



# BISFed International Boccia Rules 2018 – v.3

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ English Rules to be used at all BISFed sanctioned events



## Αλλαγές για το v.3

---

Οι αλλαγές που έχουν γίνει στους κανονισμούς είναι σημειωμένες με κόκκινο. Οι περισσότερες αλλαγές, αλλά όχι απαραίτητα όλες συνοψίζονται εδώ.

1. Ορισμοί - Συγκεκριμένα δόθηκαν ορισμοί για το “τουρνουά/ αθλητική διοργάνωση” και competition “σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών”

3.2 αφαιρέθηκε «ένα ζευγάρι BC3 πρέπει να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον έναν αθλητή με εγκεφαλική παράλυση στο γήπεδο σε κάθε περίπτωση».

Διευγράφη το 3.4 και συνδυάστηκε με τον κανόνα 10.8

3.4.7 αλλαγή της διατύπωσης για να συμπεριλαμβάνει και το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα.

3.5 καμία σωματική επαφή, προστέθηκε αριθμός αναφοράς 15.8.5.

4. προστέθηκε η απαραίτητη ύπαρξη έγγραφη έγκριση από την κατηγοριοποίηση για τα γάντια.

Άλλαξε ο όρος «σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών» σε «τουρνουά/ αθλητική διοργάνωση». Προστέθηκε ο όρος «αμαξίδιο»

4.7.2.3 Διευκρινίστηκε «έως 3 προσπάθειες». Συσκευή τεστ κύλισης – χρησιμοποιήστε εργαλείο εύρεσης γωνίας για να επιβεβαιωθεί πως υπάρχει γωνία 25 μοιρών (+/-0.5)

4.7.2.5 Άλλαξε ο όρος «σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών» σε «τουρνουά/ αθλητική διοργάνωση».

5.2 Προστέθηκε «Ένα μόνιμο ή προσωρινό πρόσθετο αντικείμενο πάνω στην ράμπα, δεν επιτρέπεται να αξιοποιηθεί για τον εντοπισμό / την στόχευση / προσανατολισμό της ράμπας».

5.4 Προστέθηκε «(βλ.:15.8.4 ο δείκτης πρέπει να είναι άμεσα προσδεμένος με το κεφάλι, στόμα ή χέρι του αθλητή)».

5.5 Αναδιατύπωση και διευκρίνηση της μετακίνησης της ράμπας προ των πρώτων βολών και μετά από την επιστροφή από την περιοχή παιχνιδιού.

5.7 Προστέθηκε «ένα».

8.3 Αντίστοιχος αγωνιστικός αριθμός

8.9 Προστέθηκε “και διαπιστευτήρια κατάταξης”.

9.1 & 9.2 Άλλαξε ο όρος “σύνολο των ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών” σε “αθλητική διοργάνωση/ τουρνουά”

9.2 & 15.9.2 Οι “επιπλέον μπάλες” που έχουν κατασχεθεί, αν κατά τα άλλα τηρούν τις προϋποθέσεις, μπορούν να χρησιμοποιηθούν στους επόμενους ατομικούς ή ομαδικούς αγώνες της ίδιας αθλητικής διοργάνωσης / τουρνουά

9.7 Προστέθηκε παραπομπή: 15.9.1 & 15.9.2

10.2 Προστέθηκε “μπάλες και υπάρχοντα”

10.7.4 Προστέθηκε “στο τέλος της περιόδου, όταν ο διαιτητής ανακοινώνει, “Ένα λεπτό!” όταν σηκώνει την Jack .”

10.8 “15 δευτερόλεπτα” αναθεωρήθηκε από 10 δευτερόλεπτα

10.10.1 Διορθώθηκαν οι παραπομπές σε “10.10.4 or 10.11.1.”

10.16.3 Προστέθηκε “ο ρόλος του αρχηγού μπορεί να δοθεί στον καινούριο αθλητή που εισέρχεται στο παιχνίδι”

11 Άλλαξε το “πριν να” σε “και”

13.5 Προστέθηκε απαιτήσεις μετακίνησης της ράμπας στην παράταση

14.5 & 15.6.7 Προστέθηκε ότι ο αθλητής που επιστρέφει (και δεν εκτελεί τη ρίψη) πρέπει να έχει τουλάχιστον μία ρόδα μέσα στο κουτί ρίψης του/της την στιγμή που ρίχνει ο συμπαίκτης του/της.

15 Επαναδιατύπωση ολόκληρου του τμήματος. Κάποιοι όροι είναι με διαφορετική σειρά

“ένας αθλητής και ο AB του θεωρούνται μια μονάδα όταν λαμβάνουν κίτρινες ή κόκκινες κάρτες”

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

---

15.3 & 15.9 & 15.10 Κίτρινες κάρτες

15.4 & 15.11 Κόκκινες κάρτες = άμεσος αποκλεισμός

Η αρίθμηση ήταν ~~15.5.2~~ στο V2 τώρα είναι 15.8.10 στη V3-η αμέλεια ταλάντευσης της ράμπας, όπως αναφέρεται στους κανονισμούς- είναι πλέον μόνο αφαίρεση μπάλας

15.8.11 Προστέθηκε “πριν τη ρίψη της μπάλας τους”

15.10 & 15.11 Προστέθηκε “ΑΒ ή προπονητής” στον τίτλο.

16.1 Προστέθηκε το αμαξίδιο

16.2 Προστέθηκε “Κατά τη διάρκεια της περιόδου, όταν καμία πλευρά δεν έχει λάβει υπόδειξη να παίξει (πχ: κατά τη διάρκεια μετρήματος από τον διαιτητή, λόγω βλάβης χρονόμετρου...) οι αθλητές και από τις δύο πλευρές μπορούν να συζητήσουν ήσυχα αλλά πρέπει να σταματήσουν αμέσως μόλις ο διαιτητής υποδείξει στην αντίπαλη πλευρά να παίξει”.

16.5 Προστέθηκε “ή ο ΑΒ ΒC3”

17.4 Άλλαξε σε η μπάλα που ρίπτεται

17.11 15 δευτερόλεπτα κατά τη διάρκεια του ενός λεπτού ανάμεσα στις περιόδους

18 και 19 άλλαξαν σειρά

18.6 Αφαιρέθηκε η ρήτρα για ΕΔ

Παράρτημα 1 - επαναπροσδιορίστηκε η χειρονομία για την κίτρινη κάρτα

Παράρτημα 4 - - αφαιρέθηκε το παράρτημα

## **Εισαγωγή**

### **Boccia**

Οι κανονισμοί που παρουσιάζονται σε αυτό το κείμενο αφορούν το πώς παίζεται το Boccia.

Οι κανονισμοί των αγώνων εφαρμόζονται σε όλες τις διεθνείς διοργανώσεις που γίνονται κάτω από την αιγίδα της BISFed, (Διεθνούς Ομοσπονδίας Boccia). Οι διοργανώσεις αυτές περιλαμβάνουν: Περιφερειακές διοργανώσεις, Παγκόσμια Open, Περιφερειακά και Παγκόσμια Πρωταθλήματα και Παραολυμπιακούς Αγώνες.

Οι οργανωτικές Επιτροπές των Αγώνων μπορεί να προσθέσουν διευκρινήσεις με την έγκριση της BISFed, που ορίζει τον Τεχνικό Επιτετραμμένο, ωστόσο αυτά τα σημεία δεν μπορούν να αναιρέσουν το νόημα των αγώνων και να αναφέρονται καθαρά σε κάθε έγγραφο που κατατίθεται στην BISFed.

### **Το πνεύμα των αγώνων**

Το πνεύμα των αγώνων πλησιάζει με αυτό του τένις. Η συμμετοχή των θεατών είναι ευπρόσδεκτη και ενθαρρύνεται. Παρόλα αυτά οι θεατές συμπεριλαμβανομένων των μελών των ομάδων που δεν είναι στον αγώνα, παρακαλούνται να παραμένουν σιωπηλοί κατά τη διάρκεια της ρίψης της μπάλας από τον αθλητή.

### **Μεταφράσεις**

Μια επεξεργάσιμη έκδοση των κανονισμών είναι διαθέσιμη για τα μέλη που επιθυμούν να μεταφράσουν τους κανονισμούς σε άλλες γλώσσες. Επικοινωνήστε με το Email [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) [αν επιθυμείτε να λάβετε αυτό το έγγραφο.](#) Η BISFed θα προσπαθήσει να δημοσιεύσει το μεταφρασμένο κείμενο ωστόσο η αγγλική έκδοση είναι η επίσημη και αυτή που χρησιμοποιείται για όλες τις διαφωνίες και ενστάσεις.

### **Φωτογράφιση**

Δεν επιτρέπονται φωτογραφίες με φλας. Επιτρέπεται η βιντεοσκόπηση των παιχνιδιών. Ωστόσο, τρίποδα και κάμερες τοποθετούνται ύστερα από έγκριση του διαιτητή, ΕΔ,ΤΕ, ή της ΟΕ.

---

**Περιεχόμενα**

Ορισμοί .....	6
2. Δικαίωμα συμμετοχής στο παιχνίδι .....	8
3. Κατηγορίες παιχνιδιού .....	8
4. Έλεγχος εξοπλισμού και μπαλών .....	11
5. Βοηθητικές Συσκευές .....	13
6. Αναπηρικά Αμαξίδια .....	15
7. Προθέρμανση.....	15
8. Αίθουσα Κλήσης .....	15
9. Τυχαίος Έλεγχος Εξοπλισμού .....	18
10. Παιχνίδι .....	18
11. Σκορ .....	23
12. Άκυρη Περίοδος .....	23
13. Παράταση .....	24
14. Μετακίνηση στο γήπεδο .....	25
15. Παραβάσεις .....	25
16. Επικοινωνία .....	31
17. Χρόνος ανά περίοδο .....	32
18. Ιατρικό Time Out.....	33
19. Διευκρινήσεις σχετικά με τη Διαδικασία Ενστάσεων .....	34
Παράρτημα 1 - Σήματα Διαιτησίας .....	37
Παράρτημα 2- Ενστάσεις .....	42
Παράρτημα 3- Σχέδιο Γηπέδου Boccia .....	48

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### 1. Ορισμοί

Κατηγοριοποίηση	Η διαδικασία κατηγοριοποίησης των αθλητών σύμφωνα με τους κανονισμούς κατηγοριοποίησης της BISFed.
ΕΠ	Εγκεφαλική Παράλυση.
Κατηγορία	Ένα από τα πολλά είδη αγώνων με βάση την κατηγοριοποίηση.
Μπάλα	Μία από τις κόκκινες ή μπλε μπάλες ή η Jack (ref 4.7).
Jack	Η άσπρη μπάλα στόχος.
Νεκρή μπάλα	Κόκκινη ή Μπλε μπάλα που βγαίνει από τα όρια του γηπέδου αφού έχει επιχειρηθεί ρίψη, μπάλα που αφαιρέθηκε από το διαιτητή εξ αιτίας παράβασης, μπάλα που δεν παίχθηκε μέσα στα όρια του χρόνου, ή που ο παίκτης επέλεξε να μην ρίξει.
Μπάλα πέναλτι	Μια επιπλέον μπάλα που δίνεται στο τέλος της περιόδου από το διαιτητή ως τιμωρία της άλλης πλευράς για μια συγκεκριμένη παράβαση.
Ρίψη	Ο όρος που χρησιμοποιείται για την απελευθέρωση της μπάλας στην περιοχή ρίψης. Περιλαμβάνει ριζιμο, λάκτισμα ή απελευθέρωση της μπάλας από ράμπα.
Μπάλες που δεν έχουν παιχτεί	(BNT) Οι μπάλες που η Πλευρά επιλέγει <b>να μην παίξει</b> σε μια Περίοδο.
<b>Συσκευή τεστ κύλισης</b>	<b>Μια μικρή ράμπα που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο κύλισης της κάθε μπάλας.</b>
Άκαμπτο περιγράμμα	Όργανο που χρησιμοποιείται για την πιστοποίηση της περιφέρειας των μπαλών.
Ζυγαριά βάρους	Ζυγαριά που χρησιμοποιείται για το ζύγισμα των μπαλών boccia με ακρίβεια 0.01g.
Περιοχή για Ζέσταμα	Σχεδιασμένη περιοχή για το ζέσταμα των αθλητών πριν την είσοδο τους στην αίθουσα κλίσης.
Αίθουσα Κλήσης	Ο χώρος εγγραφής πριν από κάθε παιχνίδι.
Αγωνιστικός Χώρος (Α.Χ.)	Η περιοχή που περιλαμβάνει όλα τα γήπεδα, συμπεριλαμβανομένων των χώρων των χρονομέτρων.
Γήπεδο	Η περιοχή που ορίζεται από τις εξωτερικές γραμμές μαζί με τα κουτιά.
Περιοχή παιχνιδιού (Π.Π)	Το γήπεδο χωρίς τα κουτιά.

### BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Κουτί ρίψης	Ένα από τα έξι σχεδιασμένα και αριθμημένα κουτιά από τα οποία οι αθλητές κάνουν τη ρίψη.
Γραμμή ρίψης	Η γραμμή του γηπέδου πίσω από την οποία οι αθλητές ρίχνουν τη μπάλα.
Γραμμή V	Η γραμμή που πρέπει να περάσει η Jack για να είναι έγκυρη.
Σταυρός	Το σημάδι στο κέντρο της Π.Π. όπου τοποθετείται η Jack στην παράταση ή όταν η Jack βγαίνει out ή πηγαίνει στην άκυρη περιοχή αφού έχει γίνει η ρίψη της 1 <sup>ης</sup> χρωματιστής μπάλας.
Κουτί στόχου	Τετράγωνο 25cmx 25cm σχηματισμένο στο σταυρό για τη ρίψη του πέναλτι.
Τουρνουά/αθλητική διοργάνωση	Το σύνολο των αγώνων μιας διοργάνωσης συμπεριλαμβανομένου του έλεγχου του εξοπλισμού και των μπαλών. Η τελετή λήξης κλείνει το τουρνουά. Ένα τουρνουά μπορεί να συμπεριλαμβάνει περισσότερους από έναν αγώνες
Competition	Όλα τα ατομικά παιχνίδια αποτελούν ένα Competition. Όλα τα παιχνίδια ζευγαριών και ομάδων αποτελούν ένα Competition.
Αγώνας	Ένα παιχνίδι ανάμεσα σε δύο Πλευρές.
Περίοδος	Το μέρος του αγώνα που όλες οι μπάλες και των δύο Πλευρών έχουν παιχτεί.
Άκυρη περίοδος	Όταν οι μπάλες μετακινούνται από την κανονική ροή του παιχνιδιού, με πρόθεση ή χωρίς.
Παράβαση	Κάθε ενέργεια που γίνεται από αθλητή και/ή Αθλητικό Βοηθό, Πλευρά, ή προπονητή, που αντίκειται στους κανονισμούς του παιχνιδιού και προκύπτει μια <b>συνέπεια</b> .
Κίτρινη κάρτα	Μια κίτρινη κάρτα 7εκ. x 10 εκ. που επιδεικνύεται για να δηλώσει παρατήρηση.
Κόκκινη κάρτα	Κόκκινη κάρτα 7εκ. x 10 εκ. που επιδεικνύεται για να δηλώσει αποκλεισμό.
Εξοπλισμός	Καρότσια, ράμπες, γάντια, νάρθηκες και άλλες συσκευές όπως δείκτες
ΟΕ	Οργανωτική Επιτροπή.
ΕΔ,ΒΕ,ΤΕ,ΒΤΕ	Επικεφαλής Διαιτητής, Βοηθός Επικεφαλής Διαιτητή, Τεχνικός Επιτετραμμένος, Βοηθός Τεχνικού Επιτετραμμένου.
Πλευρά	Στην κατηγορία του ατομικού, Πλευρά είναι ένας (1) αγωνιζόμενος. Στις Ομάδες και στα Ζευγάρια, Πλευρά είναι τρεις (3) και δύο (2) αγωνιζόμενοι αντίστοιχα σαν 1 μονάδα. Αναπληρωματικοί παίκτες, Αθλητικοί Βοηθοί, προπονητές, όταν

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

	προβλέπεται, είναι μέλη της Πλευράς.
Αθλητικός Βοηθός (ΑΒ)	(ΑΒ) άτομο που βοηθά τους αθλητές σύμφωνα με τους κανόνες των Αθλητικών Βοηθών.
Αναπληρωματικός	Αθλητής που αναπληρώνει από την ίδια Πλευρά.

## **2. Δικαίωμα συμμετοχής στο παιχνίδι**

**2.1** Τα κριτήρια που δίνουν στους αθλητές το δικαίωμα να αγωνιστούν ορίζονται λεπτομερώς στους Κανόνες Κατηγοριοποίησης της BISFed, οι οποίοι περιέχουν λεπτομέρειες που αφορούν στα προφίλ κατηγοριοποίησης καθώς και τη διαδικασία κατηγοριοποίησης, κατηγοριοποίησης εκ νέου και των ενστάσεων. Για περαιτέρω λεπτομέρειες που αφορούν στην κατηγοριοποίηση, ανατρέξτε στο Κεφάλαιο 4 -Κατηγοριοποίηση και Προφίλ Αθλητών- της τελευταίας έκδοσης των Κανόνων Κατηγοριοποίησης Boccia της BISFed που βρίσκονται αναρτημένοι στην ιστοσελίδα της BISFed.

**2.2** Για να μπορούν να συμμετέχουν σε μια διεθνή διοργάνωση οι αθλητές πρέπει να έχουν συμπληρώσει το 15<sup>ο</sup> έτος της ηλικίας τους πριν την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου του έτους κατά τη διάρκεια του οποίου θα αγωνίζονται. Οι διεθνείς διοργανώσεις περιλαμβάνουν, Περιφερειακά Πρωταθλήματα, Παγκόσμια Πρωταθλήματα, άλλες επίσημες διοργανώσεις και τους Παραολυμπιακούς Αγώνες.

## **3. Κατηγορίες Παιχνιδιού**

### **Γενικά**

Υπάρχουν επτά κατηγορίες στο παιχνίδι. Σε κάθε κατηγορία συμμετέχουν κατηγοριοποιημένοι αγωνιζόμενοι και των δύο φύλων.

Οι κατηγορίες είναι:

### **3.1 Κατηγορία Ατομικών**

- Ατομικά BC1
- Ατομικά BC2
- Ατομικά BC3
- Ατομικά BC4

Στην Κατηγορία των Ατομικών, ένας αγώνας αποτελείται από τέσσερις (4) Περιόδους. Κάθε αθλητής ξεκινά δύο Περιόδους, με τον έλεγχο της Jack να εναλλάσσεται μεταξύ των αθλητών. Κάθε αθλητής έχει έξι (6) χρωματιστές μπάλες. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες μπάλες θα καταλάβει το κουτί ρίψης 3 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει το κουτί ρίψης 4. Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης, κάθε αθλητής πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 6 κόκκινες μπάλες, 6 μπλε μπάλες και 1 Jack.

### **3.2 Κατηγορία Ζευγαριών**

- Ζευγάρια BC3- για αθλητές που κατηγοριοποιήθηκαν ως BC3
- Ζευγάρια BC4- για αθλητές που κατηγοριοποιήθηκαν ως BC4

### **Ζευγάρια BC3**



## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

Οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ώστε να αγωνίζονται στην Κατηγορία των Ατομικών BC3. Ένα Ζευγάρι BC3 μπορεί να συμπεριλαμβάνει έναν αναπληρωματικό. Εξαιρέσεις θα άπτονται στη διακριτική ευχέρεια της BISFed, της οποίας η απόφαση θα είναι οριστική. Κάθε αθλητής υποβοηθείται από έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους κανονισμούς για τους Αθλητικούς Βοηθούς (αναφ.: 3.5). Ένα Ζευγάρι BC3 πρέπει να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον έναν αθλητή με ΕΠ στο γήπεδο συνεχώς. **Το να συμπεριλαμβάνεται αθλητής που έχει ΕΠ στο γήπεδο, δεν αποτελεί πλέον προϋπόθεση.**

### **Ζευγάρια BC4**

Οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ώστε να αγωνίζονται στην Κατηγορία των Ατομικών BC4. Ένα Ζευγάρι BC4 μπορεί να συμπεριλαμβάνει έναν αναπληρωματικό. Εξαιρέσεις θα άπτονται στη διακριτική ευχέρεια της BISFed, της οποίας η απόφαση θα είναι οριστική. Οι αθλητές που παίζουν με το πόδι, μπορούν να υποβοηθούνται από έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους κανονισμούς για τους Αθλητικούς Βοηθούς (αναφ.: 3.5).

Στις Κατηγορίες των Ζευγαριών BC3 και BC4, ένας αγώνας αποτελείται από τέσσερις (4) Περιόδους. Κάθε αθλητής ξεκινά μία Περίοδο με τον έλεγχο της Jack να περνά με αριθμητική σειρά από το κουτί ρίψης 2 έως το 5. Κάθε Αθλητής έχει τρεις (3) χρωματιστές μπάλες. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες χρωματιστές μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 2 και 4 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 3 και 5.

**3.2.1** Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης κάθε μέλος του Ζευγαριού (συμπεριλαμβανομένων και των αναπληρωματικών) πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 3 κόκκινες μπάλες και 3 μπλε μπάλες και 1 Jack.

**3.2.2** Οι μπάλες που χρησιμοποιούνται από τους αναπληρωματικούς, θα τοποθετηθούν σε καθορισμένη περιοχή κοντά στο χρονομέτρη.

### **3.3 Κατηγορία Ομάδων**

Οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ώστε να διαγωνίζονται στην Κατηγορία των Ατομικών BC1 ή BC2. Μία Ομάδα πρέπει να συμμετέχει στον αγώνα με τρεις αθλητές και να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον έναν αθλητή BC1 στο γήπεδο, συνεχώς. Κάθε Ομάδα επιτρέπεται να έχει έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους κανονισμούς για τους Αθλητικούς Βοηθούς (αναφ.: 3.5). Η Ομάδα μπορεί να έχει μέχρι δύο αναπληρωματικούς. Όπου υπάρχουν δύο αναπληρωματικοί, η Ομάδα πρέπει να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον δύο αθλητές BC1.

Στην Κατηγορία των Ομάδων, ένας αγώνας αποτελείται από έξι (6) Περιόδους. Κάθε αθλητής ξεκινά μία Περίοδο με τον έλεγχο της Jack να περνά με αριθμητική σειρά από το κουτί ρίψης 1 έως το 6. Κάθε Αθλητής έχει δύο (2) χρωματιστές μπάλες. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες χρωματιστές μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 1,3 και 5 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 2,4 και 6.

**3.3.1** Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης κάθε μέλος της Ομάδας (συμπεριλαμβανομένων των αναπληρωματικών) πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 2 κόκκινες μπάλες, 2 μπλε μπάλες και 1 Jack ανά Ομάδα.

**3.3.2** Οι μπάλες που χρησιμοποιούνται από τους αναπληρωματικούς, θα τοποθετηθούν σε καθορισμένη περιοχή κοντά στον χρονομέτρη.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

### **3.4 Υποχρεώσεις του Αρχηγού**

**3.4.1** Στην Κατηγορία των Ζευγαριών και των Ομάδων, κάθε Πλευρά ηγείται από έναν αρχηγό για κάθε αγώνα. Το γράμμα "C" ορατό στον διαιτητή πρέπει να υποδεικνύει στον διαιτητή τον αρχηγό. Κάθε αρχηγός, σωματείο ή χώρα είναι υπεύθυνοι να προμηθεύσουν το "C". Ο αρχηγός θα ενεργεί σαν εκπρόσωπος της Ομάδας/ Ζευγαριού και έχει τις ακόλουθες υποχρεώσεις:

**3.4.2** Εκπροσωπεί την Ομάδα/ Ζευγάρι στην κλήρωση του νομίσματος και αποφασίζει εάν θα παίξουν με τις κόκκινες ή τις μπλε μπάλες.

**3.4.3** Αποφασίζει ποιο μέλος στην Ομάδα/Ζευγάρι θα ρίξει κατά τη διάρκεια του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των πέναλτι.

**3.4.4** Καλεί για τεχνικό ή ιατρικό time out ή αντικατάσταση. Ο προπονητής μπορεί επίσης να καλέσει τεχνικό ή ιατρικό time out ή αντικατάσταση.

**3.4.5** Επιβεβαιώνει την απόφαση του διαιτητή κατά τη διαδικασία του σκορ.

**3.4.6** Συνεργάζεται με τον διαιτητή σε περίπτωση άκυρης περιόδου ή σε περίπτωση διένεξης.

**3.4.7** Υπογράφει το φύλλο αγώνος ή αναγορεύει κάποιον να υπογράψει εκ μέρους του. Το άτομο που υπογράφει, πρέπει να υπογράψει με το δικό του/ της όνομα. **Όταν χρησιμοποιείται ηλεκτρονικό φύλλο αγώνος, ο αθλητής επιβεβαιώνει ότι συμφωνεί με κλικ "OK" ή δίνοντας την έγκρισή του στο άτομο που κρατά το σκορ ή στον διαιτητή να κάνει κλικ "OK" εκ μέρους του.**

**3.4.8** Υποβάλλει την ένσταση. Επίσης ο προπονητής ή ο Υπεύθυνος της Αποστολής μπορούν να υποβάλλουν ένσταση.

### **3.5 Κανονισμοί για τον Αθλητικό Βοηθό**

Οι αθλητές BC1, BC3 και οι BC4 που παίζουν με το πόδι, επιτρέπεται να έχουν έναν Αθλητικό Βοηθό. Ο Αθλητικός Βοηθός των BC1 και των BC4 που παίζουν με το πόδι, πρέπει να βρίσκεται πίσω από το κουτί ρίψης και μπορεί να εισέρχεται καθ' υπόδειξη του αθλητή. Οι Αθλητικοί Βοηθοί των BC3 πρέπει να βρίσκονται εντός του κουτιού ρίψης του αθλητή και δεν επιτρέπεται να κοιτάζουν την περιοχή του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια των Περιόδων. Οι Αθλητικοί Βοηθοί επιτελούν καθήκοντα όπως:

- Προσαρμόζουν ή σταθεροποιούν το αμαξίδιο του αθλητή- καθ' υπόδειξη του αθλητή
- Προσαρμόζουν την θέση του αθλητή- καθ' υπόδειξη του αθλητή
- Ρολάρουν ή/και δίνουν τη μπάλα στον αθλητή - καθ' υπόδειξη του αθλητή
- Προσανατολίζουν τη ράμπα (για τα BC3)- καθ' υπόδειξη του αθλητή
- Επιτελούν ενέργειες ρουτίνας πριν ή μετά τη ρίψη.
- Μαζεύουν τις μπάλες μετά από κάθε Περίοδο- μετά από παρακίνηση του διαιτητή.

