te voeren beweging
De scheidsrechter zijn aandacht vragen	Hef de arm op	

Tijd

17. Tijd per End

17.1 Elk kamp krijgt per end een tijdslimiet. Deze tijdslimiet wordt gecontroleerd door een tijdswaarnemer. De tijden zijn:

- BC1: 5 minuten per Atleet per End
- BC2: 4 minuten per Atleet per End
- BC3: 6 minuten per Atleet per End
- BC4: 4 minutes per Atleet per End
- Teams: 6 minuten per Team per End
- Pair BC3: 7 minuten per Pair per End
- Pair BC4: 5 minuten per Pair per End

17.2 Het werpen van de doelbal wordt als onderdeel van de tijdslimiet van een kamp gerekend.

17.3 Een kamp zijn tijd start op het ogenblik dat de scheidsrechter aan de tijdswaarnemer toont welke kleur moet werpen, met inbegrip van de doelbal.

17.4 Een kamp zijn tijd stopt op het ogenblik dat de geworpen bal stil komt te liggen binnen de grenslijnen of deze overschrijdt.

17.5 Als een kamp zijn bal niet heeft losgelaten wanneer de tijdlimiet is bereikt dan wordt deze bal en alle nog resterende ballen van dat kamp ongeldig en zullen in de ruimte voorzien voor de dode ballen gelegd worden. Bij een BC3 atleet is de bal gelost vanaf dat de bal in het hulpstuk naar beneden begint te rollen.

17.6 Wanneer een kamp een bal lost na de tijdslimiet zal de scheidsrechter deze bal stoppen en van het speelveld verwijderen alvorens hij het spel verstoort. Indien de bal andere ballen verstoort, wordt het end een verstoord spel. (ref. 12.)

17.7 De tijdslimiet voor strafballen is 1 minuut voor elke overtreding (1 bal) voor alle speldivisies.

17.8 Gedurende elk end wordt de resterende tijd van beide kampen aangegeven op een scorebord. Op het einde van ieder end wordt de resterende tijd van beide kampen genoteerd op het scoreblad.

17.9 Als gedurende het spelen van een end de tijd verkeerd berekend werd, kan de scheidsrechter deze aanpassen om de fout te herstellen.

17.10 Gedurende momenten van een geschil of verwarring moet de scheidsrechter de tijd stoppen. Als het nodig is om tijdens een end te stoppen voor een vertaling, dient de tijd gestopt. Indien mogelijk zal de vertaler niet van hetzelfde Kamp/land zijn als de betrokken atleet. (ref. 16.8.)

17.11 De tijdswaarnemer zal luid en duidelijk aankondigen bij de resterende tijd : “1 minuut”, “30 seconden”, “10 seconden “; en “time” wanneer de tijd verstreken is. Gedurende de “ één minuut “ tussen de ends zal de tijdswaarnemer “ 15 sec “ en “ time “ aankondigen. [De Scheidsrechter moet de roep herhalen, zodat de kampen weten dat de roep voor hun terrein is.](#)

18. Medische Time Out

18.1 Als een atleet of SA ziek wordt tijdens een wedstrijd (het moet een ernstige situatie zijn) dan mag elke atleet een medische time-out vragen indien nodig. Een wedstrijd kan voor een medische time-out 10 min. onderbroken worden, tijdens welke de tijd moet gestopt worden door de scheidsrechter. In BC3 divisie, mogen [Ramp Operatoren](#) niet naar het speelveld kijken, gedurende de 10 min. medische time-out.

18.2 Een atleet of SA/RO kan maar één medische time-out krijgen per wedstrijd.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

18.3 Elke atleet die een medische time-out krijgt, moet zo snel mogelijk op het terrein gezien worden door medische personeel toegewezen aan de sportzaal. Het medische personeel mag geassisteerd worden aan de hand van communicatie van de atleet of zijn SA/RO indien nodig.

18.4 In elke Divisie, als een Atleet niet meer kan verder spelen, wordt de wedstrijd een forfait (ref.: 11.8).

18.5 Wanneer de medische time out voor een Sport Assistent/Ramp Operator is gevraagd, en de SA/RO niet meer in de mogelijkheid is verder te spelen na de time out, zullen de resterende ballen van de Atleet, die hij zonder assistentie niet kan spelen, dode ballen worden.

18.6 Als een atleet steeds terug voor medische time-outs vraagt in daaropvolgende wedstrijden, dan zal de technische afgevaardigde in samenspraak met het medisch personeel en een afgevaardigde van die atleet zijn land beslissen of de atleet moet verwijderd worden uit de verdere competitie. In de individuele divisie als een atleet verwijderd wordt uit de verdere competitie dan zullen alle volgende wedstrijden die hij/zij gespeeld zouden heeft een score krijgen van 6-0 of hoger; of het grootste puntenverschil in elke wedstrijd in die poule of knock-out series.

19. Technische Time Out

19.1 Eén keer per wedstrijd, als eender welk materiaal breekt, moet de tijd gestopt worden en zal de Atleet een tien (10) minute technische time gegeven worden om hun materiaal te herstellen. In een Pair wedstrijd mag een atleet een ramp delen met zijn/haar teamgenoot indien nodig. Een vervangingsramp mag tussen Ends gewisseld worden (de HR moet hiervan op de hoogte gebracht worden). Herstel materiaal, inclusief een vervangings ramp, mag van buiten het FOP komen. Een Official (Lijnrechter, Tijdswaarnemer, scheidsrechter...) moet het personeel vergezellen dat het herstel uitvoert.

Als het materiaal niet hersteld kan worden moet de Atleet verderspelen met het gebroken materiaal of de wedstrijd staken (forfait) (ref.: 11.8).