Ο Αθλητικός Βοηθός δεν επιτρέπεται να έχει άμεση σωματική επαφή **(δεν πρέπει ν' αγγίζει καθόλου τον αθλητή αναφ.: 15.8.5)** με τον αθλητή κατά τη διάρκεια της ρίψης, να βοηθά τον αθλητή ωθώντας είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο ή τον δείκτη. Ο Αθλητικός Βοηθός του BC3 δεν επιτρέπεται να κοιτάξει στην περιοχή του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια μίας Περιόδου **(αναφ.: 15.5.2, 15.6.5).**

### **3.6 Ο Προπονητής**

Ένας προπονητής ανά κατηγορία του παιχνιδιού επιτρέπεται να εισέλθει στην περιοχή Προθέρμανσης και στην Αίθουσα Κλήσης, οι οποίες έχουν οριστεί για κάθε αγώνα **(αναφ.: 7.2,8.2).**

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

Στην Κατηγορία των Ατομικών, ο προπονητής δεν επιτρέπεται να εισέλθει στον Α.Χ. Για τις Κατηγορίες των Ομάδων και των Ζευγαριών, ο προπονητής επιτρέπεται να εισέλθει στον Α.Χ. μαζί με την Ομάδα ή το Ζευγάρι του.

### **4. Έλεγχος εξοπλισμού και μπάλας**

Όλα τα αντικείμενα που είναι απαραίτητα για τη διεξαγωγή της **αθλητικής διοργάνωσης** παρέχονται από την Οργανωτική Επιτροπή και πρέπει να είναι εγκεκριμένα από τον Τεχνικό Επιτετραμμένο της BISFed κάθε εγκριθείσας διοργάνωσης.

Ο έλεγχος του εξοπλισμού (**αναπηρικά αμαξίδια, ράμπες, δείκτες, γάντια, νάρθηκες, κλπ**) και ο έλεγχος στις μπάλες πρέπει να διεξαχθεί στην αρχή της **αθλητικής διοργάνωσης**. Ο Επικεφαλής Διαιτητής ή/και το επιτελείο του θα διεξάγουν τους ελέγχους τη χρονική στιγμή που θα οριστεί από τον Τεχνικό Επιτετραμμένο. Ιδανικά, αυτή η διαδικασία θα διεξαχθεί 48 ώρες πριν ξεκινήσει η διοργάνωση. Οι μπάλες που δεν πληρούν τις προδιαγραφές θα παρακρατηθούν μέχρι το τέλος της **αθλητικής διοργάνωσης**. Τα γάντια, οι νάρθηκες ή άλλες παρόμοιες συσκευές τις οποίες ο αθλητής χρησιμοποιεί στο γήπεδο χρειάζονται έγγραφη έγκριση την οποία λαμβάνουν κατά την κατηγοριοποίηση και πρέπει να τη φέρουν στον Έλεγχο Εξοπλισμού. **Οι διαιτητές πρέπει επίσης να ζητούν την έγκριση αυτή κατά τη διάρκεια της διαδικασίας στην Αίθουσα Κλήσης. Οι αθλητές που χρησιμοποιούν συσκευές επικοινωνίας πρέπει να έχουν την έγκριση στον Έλεγχο Εξοπλισμού.**

Οι μπάλες της διοργάνωσης, οι οποίες είναι μπάλες που παρέχονται από την ΟΕ, πρέπει επίσης να ελέγχονται σε κάθε **αθλητική διοργάνωση**.

#### **4.1 Το Γήπεδο**

Η επιφάνεια πρέπει να είναι επίπεδη και λεία (π.χ. γυαλισμένο σκυρόδεμα, ξύλο, φυσικό ή συνθετικό καουτσούκ). Η επιφάνεια πρέπει να είναι καθαρή. Δεν πρέπει να χρησιμοποιηθεί τίποτα που να παρεμβαίνει στην επιφάνεια του παιχνιδιού (για παράδειγμα, οποιουδήποτε είδους πούδρα).

Οι διαστάσεις του Γηπέδου είναι 12.5m x 6m με την περιοχή ρίψης να χωρίζεται σε έξι κουτιά ρίψης. Όλες οι μετρήσεις των ορίων μετριοούνται από την εσωτερική πλευρά της αντίστοιχης γραμμής. Οι γραμμές που διαχωρίζουν τα κουτιά ρίψης και σχηματίζουν το σταυρό μετριοούνται σε μια λεπτή γραμμή με την ταινία να κατανέμεται ομοιόμορφα σε κάθε πλευρά του εν λόγω σημείου. Η γραμμή ρίψης και η γραμμή V θα πρέπει να τοποθετηθούν στην μη έγκυρη περιοχή για την Jack (αναφ.: Παράρτημα 3 – Σχέδιο Γηπέδου Boccia).

Όλα τα σημάδια του γηπέδου πρέπει να είναι μεταξύ 1.9cm & 7cm πλάτος και πρέπει να είναι εύκολα αντιληπτά. Για τη σήμανση των γραμμών μπορεί να χρησιμοποιηθεί κολλητική ταινία. Η φαρδιά ταινία, πλάτους 4cm-7cm χρησιμοποιείται για: εξωτερικές γραμμές, τη γραμμή ρίψης και τη γραμμή V. Η λεπτή ταινία πλάτους 1.9cm – 2.6cm χρησιμοποιείται για: εσωτερικές γραμμές, τις γραμμές που διαχωρίζουν τα κουτιά ρίψης, το κουτί στόχο και το σταυρό. Οι εσωτερικές διαστάσεις του κουτιού στόχου είναι 25cm x 25cm. Η λεπτή ταινία πρέπει να τοποθετείται έξω από τα 25cm του κουτιού στόχου.

#### **4.2 Πίνακας Αποτελεσμάτων**

Ο πίνακας αποτελεσμάτων τοποθετείται σε σημείο όπου όλοι οι αθλητές που παίρνουν μέρος στον αγώνα να μπορούν να τον βλέπουν.

#### **4.3 Εξοπλισμός Χρονομέτρησης**

Όπου είναι δυνατόν ο εξοπλισμός χρονομέτρησης πρέπει να είναι ηλεκτρονικός.

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### 4.4 Νεκρές Μπάλες

Μία μπάλα Boccia η οποία είναι εκτός ορίων πρέπει να τοποθετείται σε μία βάση για νεκρές μπάλες, ή έξω από τη γραμμή των ορίων περίπου 1m από την περιοχή του παιχνιδιού, ώστε όλοι οι διαγωνιζόμενοι να μπορούν να δουν πόσες μπάλες έχουν παιχτεί.

### 4.5 Δείκτης Κόκκινου/ Μπλε Χρώματος

Ο δείκτης είναι μια χρωματιστή ρακέτα που χρησιμοποιείται από το διαιτητή για να δείξει ποιά Πλευρά (κόκκινη ή μπλε) ρίχνει μετά. Ο διαιτητής χρησιμοποιεί το δείκτη και τα δάχτυλά του για να δείξει το σκορ στο τέλος κάθε Περιόδου και στο τέλος κάθε αγώνα.

### 4.6 Συσκευές Μέτρησης

Τα πρότυπα μέτρησης χρησιμοποιούνται για τη μέτρηση της περιφέρειας μιας μπάλας boccia. Οι μετροταινίες, οι διαβήτες, τα φίλερ, ο φακός ... χρησιμοποιούνται από τους διαιτητές για να μετρήσουν τις αποστάσεις στο γήπεδο.

### 4.7 Μπάλες Boccia

Ένα σετ από μπάλες Boccia αποτελείται από έξι κόκκινες, έξι μπλε και μία άσπρη την Jack. Οι μπάλες Boccia που χρησιμοποιούνται σε εγκεκριμένες διοργανώσεις πρέπει να πληρούν τα καθορισμένα από τη BISFed κριτήρια (αναφ.: 4.7.1, 4.7.2).

Ο κάθε αθλητής ή Πλευρά μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δικές του χρωματιστές μπάλες. Στην κατηγορία των Ατομικών κάθε αθλητής μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δική του Jack· στην κατηγορία των Ομαδικών και των Ζευγαριών κάθε Πλευρά πρέπει να χρησιμοποιεί μόνο μία Jack.

Οι μπάλες της διοργάνωσης πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο από αθλητές οι οποίοι δεν έχουν φέρει τις δικές τους μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης, ή από τους αθλητές των οποίων οι μπάλες δεν πληρούν τα κριτήρια του τυχαίου ελέγχου.

#### 4.7.1 Κριτήρια για τις μπάλες Boccia

Βάρος: 275g +/- 12g

Περιφέρεια: 270mm +/- 8mm

Δεν απαιτούνται εμπορικές σημάνσεις στις μπάλες, εφόσον πληρούν τα παραπάνω κριτήρια. Οι μπάλες πρέπει να έχουν ένα ξεκάθαρο χρώμα κόκκινο, μπλε και λευκό και πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση χωρίς εμφανή κοψίματα. Δεν επιτρέπονται αυτοκόλλητα πάνω στις μπάλες. Ο Επικεφαλής Διαιτητής και ο Τεχνικός Επιτετραμμένος θα λάβουν την τελική απόφαση σχετικά με το αν μπορούν να χρησιμοποιηθούν συγκεκριμένες μπάλες.

#### 4.7.2 Έλεγχος Μπάλας

**4.7.2.1** Το βάρος κάθε μπάλας πρέπει να ελέγχεται χρησιμοποιώντας ζυγαριά ακριβείας με απόκλιση 0.01g.

**4.7.2.2** Η περιφέρεια της μπάλας θα ελέγχεται χρησιμοποιώντας ένα άκαμπτο περίγραμμα πάχους 7-7.5mm το οποίο διαθέτει 2 τρύπες: μία τρύπα με περιφέρεια 262mm (η «μικρή» τρύπα) και μία με περιφέρεια 278mm (η «μεγάλη» τρύπα). Η διαδικασία ελέγχου είναι η εξής:

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

**4.7.2.2.1** Κάθε μπάλα πρέπει να ελέγχεται ότι **δεν περνάει** από τη μικρή τρύπα με το βάρος της, όταν τοποθετείται απαλά στην κορυφή αυτής.

**4.7.2.2.2** Κάθε μπάλα πρέπει να ελέγχεται **ότι περνάει** από τη μεγάλη τρύπα. Κάθε μπάλα θα τοποθετείται απαλά στην κορυφή της μεγάλης τρύπας. Η μπάλα πρέπει να περάσει μέσα από τη μεγάλη τρύπα με το δικό της βάρος (δηλ. υπό τη βαρύτητα).

**4.7.2.3** Κάθε μπάλα θα ελέγχεται χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο Roll Test της BISFed ώστε να εξασφαλιστεί κατά πόσο κυλάει κάτω από την επίδραση της βαρύτητας απελευθερώνοντας τη μπάλα κατά μήκος μίας αλουμινένιας ράμπας μήκους 290mm υπό κλίση 25 μοιρών από το οριζόντιο επίπεδο (**+/- 0.5 μοίρες**). Κάθε μπάλα πρέπει να κυλάει τουλάχιστον 175mm στην οριζόντια αλουμινένια πλατφόρμα εξόδου πλάτους 100mm της συσκευής ελέγχου και θα θεωρηθεί ότι πέρασε τον έλεγχο εάν κυλήσει ξεκάθαρα στην οριζόντια πλατφόρμα εξόδου και εξέλθει από το τέλος αυτής. Κάθε μπάλα θα μπορεί να ελέγχεται το πολύ τρεις φορές και θα θεωρηθεί ότι απέτυχε εάν δεν εξέλθει από την οριζόντια πλατφόρμα εξόδου σε καμία από τις τρεις προσπάθειες. Η μπάλα η οποία θα εξέλθει από τα πλάγια της πλατφόρμας εξόδου θα θεωρηθεί ότι απέτυχε. **Εάν η μπάλα περάσει με την πρώτη προσπάθεια η δεύτερη και η τρίτη προσπάθεια δεν είναι απαραίτητες. Παρομοίως, εάν αποτύχει στην πρώτη προσπάθεια αλλά περάσει στη δεύτερη προσπάθεια, η τρίτη προσπάθεια δεν πραγματοποιείται (στις εγκεκριμένες από την BISFed αθλητικές διοργανώσεις, ο έλεγχος θα πραγματοποιηθεί σε μία συσκευή Roll Test που έχει εγκριθεί από τον ΕΔ με ένα μοιρογνωμόνιο και να είναι μεταξύ 24.5 και 25.5 μοίρες).**

**4.7.2.4** Ο Επικεφαλής Διαιτητής μπορεί να πραγματοποιήσει επιπλέον τυχαίους ελέγχους σύμφωνα με τους κανονισμούς 4.7.2.1 - 4.7.2.3 κατά τη διαδικασία της Αίθουσας Κλήσης σε οποιοδήποτε αγώνα.

**4.7.2.5** Κάθε μπάλα που αποτυγχάνει σύμφωνα με τους κανονισμούς 4.7.2.1 - 4.7.2.3 θα απορρίπτεται και θα παρακρατείται από τον Επιδιαιτητή μέχρι το τέλος της αθλητικής διοργάνωσης· ώστε η μπάλα να μην μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια της αθλητικής διοργάνωσης.

## 5. Βοηθητικές Συσκευές

Οι Βοηθητικές Συσκευές, όπως οι ράμπες και οι δείκτες που χρησιμοποιούνται από τους αθλητές της κατηγορίας BC3, υπόκεινται σε έγκριση στον έλεγχο εξοπλισμού κάθε **αθλητικής διοργάνωσης**. Τα γάντια και οι νάρθηκες που χρησιμοποιούνται από οποιονδήποτε αθλητή πρέπει να έχουν έγκριση από την κατηγοριοποίηση και να επιδεικνύονται στον έλεγχο εξοπλισμού.