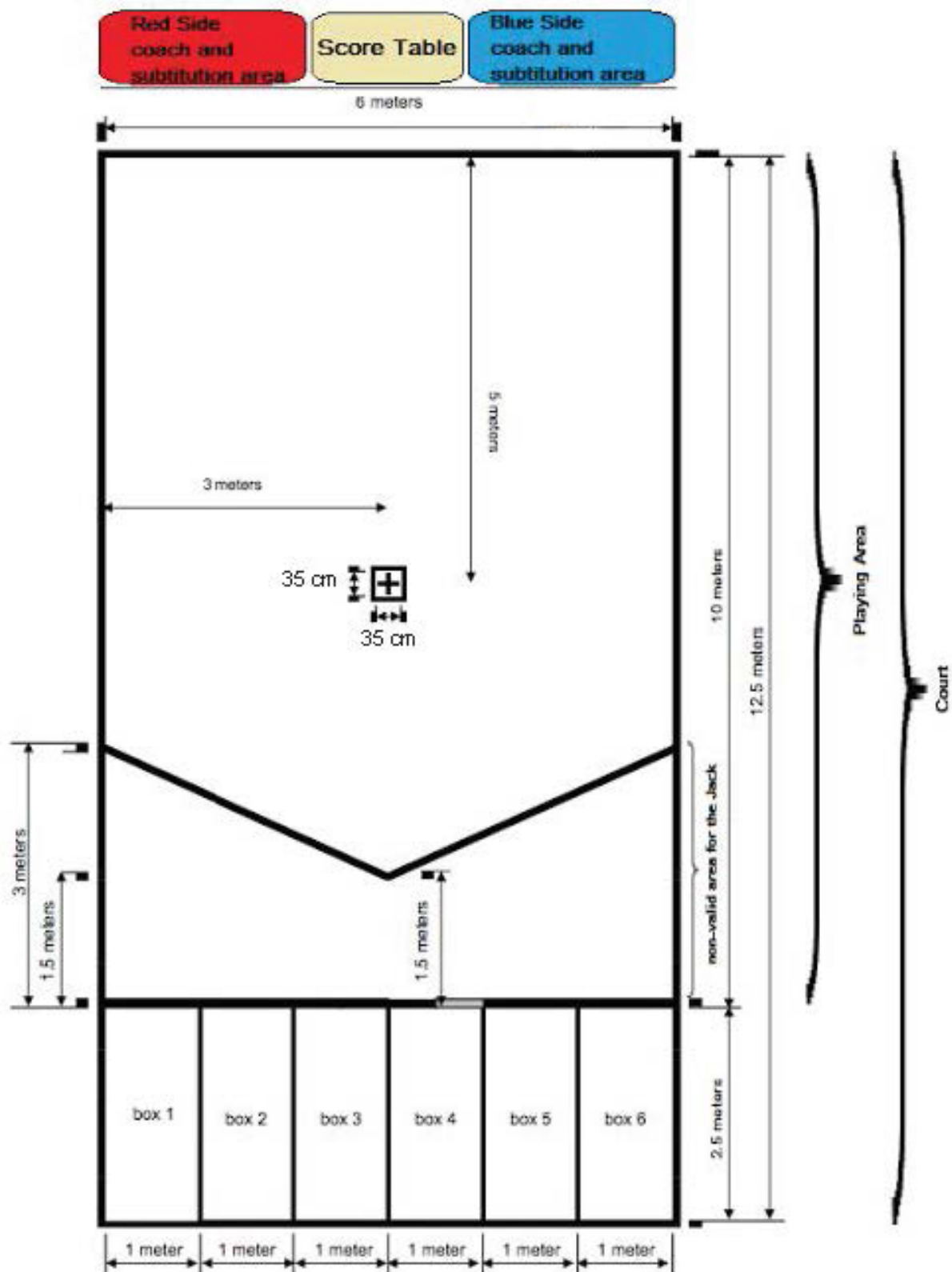
PROTESTEN

20. Verklarings- en Protest Procedure

20.1 Gedurende een wedstrijd kan een Kamp het gevoel hebben dat de scheidsrechter een gebeurtenis over het hoofd gezien heeft of een verkeerde beslissing gemaakt heeft, die het resultaat van de wedstrijd beïnvloedt. Op dat moment, mag de Atleet/kapitein van dat Kamp de scheidsrechter zijn aandacht trekken op deze situatie en verklaring vragen. De tijd moet gestopt worden. (ref.: 17.10).

20.2 Gedurende de wedstrijd mag de Atleet/ kapitein een herziening van de HR vragen, wiens beslissing finaal is en de wedstrijd gaat verder. Geen verder protest kan gemaakt worden. Als overhead cameras in gebruik zijn, mag de HR zulk bewijs gebruiken om een beslissing aan te reiken.

Layout van het Boccia Terrein



BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.1.1)

Kleef en Meet richtlijnen

Brede kleefband voor de buitenlijnen, werplijn en V-lijn.

Dunne kleefband voor de box-onderverdeling en het kruis en **35cm x 35cm** doelvak.
Elk been van het kruis moet tussen 15 en 25 cm zijn.

De 6 meter lijnen: aan de binnenzijde van de zijlijnen.

De 12,5 meter zijlijnen: van de binnenzijde van de frontlijnen binnen de achterlijn.

10 meter: van de binnenzijde van de voorlijn tot de achterzijde van de werplijn.

5 meter: van de binnenzijde van de voorlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter: van de binnenzijde van de zijlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter: van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-lijn.

1,5 meter: van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-punt.

2,5 meter: van de binnenzijde van de achterlijn tot de binnenzijde van de V-lijn.

1 meter box-lijnen: gelijk verspreid over de beide kanten van de meterlijn.