**5.1** Μια ράμπα όταν τοποθετείται πλάγια στο έδαφος ακουμπώντας τη μια πλευρά της κάτω, πρέπει να χωράει σε μια περιοχή που είναι 2,5m x 1m. Οι ράμπες, συμπεριλαμβανομένων τυχόν εξαρτημάτων, επεκτάσεων και βάσεων, πρέπει να επεκταθούν στην πληρέστερη θέση κατά τη διάρκεια της μέτρησης.

**5.2** Μια ράμπα δεν μπορεί να περιέχει καμία μηχανική συσκευή που θα βοηθούσε την προώθηση, επιτάχυνση ή επιβράδυνση της μπάλας ή να διευκολύνει τον προσανατολισμό της ράμπας (δηλ. λείζερ, αλφάδια, φρένα, συσκευές στόχευσης, στόχαστρα κ.λπ.). Τέτοιες μηχανικές συσκευές δεν επιτρέπονται στην Αίθουσα Κλήσεων ή στον Αγωνιστικό Χώρο. Δεν επιτρέπεται η χρήση ανυψωμένης βάσης που χρησιμοποιείται για παρατήρηση. **Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιείται για παρατήρηση / στόχευση / προσανατολισμό της ράμπας ένα σταθερό ή προσωρινό εξάρτημα**

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**προσάρτησης στη ράμπα.** Μόλις ο αθλητής απελευθερώσει την μπάλα, τίποτα δεν πρέπει να παρεμποδίζει την μπάλα με οποιονδήποτε τρόπο.

**5.3** Κατά τη ρίψη της μπάλας, η ράμπα δεν μπορεί να προεξέχει της γραμμής ρίψης.

**5.4** Δεν υπάρχει περιορισμός στο μήκος του δείκτη της κεφαλής, του στόματος ή του βραχίονα (αναφ.: 15.8.4 ο δείκτης πρέπει να προσδεθεί απευθείας στο κεφάλι, στο στόμα ή στο βραχίονα του αθλητή).

**5.5** Αφού ο διαιτητής δώσει την Jack και πριν ρίξει την Jack, ο αθλητής που ρίχνει πρέπει να μετακινήσει εμφανώς τη ράμπα του τουλάχιστον 20 cm προς τα αριστερά και 20cm προς τα δεξιά (αναφ. : 15.8.10).

Για κάθε ισόπαλη περίοδο, τόσο στα ατομικά όσο και στα ζευγάρια, κάθε αθλητής πρέπει να κινήσει τη ράμπα 20cm προς τα αριστερά και 20cm προς τα δεξιά πριν ρίξει την πρώτη μπάλα, αλλά αφού ο διαιτητής υποδείξει ότι είναι η σειρά τους (αναφ.: 13.5) . Η ράμπα πρέπει επίσης να μετακινηθεί 20cm προς την κάθε πλευρά κάθε φορά πριν από οποιαδήποτε εκτέλεση πέναλτι.

Οι αθλητές που έχουν μπάλες που απομένουν για να ρίξουν πρέπει να αναπροσανατολίσουν την ράμπα πριν εκτελέσουν τη ρίψη τους, κάνοντας την μετακίνηση των 20cm όταν αυτοί ή ο συμπαίκτης τους επιστρέφουν από τον αγωνιστικό χώρο. Αν ο αθλητής δεν έχει μπάλες, δεν χρειάζεται να κάνει αυτή την μετακίνηση (αναφ.: 15.8.10).

Δεν απαιτείται η μετακίνηση της ράμπας μεταξύ των άλλων ρίψεων.

**5.6** Ένας αθλητής μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερες από μία ράμπες ή / και δείκτες κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Όλες οι βοηθητικές συσκευές πρέπει να παραμείνουν στο κουτί του αθλητή για ολόκληρη την Περίοδο. Εάν ο αθλητής επιθυμεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε αντικείμενα (μπουκάλια, ζακέτες, καρφίτσες, σημαίες ...) ή άλλο εξοπλισμό (δείκτη, ράμπα ή επέκταση ράμπας ...) κατά τη διάρκεια μιας περιόδου, τα στοιχεία αυτά πρέπει να βρίσκονται στο κουτί ρίψης του αγωνιζόμενου αθλητή από την αρχή της Περιόδου. Αν ένα αντικείμενο βγει από το κουτί ρίψης του αθλητή κατά τη διάρκεια της περιόδου, ο διαιτητής θα κρίνει σύμφωνα με τον κανονισμό 15.6.1, 15.6.4.

**5.7** Αν μια ράμπα σπάσει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει και ο αθλητής θα λάβει ένα τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών για να επιδιορθώσει την ράμπα. Σε αγώνα με ζευγάρια, ένας αθλητής μπορεί να μοιράζεται ράμπες με τον συμπαίκτη του ή/και τον αναπληρωματικό του. Μια ράμπα αντικατάστασης μπορεί να τοποθετηθεί μεταξύ των περιόδων (ο Επικεφαλής Διαιτητής πρέπει να ενημερωθεί για αυτό).

**5.8** Οι αθλητές για τους οποίους θεωρείται απαραίτητη η χρήση γαντιών ή /και περικαρπίων, πρέπει να έχουν τεκμηριωμένη έγκριση για τη χρήση αυτών των αντικειμένων από την κατηγοριοποίηση.

## **6. Αναπηρικά Αμαξίδια**

**6.1** Τα αγωνιστικά αναπηρικά αμαξίδια πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο κλασσικά. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ηλεκτρικά. Δεν υπάρχει περιορισμός στο ύψος καθίσματος για τους αθλητές BC3, εφόσον παραμένουν καθισμένοι. Για όλους τους άλλους αθλητές το μέγιστο ύψος

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

καθίσματος είναι 66cm από το έδαφος μέχρι το χαμηλότερο σημείο όπου ο γλουτός του αθλητή έρχεται σε επαφή με το μαξιλάρι του καθίσματος.

**6.2** Εάν ένα αναπηρικό αμαξίδιο σπάσει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει και ο αθλητής θα λάβει τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών για επισκευές. Εάν το αναπηρικό αμαξίδιο δεν μπορεί να επισκευαστεί, ο αθλητής πρέπει να συνεχίσει να παίζει ή να χάσει τον αγώνα όπως σε περίπτωση απουσίας του (αναφ.: 11.8).

**6.3** Σε περίπτωση διαφωνίας, αποφασίζουν ο Επικεφαλής Διαιτητής σε συνεργασία με τον Τεχνικό Επιτετραμμένο. Η απόφασή τους είναι τελική.

## **7. Προθέρμανση**

**7.1** Πριν από την έναρξη κάθε παιχνιδιού οι αθλητές μπορεί να κάνουν προθέρμανση σε σχεδιασμένη Περιοχή Προθέρμανσης. Η Περιοχή Προθέρμανσης χρησιμοποιείται αποκλειστικά από τους αθλητές που σύμφωνα με το πρόγραμμα θα παίξουν το επόμενο παιχνίδι. Αθλητές, προπονητές και Αθλητικοί Βοηθοί, μπαίνουν στην Περιοχή Προθέρμανσης στο προκαθορισμένο γήπεδο, μέσα στο χρόνο που έχει καθοριστεί για αυτούς.

**7.2** Οι αθλητές μπορεί να συνοδεύονται στην Περιοχή Προθέρμανσης από άτομα που ο μέγιστος αριθμός του ορίζεται ως εξής:

- BC1: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC2: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC3: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC4: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- Ζευγάρι BC3: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός ανά αθλητή
- Ζευγάρι BC4: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- Ομάδα (BC1/2): 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός

**7.3** Αν είναι απαραίτητο, ένας μεταφραστής και ένας φυσικοθεραπευτής ανά χώρα μπορεί να μπει στην περιοχή Προθέρμανσης. Αυτά τα άτομα δεν θα βοηθούν στην προπονητική διαδικασία.

## **8. Αίθουσα Κλήσης**

**8.1** Στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης, σε ευδιάκριτο σημείο, τοποθετείται επίσημο ρολόι της διοργάνωσης.

**8.2** Ο ανώτατος αριθμός συνοδών των αθλητών στην Αίθουσα Κλήσης ορίζεται ως εξής:

- BC1: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC2: 1 προπονητής
- BC3: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC4: 1 προπονητής, (1 Αθλητικός Βοηθός, αν ο αθλητής παίζει με το πόδι)
- Ζευγάρι BC3: 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός ανά αθλητή
- Ζευγάρι BC4: 1 προπονητής (1 Αθλητικός Βοηθός, αν ο αθλητής παίζει με το πόδι)
- Ομάδα (BC1/2) : 1 προπονητής, 1 Αθλητικός Βοηθός

**8.3** Πριν την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης, κάθε αθλητής και κάθε Αθλητικός Βοηθός πρέπει να επιδείξει **τον αριθμό με τον οποίο αγωνίζεται** και την διαπίστευσή τους. Οι προπονητές πρέπει να

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

επιδείξουν την διαπίστευσή τους. Οι αριθμοί των αθλητών τοποθετούνται στο στήθος ή στο πόδι του αθλητή( μπροστά). Οι Αθλητικοί Βοηθοί **πρέπει να έχουν τον αριθμό τους, που αντιστοιχεί στον παίκτη του οποίου είναι βοηθοί**, στην πλάτη. Αν τα παραπάνω δεν τηρούνται αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την άρνηση εισόδου στην Αίθουσα Κλήσης.

**8.4** Επιβεβαίωση εισόδου γίνεται στο γραφείο της Αίθουσας Κλήσης, το οποίο βρίσκεται στην είσοδο της Αίθουσας. Η Πλευρά που δεν παρουσιάζεται στην Αίθουσα Κλήσης εγκαίρως, χάνει το παιχνίδι.

**8.4.1** Για τα Ατομικά παιχνίδια, όλοι οι αθλητές πρέπει να μπου στην Αίθουσα Κλήσης στο χρονικό διάστημα μεταξύ τριάντα (30) λεπτών έως δεκαπέντε (15) λεπτών πριν την επίσημη έναρξη του αγώνα.

**8.4.2** Για τις Ομάδες και τα Ζευγάρια οι αθλητές πρέπει να μπου στην Αίθουσα Κλήσης στο χρονικό διάστημα μεταξύ σαράντα πέντε (45) λεπτών έως είκοσι (20) λεπτών πριν την επίσημη έναρξη του αγώνα.

**8.4.3** Κάθε Πλευρά (Ατομικό, Ζευγάρια ή Ομάδες, συμπεριλαμβανομένων προπονητών και Αθλητικών Βοηθών) πρέπει να μπαίνουν την Αίθουσα Κλήσης όλοι μαζί και να φέρνουν όλο τον εξοπλισμό τους και τις μπάλες τους. Κάθε Πλευρά πρέπει να φέρνει στην Αίθουσα Κλήσης μόνο τα πράγματα που είναι απαραίτητα για τον αγώνα.

**8.5** Από τη στιγμή της επιβεβαιωμένης εισόδου στην Αίθουσα Κλήσης αθλητές, προπονητές, Αθλητικοί Βοηθοί, δεν φεύγουν από αυτήν. Αν αποχωρήσουν δεν επιτρέπεται να ξαναμπούν και δεν μπορούν να συμμετέχουν στον αγώνα (εξαιρέση αποτελεί το 8.13). Οποιαδήποτε άλλη εξαίρεση εξετάζεται από τον Επιδιαιτητή και τον Τεχνικό Επιτετραμμένο των αγώνων.

**8.6** Όλες οι Πλευρές μετά την είσοδο τους στην Αίθουσα Κλήσης πρέπει να παραμένουν στον προσχεδιασμένο χώρο. Αν ένας αθλητής παίζει συνεχόμενα παιχνίδια ο προπονητής ή ο Αρχηγός Αποστολής μπορεί με την άδεια του Τεχνικού Επιτετραμμένου των αγώνων να κάνει επιβεβαίωση εισόδου του αθλητή για το επόμενο παιχνίδι. Αυτό περιλαμβάνει και τα playoff παιχνίδια όπου δεν υπάρχει χρόνος για την Αίθουσα Κλήσης.

**8.7** Στην καθορισμένη ώρα που κλείνει η είσοδος της Αίθουσας Κλήσης κανένα άτομο ή εξοπλισμός ή μπάλες δεν μπορούν να μπου στην Αίθουσα Κλήσης και να συμμετέχουν στον αγώνα (εξαιρέσεις εξετάζονται από τον Επιδιαιτητή ή/και τον Τεχνικό Επιτετραμμένο των αγώνων).

**8.8** Οι διαιτητές μπαίνουν στην Αίθουσα Κλήσης για να προετοιμάσουν τον αγώνα το αργότερο με το κλείσιμο της εισόδου της Αίθουσας Κλήσης.

**8.9** Οι διαιτητές μπορεί να ζητήσουν από τους αθλητές να επιδείξουν τον αγωνιστικό τους αριθμό, τη διαπίστευσή τους καθώς και **κάποιο έγγραφο που τους έχει δοθεί κατά την κατηγοριοποίηση τους**.



## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**8.10** Ο έλεγχος του εξοπλισμού, των μπαλών, των ραμπών, καθώς και η ρίψη του νομίσματος πρέπει να διεξάγεται στην Αίθουσα Κλήσης. Οποιοδήποτε κομμάτι του εξοπλισμού θεωρηθεί ακατάλληλο κατά τον έλεγχο, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο γήπεδο, εκτός αν η Πλευρά μπορεί άμεσα να κάνει την επιδιόρθωση που χρειάζεται ώστε να γίνει κατάλληλο.

**8.11** Ρίψη νομίσματος – ο διαιτητής ρίχνει το νόμισμα και η Πλευρά που το κερδίζει διαλέγει αν θα παίξει με κόκκινα ή μπλε. Η Πλευρά μπορεί να ελέγξει τις μπάλες της αντίπαλης Πλευράς πριν ή μετά τη ρίψη του νομίσματος.

**8.12** Οι μπάλες της διοργάνωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν από αθλητές που δεν φέρνουν δικές τους μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης ή από αθλητές που οι μπάλες τους δεν πληρούν τα κριτήρια στον τυχαίο έλεγχο.

**8.13** Αν παρουσιαστεί μια καθυστέρηση στο πρόγραμμα ενώ η Αίθουσα Κλήσης έχει ανοίξει, ο Επικεφαλής Διαιτητής ή ο Τεχνικός Επιτετραμμένος μπορεί να συμφωνήσουν σε αίτημα χρήσης της τουαλέτας κάτω από τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

- Η αντίπαλη Πλευρά πρέπει να ενημερωθεί
- Ένα μέλος του προσωπικού πρέπει να συνοδέψει τον αθλητή
- Ο αθλητής πρέπει να επιστρέψει στην Αίθουσα Κλήσης πριν ξεκινήσει η είσοδος των αθλητών στον Αγωνιστικό Χώρο. Αν δεν επιστρέψει εγκαίρως η Πλευρά χάνει το παιχνίδι αν δεν έχει τον απαραίτητο αριθμό αθλητών για να συνεχίσει.

**8.14** Ο κανονισμός 8.4 δεν ισχύει αν η καθυστέρηση οφείλεται στην Οργανωτική Επιτροπή. Αν για οποιαδήποτε λόγω υπάρχει καθυστέρηση στο πρόγραμμα η Οργανωτική Επιτροπή πρέπει να ενημερώσει τους Αρχηγούς Αποστολών όσο πιο σύντομα γίνεται.

**8.15** Οι μεταφραστές μπορούν να μπουκ στην Αίθουσα Κλήσης αν τους ζητηθεί από το διαιτητή. Ο μεταφραστής πρέπει να βρίσκεται σε ένα χώρο έξω από την Αίθουσα Κλήσης πριν από την έναρξη κάθε αγώνα ώστε να είναι διαθέσιμος να μπει στην Αίθουσα Κλήσης.

## **9. Τυχαίος Έλεγχος Εξοπλισμού**

**9.1** Ο εξοπλισμός υπόκειται σε τυχαίους ελέγχους ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια **μιας αθλητικής διοργάνωσης** κατά τη διακριτική ευχέρεια του Επιδιαιτητή.

**9.2** Οι μπάλες που δεν πληρούν τα κριτήρια του κανονισμού 4.7.1, 4.7.2 θα κατασχεθούν μέχρι το τέλος της **αθλητικής διοργάνωσης**. Ο διαιτητής θα καταγράψει την απορριφθείσα μπάλα/ες στο φύλλο αγώνος. Οι αθλητές θα έχουν τη δυνατότητα να αντικαταστήσουν τη/τις μπάλα/ες με μπάλα/ες της διοργάνωσης την παρούσα στιγμή. Μετά τον αγώνα, αυτές οι μπάλες της διοργάνωσης θα επιστραφούν στον διαιτητή. Εάν ένας αθλητής φέρει πάρα πολλές μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης, οι επιπλέον μπάλες θα κατασχεθούν μέχρι το τέλος του competition (του συνόλου των ατομικών ή του συνόλου των ομαδικών παιχνιδιών).

**‘Οι Επιπλέον μπάλες’** που θα κατασχεθούν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας στην Αίθουσα Κλήσης, αλλά πληρούν κατά τα άλλα τα κριτήρια, μπορούν να ανακτηθούν για ένα επόμενο competition (σύνολο ατομικών ή σύνολο ομαδικών παιχνιδιών) στην ίδια αθλητική διοργάνωση.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

Αυτές μπορούν να ζητηθούν μετά τη λήξη του competition (συνόλου των ατομικών ή του συνόλου των ομαδικών παιχνιδιών).

**9.3** Σε περίπτωση που μία ή περισσότερες μπάλες αποτύχουν στον τυχαίο έλεγχο, ο αθλητής θα λάβει μία κίτρινη κάρτα σύμφωνα με τον κανονισμό 15.9.3. Εάν ένας αθλητής έχει παραπάνω από μία μπάλες που αποτυγχάνουν στον ίδιο τυχαίο έλεγχο, θα λάβει μόνο μία κίτρινη κάρτα.

**9.4** Εάν οι μπάλες ή ο εξοπλισμός (**αναπηρικό αμαξίδιο, ράμπα, γάντια, νάρθηκες και άλλες συσκευές**) ενός αθλητή δεν πληρούν τα κριτήρια σε μία δεύτερη περίπτωση στον τυχαίο έλεγχο, αυτός ο αθλητής θα λάβει μία 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα **και θα αποκλειστεί από το συγκεκριμένο αγώνα** σύμφωνα με τον κανονισμό 15.9.2 και 15.9.3

**9.5** Όταν μία μπάλα/ες απορριφθεί, ο αθλητής μπορεί να ζητήσει τον τύπο της/των μπάλα/ων της διοργάνωσης που θα λάβει (σκληρή, μεσαία ή μαλακή) εάν είναι διαθέσιμες. Θα του δοθούν οι αντίστοιχες μπάλες, αλλά δεν μπορεί να τις επιλέξει ο ίδιος.

**9.6** Οι αθλητές και οι προπονητές μπορούν να παρακολουθήσουν τον τυχαίο έλεγχο. Εάν ένα αντικείμενο αποτύχει, ο διαιτητής πρέπει να καλέσει τον Επιδιαιτητή να επαναλάβει την αξιολόγηση. Οι τυχαίοι έλεγχοι μπορούν να πραγματοποιηθούν στην Αίθουσα Κλήσης / ή στο γήπεδο κατά τη διάρκεια του αγώνα.

**9.7** Για τους αθλητές των Ομάδων και των Ζευγαριών πρέπει να διευκρινιστούν ο εξοπλισμός και οι μπάλες του κάθε αθλητή στην Αίθουσα Κλήσης έτσι ώστε εάν αντικείμενο αποτύχει στον τυχαίο έλεγχο, να μπορεί να συσχετιστεί σωστά με τον σωστό αθλητή. **Εάν δεν διευκρινιστεί ο ιδιοκτήτης, η κίτρινη κάρτα θα δοθεί στον αρχηγό (αναφ.: 15.9.2).**

## **10. Το Παιχνίδι**

Η προετοιμασία για τον αγώνα ξεκινά στην Αίθουσα Κλήσης.

### **10.1 Προθέρμανση στο γήπεδο**

Με την είσοδό τους οι αθλητές τοποθετούνται στα ειδικά καθορισμένα κουτιά ρίψης. Ο διαιτητής θα υποδείξει την έναρξη της προθέρμανσης των 2 λεπτών, όπου κάθε Πλευρά μπορεί να ρίξει μέχρι 7 μπάλες (συμπεριλαμβανομένης και της Jack). Οι αναπληρωματικοί δεν επιτρέπεται να ρίξουν μπάλες στην προθέρμανση.

Η προθέρμανση τελειώνει είτε όταν και οι δύο Πλευρές έχουν ρίξει και τις 7 μπάλες, είτε όταν παρέλθουν τα 2 λεπτά, ό,τι προκύψει νωρίτερα.

### **10.2 Ρίχνοντας τη Jack**

Κατά τη ρίψη οποιασδήποτε μπάλας (Jack, κόκκινης, ή μπλε), οι αθλητές πρέπει να διατηρούν όλο τον εξοπλισμό τους, **μπάλες και υπάρχοντα**, μέσα στο κουτί ρίψης τους. Για τους αθλητές BC3, συμπεριλαμβάνονται και οι AB.

**10.2.1** Η Πλευρά που έχει τις κόκκινες μπάλες, ξεκινά πάντα την πρώτη Περίοδο.

**10.2.2** Ο αθλητής μπορεί να ρίξει τη Jack μόνο αφού ο διαιτητής υποδείξει ότι είναι η σειρά της δικής του Πλευράς.

**10.2.3.** Η Jack πρέπει να καταλήξει εντός της περιοχής όπου θεωρείται έγκυρη για τη Jack.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

### **10.3 Η Jack Φάουλ**

**10.3.1** Η Jack θα είναι φάουλ αν:

- Αν κατά τη ρίψη της καταλήξει σε περιοχή μη έγκυρη για τη Jack.
- Ριχθεί και καταλήξει εκτός ορίων γηπέδου.
- Διαπράττεται παράβαση από τον αθλητή που ρίχνει τη Jack. Θα δοθεί η ποινή που προβλέπεται σύμφωνα με τον κανονισμό 15.1-15.11.

**10.3.2** Αν η Jack είναι φάουλ, τότε αυτή δίνεται στον αθλητή που θα την έριχνε στην επόμενη Περίοδο. Αν η Jack είναι φάουλ στην τελευταία Περίοδο, δίνεται στον αθλητή που φυσιολογικά έπρεπε να έχει ρίξει τη Jack στην πρώτη Περίοδο. Η ρίψη της Jack θα συνεχιστεί προοδευτικά κατά σειρά μέχρι να καταλήξει σε περιοχή έγκυρη, για τη Jack εντός του γηπέδου.

**10.3.3** Όταν η Jack είναι φάουλ, η επόμενη Περίοδος θα ξεκινήσει όπως θα γινόταν αν το φάουλ δεν είχε διαπραχθεί και τη Jack θα ρίξει ο αθλητής που επρόκειτο να ρίξει κανονικά.

### **10.4 Ρίχνοντας την πρώτη μπάλα εντός του γηπέδου**

**10.4.1** Ο αθλητής που ρίχνει τη Jack είναι και αυτός που θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα (αναφ.: 15.8.9).

**10.4.2** Αν η μπάλα βρεθεί εκτός ορίων ή αφαιρεθεί λόγω παράβασης, η ίδια Πλευρά θα συνεχίσει τις ρίψεις, είτε μέχρι μία μπάλα να βρεθεί στην περιοχή του παιχνιδιού, είτε μέχρι να εξαντληθούν όλες οι μπάλες της. Στις Κατηγορίες των Ομάδων και των Ζευγαριών, οποιοσδήποτε αθλητής που ανήκει στην Πλευρά που παίζει, μπορεί να ρίξει τη δεύτερη ( 2<sup>η</sup> ) χρωματιστή μπάλα στην περιοχή του παιχνιδιού.

### **10.5 Ρίχνοντας την πρώτη αντίπαλη μπάλα**

**10.5.1** Η αντίπαλη Πλευρά έχει σειρά.

**10.5.2** Αν η μπάλα βρεθεί εκτός ορίων ή αφαιρεθεί λόγω παράβασης, η ίδια Πλευρά θα συνεχίσει τις ρίψεις, είτε μέχρι μία μπάλα να βρεθεί στην περιοχή του παιχνιδιού, είτε μέχρι να εξαντληθούν όλες οι μπάλες της. Στις Κατηγορίες των Ομάδων και των Ζευγαριών, οποιοσδήποτε αθλητής, μπορεί να ρίξει τη δεύτερη ( 2<sup>η</sup> ) χρωματιστή μπάλα.

### **10.6 Ρίχνοντας τις υπόλοιπες μπάλες**

**10.6.1** Η Πλευρά που πρόκειται να ρίξει μετά, είναι αυτή που η μπάλα της δεν είναι η κοντινότερη στη Jack, εκτός και αν έχουν ρίξει όλες τις μπάλες τους. Σ' αυτή την περίπτωση θα ρίξει η άλλη Πλευρά. Η διαδικασία αυτή θα συνεχιστεί μέχρι και οι δύο Πλευρές να ρίξουν όλες τους τις μπάλες.

**10.6.2** Αν ένας αθλητής αποφασίσει να μην ρίξει τις υπόλοιπες μπάλες του, ενημερώνει το διαιτητή ότι δεν επιθυμεί να ρίξει άλλες μπάλες για την τρέχουσα Περίοδο. Οι υπολειπόμενες μπάλες θα δηλωθούν ως Νεκρές Μπάλες. Οι BNT ( Balls Not Thrown ) θα καταγραφούν στο φύλλο αγώνος.

### **10.7 Ολοκλήρωση Περιόδου**

**10.7.1** Αν έχουν ριφθεί όλες οι μπάλες και δεν υπάρχουν πέναλτι να εκτελεσθούν, ο διαιτητής θα ανακοινώσει προφορικά το σκορ και μετά, " Τέλος Περιόδου" (αναφ.: 11). Από εκείνη τη στιγμή, επιτρέπεται στους Αθλητικούς Βοηθούς των BC3 να γυρίσουν προς την περιοχή του παιχνιδιού.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**10.7.2** Αν υπάρχουν μπάλες πέναλτι, αφού γνωστοποιηθεί το σκορ της Περιόδου και επιβεβαιωθεί με τους αθλητές ή τους αρχηγούς, ο διαιτητής αδειάζει η περιοχή του παιχνιδιού (ο κριτής γραμμών μπορεί να τον βοηθήσει). Η Πλευρά που κέρδισε τη μπάλα πέναλτι θα διαλέξει μία (1) από τις χρωματιστές της μπάλες, η οποία πρέπει να εισέλθει στο κουτί στόχου που βρίσκεται στο σταυρό. Ο διαιτητής θα ανακοινώσει προφορικά το τελικό σκορ (αναφ.: 11) και μετά " Τέλος Περιόδου". Οι Αθλητικοί Βοηθοί των BC3 μπορούν να γυρίσουν το πρόσωπό τους στην περιοχή του παιχνιδιού. Το συνολικό σκορ της Περιόδου καταγράφεται στο φύλλο αγώνος.

**10.7.3** Στην τελευταία Περίοδο ενός αγώνα αν έχουν ριφθεί όλες οι μπάλες και ο νικητής είναι προφανής, δεν επισύρεται πέναλτι αν ο Αθλητικός Βοηθός ή ο προπονητής πανηγυρίσουν. Το ίδιο ισχύει και για τις βολές του πέναλτι.

**10.7.4** Οι Αθλητικοί Βοηθοί και οι προπονητές, επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή του παιχνιδιού μόνο καθ' υπόδειξη του διαιτητή (αναφ.: 15.9.7) **στο τέλος της Περιόδου, όταν ο διαιτητής ανακοινώσει "Ένα λεπτό!" την ώρα που σηκώνει τη Jack .**

### **10.8 Προετοιμασία για τις επόμενες Περιόδους , για Όλες τις Κατηγορίες**

Ο διαιτητής επιτρέπει μέγιστο όριο ενός λεπτού μεταξύ των Περιόδων. Το ένα λεπτό ξεκινά όταν ο διαιτητής σηκώσει τη Jack από το δάπεδο και ανακοινώσει " Ένα Λεπτό ". Οι Αθλητικοί Βοηθοί ή/και ο διαιτητής με τον κριτή γραμμών και **οι προπονητές (μόνο στις Κατηγορίες των Ομάδων και των Ζευγαριών)** θα μαζέψουν τις μπάλες για την έναρξη της επόμενης Περιόδου. Μετά από 45 δευτερόλεπτα ο διαιτητής θα φωνάξει " 15 δευτερόλεπτα!". Στο ένα λεπτό ο διαιτητής θα φωνάξει " Τέλος Χρόνου! ". Όλες οι ενέργειες της αντίπαλης Πλευράς πρέπει να σταματήσουν όταν ο διαιτητής δώσει την Jack στον αθλητή που είναι η σειρά του να τη ρίξει. Ο διαιτητής φωνάζει "Jack! ". Αν η αντίπαλη Πλευρά δεν είναι έτοιμη θα πρέπει να περιμένει μέχρι ο διαιτητής να υποδείξει πως είναι η δική της σειρά να ρίξει. Τότε μπορεί να συνεχίσει την προετοιμασία.

Οι αθλητές πρέπει να βρίσκονται στα δικά τους κουτιά ρίψης, οι Αθλητικοί Βοηθοί και οι προπονητές (για τις Ομάδες και τα Ζευγάρια) πρέπει να βρίσκονται στη δική τους αντίστοιχη καθορισμένη περιοχή όταν ο διαιτητής φωνάξει " Τέλος Χρόνου! " ,αλλιώς θα λάβουν κίτρινη κάρτα για καθυστέρηση του αγώνα (αναφ. : 15.9.4).

### **10.9 Ρίχνοντας τις μπάλες**

**10.9.1** Κατά την απελευθέρωση της μπάλας ο αθλητής πρέπει να ακουμπάει τουλάχιστον τον ένα γλουτό στο αμαξίδιο/σκούτερ. Οι αθλητές που μπορούν να παίξουν μόνο ακουμπώντας την κοιλιά τους, πρέπει η κοιλιά τους να βρίσκεται σε επαφή με την καρέκλα της ρίψης τους (αναφ.: 15.6.3). Οι αθλητές αυτοί πρέπει να έχουν λάβει έγκριση για τη συγκεκριμένη μέθοδο μέσω της κατηγοριοποίησης.

**10.9.2** Αν μία μπάλα κατά τη ρίψη αναπηδήσει στον αθλητή που την έριξε, είτε στον αντίπαλο αθλητή, είτε στον εξοπλισμό του, θεωρείται εντός παιχνιδιού.

**10.9.3** Μία μπάλα, μετά τη ρίψη, λάκτισμα, ή έξοδο από τη ράμπα, επιτρέπεται να περάσει από το κουτί ρίψης του αθλητή (στον αέρα ή στο δάπεδο) καθώς και από το κουτί ρίψης του αντιπάλου πριν διαπεράσει τη γραμμή ρίψης και κατευθυνθεί στην περιοχή παιχνιδιού.

**10.9.4** Αν μία μπάλα στο παιχνίδι κυλήσει μόνη της, χωρίς να την έχει ακουμπήσει κάτι, θα παραμείνει στην περιοχή παιχνιδιού στην νέα της θέση.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

### **10.10 Μπάλες εκτός ορίων**

**10.10.1** Οποιαδήποτε μπάλα θα θεωρηθεί εκτός ορίων αν ακουμπά ή διαπερνά τις εξωτερικές οριακές γραμμές. Αν μία μπάλα που ακουμπά την γραμμή, στηρίζει και άλλη μπάλα, τότε αυτή στη γραμμή πρέπει να αφαιρεθεί κατ' ευθείαν προς τα έξω κάθετα στην οριακή γραμμή με μία κίνηση, κρατώντας την μπάλα συνεχώς σε επαφή με το δάπεδο. Εάν η μπάλα που στηριζόταν πέσει και ακουμπήσει τη γραμμή, αυτή η μπάλα θα θεωρηθεί επίσης εκτός ορίων. Κάθε μπάλα θα αντιμετωπιστεί σύμφωνα με τα **10.10.4** ή **10.11.1**.

**10.10.2** Μία μπάλα που ακουμπά ή διαπερνά την εξωτερική οριακή γραμμή και στη συνέχεια εισέρχεται ξανά στην περιοχή παιχνιδιού, θεωρείται εκτός ορίων.

**10.10.3** Μία μπάλα που μετά τη ρίψη της αποτυγχάνει να εισέλθει εντός του γηπέδου, εκτός απ' την περίπτωση του κανονισμού 10.14, θα θεωρείται εκτός ορίων.

**10.10.4** Κάθε χρωματιστή μπάλα που θα ριφθεί ή θα λακτισθεί εκτός ορίων καθίσταται Νεκρή Μπάλα και τοποθετείται στην κατάλληλη περιοχή. Ο διαιτητής είναι ο μόνος που θα κρίνει εάν μία μπάλα είναι εκτός ορίων.

### **10.11 Η Jack εκτός ορίων**

**10.11.1** Αν η Jack βρεθεί εκτός της περιοχής παιχνιδιού ή σε μη έγκυρη περιοχή για τη Jack κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τότε τοποθετείται στο σταυρό.

**10.11.2** Αν αυτό δεν είναι δυνατό επειδή μία μπάλα βρίσκεται ήδη στο σταυρό, η Jack θα τοποθετηθεί όσο πιο κοντά είναι δυνατό μπροστά στο σταυρό, κεντραρισμένη μεταξύ των πλάγιων γραμμών (ο όρος "μπροστά στο σταυρό" αναφέρεται στην περιοχή ανάμεσα στη γραμμή ρίψης και το σταυρό).

**10.11.3** Όταν η Jack τοποθετηθεί στο σταυρό, η Πλευρά που θα ρίξει μετά θα καθοριστεί βάσει του κανονισμού 10.6.1.

**10.11.4** Αν δεν υπάρχουν χρωματιστές μπάλες στην περιοχή παιχνιδιού μετά την επανατοποθέτηση της Jack, θα παίξει η Πλευρά που έβγαλε τη Jack εκτός.

### **10.12 Μπάλες που απέχουν εξ ίσου από τη Jack**

Όταν πρέπει να αποφασιστεί ποια Πλευρά θα ρίξει την επόμενη μπάλα, αν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικού χρώματος απέχουν εξ' ίσου από τη Jack (ακόμη κι αν το σκορ είναι πάνω από 1-1 για τη μία Πλευρά), θα ρίξει ξανά η Πλευρά που έριξε τελευταία. Στη συνέχεια θα ρίξει η άλλη Πλευρά. Οι ρίψεις θα συνεχιστούν εναλλάξ μέχρι να διαταραχθεί η σχέση αυτή ή μέχρι μία Πλευρά να ρίξει όλες τις μπάλες της. Από εκεί και έπειτα το παιχνίδι θα συνεχιστεί κανονικά. Αν μία νέα μπάλα διαταράξει την σχέση των εξ' ίσου αποστάσεων δημιουργώντας μια διαφορετική αλλά και πάλι σχέση ίσων αποστάσεων, τότε πρέπει η Πλευρά αυτή να ρίξει ξανά.

### **10.13 Μπάλες που ρίχνονται ταυτόχρονα**

Αν μία Πλευρά ρίξει πάνω από μία μπάλα όταν είναι η σειρά της να ρίξει και οι δύο μπάλες θα αφαιρεθούν και θα θεωρηθούν Νεκρές Μπάλες (αναφ.: **15.8.12**).

### **10.14 Μπάλα που πέφτει πριν γίνει ολοκληρωμένη ρίψη**

Αν σε ένα αθλητή πέσει η μπάλα πριν ολοκληρωθεί η ρίψη, είναι δική του ευθύνη να ζητήσει άδεια από το διαιτητή για να ξαναπαίξει αυτή τη μπάλα. Ο διαιτητής θα αποφασίσει κατά πόσον η

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

μπάλα έπεσε άθελά του ή αν ήταν αποτέλεσμα ηθελημένης πράξης. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των φορών που μία μπάλα θα ξαναπαιχτεί και ο διαιτητής είναι ο μόνος που θα το κρίνει. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος δε θα σταματήσει.

### **10.15 Λάθη του Διαιτητή**

Αν από λάθος του διαιτητή ρίξει η λάθος Πλευρά, η μπάλα ή οι μπάλες θα επιστραφούν στο αθλητή που έριξε. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος πρέπει να ελεγχθεί και να διορθωθεί καταλλήλως. Αν κάποιες μπάλες έχουν διαταραχθεί η Περίοδος πρέπει να θεωρηθεί Άκυρη Περίοδος (αναφ.: 12,15.2.4).

### **10.16 Αντικατάσταση**

**10.16.1** Στις Κατηγορίες των Ζευγαριών BC3 και BC4, κάθε Πλευρά επιτρέπεται να αντικαταστήσει έναν αθλητή κατά τη διάρκεια του αγώνα (αναφ.: 3.2).

**10.16.2** Στην Κατηγορία των Ομάδων κάθε Πλευρά επιτρέπεται να αντικαταστήσει μέχρι δύο αθλητές κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, αν έχουν δύο αντικαταστάτες (αναφ.: 3.3).

**10.16.3** Μία αντικατάσταση μπορεί να λάβει χώρα μόνο ανάμεσα στις Περιόδους και ο διαιτητής πρέπει να ενημερωθεί για την αντικατάσταση. Αν αντικατασταθεί ο αρχηγός ένας άλλος συμπαίκτης καθίσταται αρχηγός. Ο αναπληρωματικός πρέπει να καταλάβει το κουτί ρίψης του αθλητή που απομακρύνθηκε. **Ο ρόλος του αρχηγού μπορεί να μεταβεί και στον νέο αθλητή που θα εισέλθει.**

**10.16.4** Οι αντικαταστάσεις δεν πρέπει να καθυστερούν την ροή του αγώνα. Άπαξ και ένας αθλητής αντικατασταθεί στον αγώνα, δεν επιτρέπεται να επιστρέψει στο παιχνίδι.

### **10.17 Τοποθετώντας τους Αντικαταστάτες και τους Προπονητές**

Οι προπονητές και οι αναπληρωματικοί τοποθετούνται στο τέλος του γηπέδου σε ειδικά καθορισμένη περιοχή. Η περιοχή αυτή ορίζεται από την Οργανωτική Επιτροπή και εξαρτάται από τον ολικό σχεδιασμό του γηπέδου.

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### 11. Σκορ

**11.1** Το σκορ θα δοθεί από τον Διαιτητή αφού και οι δύο Πλευρές έχουν ρίξει όλες τους τις μπάλες, συμπεριλαμβανομένων και των μπαλών πέναλτι, αν υπάρχουν. Οι πόντοι από τις μπάλες των πέναλτι, αν υπάρχουν, προστίθενται στο σκορ **και** καταγράφονται.

**11.2** Η Πλευρά που η μπάλα της είναι η πιο κοντινή στη Jack θα σκοράρει ένα πόντο για κάθε μπάλα της που είναι πιο κοντά στη Jack από την κοντινότερη στην Jack μπάλα του αντιπάλου.

**11.3** Αν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικών χρωμάτων απέχουν εξ' ίσου από την Jack και δεν υπάρχουν άλλες μπάλες που να βρίσκονται πιο κοντά, τότε κάθε Πλευρά θα λάβει έναν πόντο για κάθε μπάλα.

**11.4** Κατά την ολοκλήρωση κάθε Περιόδου ο διαιτητής πρέπει να είναι σίγουρος για την ορθότητα του σκορ στο φύλλο αγώνος και στον πίνακα των αποτελεσμάτων. Οι Αθλητές/ αρχηγοί έχουν ευθύνη να επιβεβαιώσουν ότι το σκορ έχει καταγραφεί ορθά. Για κάθε ρίψη πέναλτι, η χρωματιστή μπάλα που σταματά εντός του κουτιού στόχου θα σκοράρει ένα (1) πόντο .

**11.5** Κατά την ολοκλήρωση των Περιόδων, οι πόντοι που σημειώνονται σε κάθε Περίοδο αθροίζονται και η Πλευρά με την υψηλότερη συνολική βαθμολογία ανακηρύσσεται νικήτρια.

**11.6** Ο διαιτητής μπορεί να καλέσει τους αρχηγούς (ή τους αθλητές στην Κατηγορία των Ατομικών) να εισέλθουν αν πρόκειται να ακολουθήσει μέτρηση ή **αν το σκορ δεν είναι προφανές, στο τέλος της Περιόδου.**

**11.7** Εάν οι βαθμολογίες (σκορ) είναι ίσες με την ολοκλήρωση όλων των Περιόδων, συμπεριλαμβανομένων και των πέναλτι, τότε θα υπάρξει Περίοδος παράτασης. Οι πόντοι που σημειώνονται στην παράταση καθορίζουν μόνο τον νικητή. Δεν παίζουν ρόλο στη διαμόρφωση της βαθμολογίας στην ισοπαλία μεταξύ των Πλευρών.

**11.8** Αν μία Πλευρά ακυρωθεί, τότε η αντίπαλη Πλευρά θα θεωρηθεί η νικήτρια με το μέγιστο σκορ 6-0: είτε τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να σημειωθεί σε επίπεδο ομίλων ή των φάσεων των knock out. Η ακυρωμένη Πλευρά θα σημειώσει μηδέν. Αν και οι δύο Πλευρές ακυρωθούν, τότε και οι δύο θα θεωρηθούν ως ηττημένοι με μέγιστο σκορ 6-0, είτε με τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να σημειωθεί στον όμιλο ή στη φάση των knock out. Το σκορ που θα καταγραφεί τότε για κάθε Πλευρά θα είναι " 0- (?)".

Αν και οι δύο Πλευρές δεν παρευρεθούν για τον αγώνα, ο Τεχνικός Επιτετραμμένος και ο Επικεφαλής Διαιτητής θα αποφασίσουν ποια είναι η απαραίτητη ενέργεια.

### 12. Άκυρη περίοδος

**12.1** Μια Περίοδος θεωρείται άκυρη όταν έχουν μετακινηθεί μπάλες εξαιτίας άμεσης επαφής από αθλητή ή από διαιτητή ή από ρίψη μπάλας που υπόκειται σε παράβαση και ο διαιτητής απέτυχε να σταματήσει.

**12.2** Εάν μια Περίοδος θεωρηθεί άκυρη εξαιτίας πράξης ή σφάλματος του διαιτητή, ο διαιτητής σε συνεννόηση με τον κριτή γραμμών θα επαναφέρει τις μετακινημένες μπάλες στις προηγούμενες θέσεις τους (ο διαιτητής θα προσπαθεί πάντα να σεβαστεί το προηγούμενο αποτέλεσμα, ακόμα και αν οι μπάλες δεν βρίσκονται στην ακριβή προγενέστερη θέση τους). Εάν ο διαιτητής δεν γνωρίζει το προηγούμενο αποτέλεσμα, τότε η περίοδος πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Την τελική απόφαση λαμβάνει ο διαιτητής.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**12.3** Εάν πράξη ή σφάλμα μιας Πλευράς καταστήσει μια Περίοδο άκυρη, ο διαιτητής θα δράσει όπως ορίζει ο κανονισμός 12.2, αλλά μπορεί να συμβουλευτεί την Πλευρά που μειονεκτεί για να αποφύγει την λήψη άδικης απόφασης.

**12.4** Εάν έχει προκληθεί Άκυρη Περίοδος και έχουν δοθεί μπάλες πέναλτι, θα γίνει ρίψη αυτών κατά την ολοκλήρωση της (επαναληπτικής) Περιόδου. Εάν στον αθλητή ή στην Πλευρά που προκάλεσε την Άκυρη Περίοδο είχαν δοθεί μπάλες πέναλτι τότε αυτός χάνει το δικαίωμα ρίψης τους.

**12.5** Για τα Παγκόσμια Πρωταθλήματα της BISFed και τους Παραολυμπιακούς Αγώνες η Οργανωτική Επιτροπή πρέπει να παραχωρεί μια εναέρια κάμερα έτσι ώστε να είναι εφικτό να επανατοποθετηθούν οι μπάλες στην ακριβή προγενέστερη θέση τους έτσι ώστε ο Επικεφαλής Διαιτητής να αποφασίσει άμεσα σχετικά με τον τρόπο που μια περίοδος έχει ακυρωθεί και ποια ενέργεια πρέπει να γίνει ακολουθηθεί ώστε να μην καθυστερήσει η εξέλιξη των αγώνων.

## **13. Παράταση**

**13.1** Η Παράταση συνιστά μια επιπλέον Περίοδο.

**13.2** Οι αθλητές παραμένουν στα κουτιά ρίψης που βρίσκονταν από την αρχή του παιχνιδιού.

**13.3** Μετά από μάξιμουμ ένα λεπτό, εφόσον έχει κριθεί αναγκαία Παράταση, πρέπει να γίνει ρίψη κέρματος. Ο νικητής αποφασίζει ποια Πλευρά θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα. Θα χρησιμοποιηθεί η Jack της Πλευράς που παίζει πρώτη. Κατά την διάρκεια ή μετά τη ρίψη του νομίσματος, ο Αθλητικός Βοηθός του BC3 δεν επιτρέπεται να κοιτάξει στην περιοχή παιχνιδιού (αναφ.: 15.5.2).

**13.4** Η Jack τοποθετείται στον σταυρό.

**13.5** Η Παράταση εξελίσσεται σαν κανονική Περίοδος. **Στα ατομικά BC3, πριν την απελευθέρωση της πρώτης χρωματιστής μπάλας (μπλε και κόκκινης) οι αθλητές ΠΡΕΠΕΙ να κινήσουν αριστερά – δεξιά την ράμπα αφού ο διαιτητής υποδείξει πως είναι σειρά τους να παίξουν και πριν απελευθερώσουν την πρώτη μπάλα. (αναφ.: 5.5, 15.8.10 – αφαίρεση μπάλας).**

**13.6** Εάν προκύψει μια κατάσταση όπως περιγράφεται στον κανονισμό 11.3 και οι Πλευρές λάβουν ίσους πόντους κατά την Παράταση, το σκορ καταγράφεται και παίζεται μια δεύτερη Παράταση. Αυτή τη φορά η αντίπαλη Πλευρά θα ξεκινήσει την Παράταση. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται, με την πρώτη ρίψη να εναλλάσσεται ανάμεσα στις Πλευρές έως ότου προκύψει νικητής.

**13.7** Όταν κριθεί αναγκαίο να διεξαχθεί Παράταση, για να καθοριστεί η τελική θέση των Πλευρών σε έναν όμιλο, οι αθλητές θα συναντηθούν στην Αίθουσα Κλήσης και ο διαιτητής:

- Θα κάνει ρίψη κέρματος για να επιλεγθεί ποια Πλευρά θα έχει τις κόκκινες ή τις μπλε μπάλες.
- Θα κάνει ρίψη κέρματος για να επιλεγθεί ποια Πλευρά θα ξεκινήσει την Περίοδο.
- Θα τοποθετήσει την Jack της Πλευράς που παίζει πρώτη, στον σταυρό.
- Η Παράταση θα παιχτεί σαν κανονική Περίοδος.



## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

- Εάν κάθε Πλευρά λάβει ίσους πόντους στην Παράταση το σκορ καταγράφεται στο φύλλο αγώνος και ακολουθεί μια δεύτερη Παράταση. Σε αυτήν, η αντίπαλη Πλευρά θα αρχίσει την Περίοδο με την δική της Jack να τοποθετείται στον σταυρό.
- Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με την πρώτη ρίψη να εναλλάσσεται ανάμεσα στις Πλευρές έως ότου προκύψει νικητής.

### **14. Μετακίνηση εντός γηπέδου**

**14.1** Μια Πλευρά δεν επιτρέπεται να προετοιμάσει την επόμενη ρίψη, να προσανατολίσει το αμαξίδιο ή την ράμπα ή να «ρολάρει» την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (πριν δείξει χρώμα ο διαιτητής, είναι αποδεκτό ο αθλητής να σηκώσει μια μπάλα χωρίς να την πετάξει, π.χ. επιτρέπεται για την κόκκινη Πλευρά να σηκώσει την επόμενη μπάλα και να την κρατάει στο χέρι ή να την τοποθετήσει στα πόδια, πριν ο διαιτητής σηματοδοτήσει πως είναι η σειρά της μπλε Πλευράς να πραγματοποιήσει ρίψη· δεν επιτρέπεται η κόκκινη Πλευρά να πιάσει την μπάλα αφού ο διαιτητής έχει υποδείξει πως είναι σειρά της μπλε πλευράς να πραγματοποιήσει ρίψη.), αναφ.:15.5.4

**14.2** Από τη στιγμή που ο διαιτητής έχει δείξει ποια Πλευρά παίζει, οι αθλητές αυτής της Πλευράς είναι ελεύθεροι να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού και σε τυχόν άδεια κουτιά ρίψης. Οι αθλητές επιτρέπεται να προσανατολίσουν την ράμπα τους από το δικό τους ή κάποιο άλλο άδεια κουτί ρίψης. Οι αθλητές δεν επιτρέπεται να μπουν σε κουτί ρίψης της αντίπαλης πλευράς, ενώ προετοιμάζουν την επόμενη βολή ή για να προσανατολίσουν την ράμπα τους.

**14.3** Οι αθλητές δεν επιτρέπεται να πάνε πίσω από τα κουτιά ρίψης για να ευθυγραμμίσουν τις βολές τους ή να μιλήσουν στους συμπαίκτες τους. Ο διάδρομος πίσω από τα κουτιά ρίψης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους αθλητές BC3 μόνο για να μεταβούν στην περιοχή του παιχνιδιού. Εάν αθλητής σε ζευγάρι BC3 θέλει να μεταβεί στην περιοχή παιχνιδιού πρέπει να το κάνει χωρίς να περάσει πίσω από τον συμπαίκτη του.

Σε αθλητές που παραβαίνουν τον κανονισμό μετακίνησης στο γήπεδο, θα ζητηθεί να μείνουν στην κατάλληλη θέση και να αρχίσουν την προετοιμασία τους ξανά. Ο χρόνος που έχει παρέλθει δεν αποκαθίσταται.

**14.4** Εάν κάποιος αθλητής χρειάζεται βοήθεια για να μεταβεί στο γήπεδο, μπορεί να ζητήσει από τον διαιτητή ή τον κριτή γραμμών να βοηθήσει.

**14.5** Σε έναν αγώνα με Ομάδες ή με Ζευγάρια, αν ο αθλητής πραγματοποιήσει ρίψη της μπάλας και ο συμπαίκτης του είναι στην διαδικασία επιστροφής στο κουτί ρίψης του, ο διαιτητής θα κάνει αφαίρεση της μπάλας και θα δώσει πέναλτι μίας μπάλας (αναφ.: 15.6.7). **Ο αθλητής που επιστρέφει στο κουτί του (όχι ο ρίπτης) ) πρέπει να έχει τουλάχιστον μια ρόδα μέσα στο κουτί ρίψης όταν ο συμπαίκτης πραγματοποιεί ρίψη.**

**14.6** Οι διαδικασίες ρουτίνας πριν ή μετά την ρίψη επιτρέπονται χωρίς να πρέπει να πραγματοποιηθεί συγκεκριμένο αίτημα από τον αθλητή προς τον Αθλητικό Βοηθό.

### **15. Παραβάσεις**

Σε περίπτωση παράβασης υπάρχει μία ή περισσότερες επιπτώσεις:

- Μία μπάλα πέναλτι

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

- Αφαίρεση
- Μία μπάλα πέναλτι και αφαίρεση
- Μία μπάλα πέναλτι και κίτρινη κάρτα
- Κίτρινη κάρτα
- Κόκκινη κάρτα (Αποβολή)

Ο αθλητής και ο προσωπικός του Α.Β. θεωρούνται μία μονάδα- κάθε κίτρινη ή κόκκινη κάρτα που λαμβάνει ο Α.Β., αποδίδονται και στον αθλητή.

Ο προπονητής θεωρείται μία μονάδα. Αν ο προπονητής λάβει κίτρινη ή κόκκινη κάρτα, δεν προσμετράται στην Πλευρά. Αν ένας προπονητής αποβληθεί, είναι μόνο δικό του επακόλουθο.

### **15.1 Μία μπάλα Πέναλτι**

**15.1.1** Μία μπάλα πέναλτι είναι η απονομή μίας επιπλέον μπάλας στην αντίπαλη Πλευρά. Η ρίψη αυτής της μπάλας θα πραγματοποιηθεί αφού έχουν παιχτεί όλες οι μπάλες σε μία Περίοδο. Ο διαιτητής ανακοινώνει το προσωρινό σκορ. Έπειτα όλες οι μπάλες θα απομακρυνθούν απ' την περιοχή του παιχνιδιού και η Πλευρά που κέρδισε το πέναλτι θα επιλέξει οποιαδήποτε (1) από τις χρωματιστές της μπάλες, η οποία πρέπει να εισέλθει στο κουτί στόχο στο σταυρό. Ο διαιτητής θα υποδείξει το δείκτη χρώματος και θα φωνάξει " Ένα λεπτό!". Ο αθλητής έχει 1 λεπτό να ρίξει τη μπάλα του πέναλτι. Αν η μπάλα σταματήσει εντός του κουτιού στόχου των 25cm χωρίς να ακουμπά την περιβάλλουσα γραμμή, η Πλευρά που έριξε τη μπάλα αυτή θα λάβει έναν επιπλέον πόντο. Ο διαιτητής θα προσθέσει το σκορ αυτό στο υπάρχον σκορ της Περιόδου και θα το καταγράψει στο φύλλο αγώνος. Στην περίπτωση της μπάλας πέναλτι το χρονόμετρο θα ρυθμιστεί στο 1 λεπτό, αφού σημειωθεί ο υπολειπόμενος χρόνος στο φύλλο αγώνος.

**15.1.2** Αν διαπραχθούν περισσότερες από μία παραβάσεις κατά τη διάρκεια μίας Περιόδου από μία Πλευρά, τότε θα δοθούν πάνω από μία μπάλες πέναλτι. Κάθε μπάλα πέναλτι ρίχνεται ξεχωριστά. Η μπάλα αυτή απομακρύνεται και προστίθεται (αν σκοράρει) και στη συνέχεια η Πλευρά θα διαλέξει μία από τις 6 μπάλες για να ρίξει οποιαδήποτε από τις επόμενες μπάλες πέναλτι.

**15.1.3** Παραβάσεις που διαπράττονται και από τις δύο Πλευρές δεν αναιρούν η μία την άλλη. Κάθε Πλευρά θα επιχειρήσει να κερδίσει έναν πόντο και θα οι ρίψεις θα γίνουν με τη σειρά που δόθηκε το πέναλτι. Η πρώτη βολή θα γίνει από την Πλευρά που έλαβε την 1<sup>η</sup> μπάλα πέναλτι, ύστερα οι υπόλοιπες βολές θα γίνουν εναλλάξ για τις υπόλοιπες μπάλες πέναλτι.

**15.1.4** Αν μία παράβαση που οδηγεί στην απονομή πέναλτι διαπραχθεί κατά τη ρίψη μίας μπάλας πέναλτι, ο διαιτητής θα απονείμει μία μπάλα πέναλτι στην αντίπαλη Πλευρά.

### **15.2 Αφαίρεση**

**15.2.1** Αφαίρεση είναι η απομάκρυνση μίας μπάλας από το γήπεδο. Η μπάλα που αφαιρέθηκε θα τοποθετηθεί στο χώρο για τις νεκρές μπάλες.

**15.2.2** Η αφαίρεση πραγματοποιείται σε παράβαση, η οποία διαπράττεται κατά τη στιγμή της απελευθέρωσης της μπάλας.

**15.2.3** Αν διαπραχθεί παράβαση που οδηγεί σε αφαίρεση μπάλας, ο διαιτητής πάντα προσπαθεί να σταματήσει την μπάλα πριν διαταράξει τις άλλες μπάλες.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**15.2.4** Αν ο διαιτητής δεν καταφέρει να σταματήσει την μπάλα πριν εκείνη διαταράξει τις άλλες μπάλες, η Περίοδος θα θεωρηθεί άκυρη Περίοδος (αναφ.: 12.1-12.4).

### **15.3 Κίτρινη Κάρτα**

**15.3.1** Όταν διαπραχθεί μία από τις παραβάσεις του κανονισμού 15.9, ο διαιτητής θα δείξει κίτρινη κάρτα και θα καταγράψει την παράβαση στο φύλλο αγώνος.

**15.3.2** Αν λάβει δύο (2) κίτρινες κάρτες κατά τη διάρκεια ενός competition (των ατομικών αγώνων μιας διοργάνωσης είτε των ομαδικών αγώνων μιας διοργάνωσης), ο αθλητής **αποκλείεται** από τον τρέχοντα αγώνα. Ο αγώνας τότε θα λήξει στα Ατομικά και τα Ζευγάρια όπως στην περίπτωση απουσίας της μίας Πλευράς (αναφ.: 11.8).

Αν ένας αθλητής ή/και ο ΑΒ του, στην Κατηγορία των Ομάδων, λάβουν 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα **αποκλείεται** από τον τρέχοντα αγώνα. Ο αγώνας θα συνεχίσει με τους δύο αθλητές. Τυχόν μπάλες που δεν έριξε ο αθλητής που έλαβε τη 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα, θα τοποθετηθούν στην καθορισμένη περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Στις επόμενες Περιόδους η Πλευρά θα συνεχίσει με τέσσερις μπάλες. Αν αυτός που **αποκλείεται** είναι ο αρχηγός, ένα άλλο μέλος της ομάδας θα αναλάβει το ρόλο του αρχηγού. Αν ένα δεύτερο μέλος της Ομάδας αποκλεισθεί, η Πλευρά θα θεωρηθεί ηττημένη όπως στην περίπτωση απουσίας της (αναφ.: 11.8).

Για τη 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα και κάθε επόμενη κίτρινη κάρτα που θα λάβει ένας αθλητής ατομικού, θα αποβάλλεται από τον τρέχοντα αγώνα, αλλά του επιτρέπεται να αγωνιστεί στους υπόλοιπους αγώνες ατομικών είτε ομαδικών της διοργάνωσης.

### **15.4 Κόκκινη Κάρτα (Αποβολή)**

**15.4.1** Όταν ένας αθλητής, προπονητής ή Αθλητικός Βοηθός αποβληθεί, θα δοθεί κόκκινη κάρτα και θα καταγραφεί στο φύλλο αγώνος. Η κόκκινη κάρτα **αντιστοιχεί σε άμεση αποβολή από το competition (τους ατομικούς είτε τους ομαδικούς αγώνες μιας διοργάνωσης)** για το πρόσωπο που λαμβάνει την κόκκινη κάρτα (αναφ.: 15.11.4)

**15.4.2** Αν ένας αθλητής **ή/και ο ΑΒ του**, στην Κατηγορία των Ατομικών και των Ζευγαριών, αποβληθεί, η Πλευρά θα θεωρηθεί ηττημένη όπως στην περίπτωση απουσίας της (αναφ.: 11.8).

**15.4.3** Αν ένας **αθλητής ή/και ο ΑΒ** του, στην Κατηγορία των Ομάδων αποβληθεί, ο αγώνας θα συνεχίσει με τους δύο αθλητές. Τυχόν μπάλες που δεν έριξε ο αθλητής που έλαβε τη 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα, θα τοποθετηθούν στην καθορισμένη περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Στις επόμενες Περιόδους η Πλευρά θα συνεχίσει με τέσσερις μπάλες. Αν αυτός που αποβλήθηκε είναι ο αρχηγός, ένα άλλο μέλος της ομάδας θα αναλάβει το ρόλο του αρχηγού. Αν ένα δεύτερο μέλος της Ομάδας αποβληθεί, η Πλευρά θα θεωρηθεί ηττημένη όπως στην περίπτωση απουσίας της (αναφ.: 11.8).

**15.4.4** Για έναν αθλητή ατομικού που αποβλήθηκε το αν θα συμμετάσχει σε μελλοντικούς competitions (ατομικούς ή ομαδικούς αγώνες) της ίδιας αθλητικής διοργάνωσης είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επικεφαλής Διαιτητή και του Τεχνικού Επιτετραμμένου.

### **15.5 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι (αναφ.: 15.1):**

**15.5.1** Ο αθλητής φεύγει από το κουτί ρίψης του χωρίς να του έχει υποδειχθεί ότι είναι η σειρά του (αναφ.: 14.2).

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**15.5.2** Ο Α.Β. του BC3 γυρνάει και κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού, οποιαδήποτε στιγμή στη διάρκεια της Περιόδου (αναφ.: 3.5,13.3).

**15.5.3** Αν κατά τον διαιτητή υπάρχει αντικανονική επικοινωνία μεταξύ αθλητών και Α.Β./προπονητή (αναφ.: 16.1- 16.3).

**15.5.4** Ο αθλητής ή/και ο ΑΒ προετοιμάζονται στο χρόνο του άλλου, προσανατολίζοντας το αμαξίδιο ή/και τη ράμπα, είτε ρολάροντας τη μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 14.1).

**15.5.5** Ο Αθλητικός Βοηθός παίρνει πρωτοβουλίες μετακινώντας το αμαξίδιο, είτε την ράμπα, είτε τον δείκτη ή δίνει την μπάλα στον αθλητή χωρίς ο αθλητής να του το ζητήσει (αναφ.: 3.5).

### **15.6 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι και αφαίρεση μπάλας που παίχτηκε (αναφ.: 15.1/15.2):**

**15.6.1** Ρίψη της Jack ή χρωματιστής μπάλας όταν ο Αθλητικός Βοηθός, ο αθλητής, ή μέρος του εξοπλισμού του, **μπάλες ή υπάρχοντα** ακουμπούν τη γραμμή που ορίζει το γήπεδο ή μέρος της επιφάνειας του γηπέδου το οποίο δε θεωρείται μέρος του κουτιού ρίψης του αθλητή. Για τους αθλητές των BC3 **και τους Α.Β. τους**, αυτό ισχύει για όσο η μπάλα βρίσκεται στη ράμπα (αναφ.: 10.2).

**15.6.2** Ρίψη της μπάλας ενώ η ράμπα περνάει τη γραμμή ρίψης στον αέρα (αναφ.: 5.3).

**15.6.3** Ρίψη της μπάλας ενώ ο αθλητής δεν ακουμπάει τουλάχιστον τον ένα γοφό (ή την κοιλιά, αν παίζει έτσι σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση) στο κάθισμα του αμαξιδίου (αναφ.: 10.9.1).

**15.6.4** Ρίψη της μπάλας ενώ αυτή ακουμπάει τμήμα του γηπέδου που είναι έξω από το κουτί ρίψης του αθλητή (αναφ.: 10.2).

**15.6.5** Ρίψη της μπάλας ενώ ο Αθλητικός Βοηθός του BC3 κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού (αναφ.: 3.5).

**15.6.6** Ρίψη της μπάλας ενώ το κάθισμα του αθλητή είναι πάνω από το ανώτατο όριο των 66cm για τις κατηγορίες BC1, BC2 και BC4 (αναφ.: 6.1).

**15.6.7** Σε αγώνα Ζευγαριών/Ομάδων γίνεται ρίψη της μπάλας πριν επιστρέψει ο συμπαίκτης στο κουτί ρίψης του (αναφ.: 14.5). **Αν ο αθλητής που δεν παίζει, έχει τουλάχιστον τη μία ρόδα του στο κουτί ρίψης του, θεωρείται ότι βρίσκεται στο κουτί ρίψης του.**

**15.6.8** Προετοιμασία και ρίψη της μπάλας στο χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 15.5.4).

### **15.7 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι και κίτρινης κάρτας (αναφ.: 15.1,15.3):**

**15.7.1** Οποιαδήποτε σκόπιμη πράξη που αποσπά τον άλλο αθλητή με τέτοιο τρόπο που επηρεάζει τον αντίπαλο στη συγκέντρωση ή/και στη ρίψη.

**15.7.2** Σκόπιμη πρόκληση άκυρης Περιόδου.

### **15.8 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν σε αφαίρεση μπάλας (αναφ.: 15.2):**

**15.8.1** Ρίψη μπάλας πριν υποδείξει χρώμα ο διαιτητής.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**15.8.2** Αν η μπάλα σταματήσει στη ράμπα αφού έχει απελευθερωθεί.

**15.8.3** Αν ο Αθλητικός Βοηθός του BC3 σταματήσει τη μπάλα στη ράμπα για οποιοδήποτε λόγο.

**15.8.4** Αν ο αθλητής της BC3 δεν είναι ο τελευταίος που αγγίζει τη μπάλα. Ένας αθλητής πρέπει να έχει άμεση επαφή με την μπάλα κατά την απελευθέρωση. Η άμεση επαφή συμπεριλαμβάνει και τη χρήση βοηθητικών συσκευών που εφάπτονται απευθείας είτε στο κεφάλι του αθλητή, είτε στο στόμα, ή στο χέρι του (αναφ.: 5.4).

**15.8.5** Αν ο Αθλητικός Βοηθός έχει επαφή με τον αθλητή, **είτε έλκει/ωθεί το αμαξίδιο** κατά τη διάρκεια της ρίψης. (αναφ.: 3.5).

**15.8.6** Αν γίνει ταυτόχρονη απελευθέρωση της μπάλας από τον αθλητή και τον Αθλητικό Βοηθό.

**15.8.7** Αν μία χρωματιστή μπάλα «πέσει» πριν την Jack.

**15.8.8** Αν μία Πλευρά δεν έχει απελευθερώσει τη μπάλα όταν παρέλθει ο χρόνος (αναφ.: 17.5).

**15.8.9** Αν η πρώτη χρωματιστή μπάλα δεν προέλθει από τον αθλητή που έριξε την Jack (αναφ.: 10.4.1).

**15.8.10** Αν ο αθλητής BC3 δεν κινήσει τη ράμπα 20cm δεξιά και 20cm αριστερά αφού ο διαιτητής δώσει την Jack και πριν την ρίψη της, **το ίδιο ισχύει πριν τη ρίψη μπάλας πέναλτι και πριν την πρώτη ρίψη του κάθε αθλητή στην παράταση** (αναφ.: 5.5).

**15.8.11** Αν ο αθλητής BC3 δεν επαναπροσανατολίσει τη ράμπα δεξιά, αριστερά 20cm όταν αυτός ή ο συμπαίκτης του γυρίσει στο κουτί του από την περιοχή παιχνιδιού, **πριν τη ρίψη της δικής τους μπάλας** (αναφ.: 5.5).

**15.8.12** Αν μία Πλευρά ρίξει περισσότερες από μία μπάλες ταυτόχρονα (αναφ.: 10.13).

### **15.9 Ο αθλητής, Αθλητικός Βοηθός ή/και προπονητής που διαπράττει μία από τις ακόλουθες παραβάσεις θα λάβει κίτρινη κάρτα (αναφ.: 15.3):**

**15.9.1** Αν ένας αθλητής φέρει στην περιοχή Προθέρμανσης, ή στην Αίθουσα Κλήσης περισσότερα άτομα από όσα επιτρέπονται (αναφ.: 7.2,8.2). Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα κίτρινη κάρτα για τον αθλητή ή τον αρχηγό, στις περιπτώσεις των Ομάδων και των Ζευγαριών.

**15.9.2** Ένας αθλητής, ένα Ζευγάρι ή μία Ομάδα φέρει στην Αίθουσα Κλήσης περισσότερες μπάλες από τον επιτρεπτό αριθμό (αναφ.: 3.1,3.2.1,3.3.1). Οι επιπλέον μπάλες θα κατασχεθούν και θα κρατηθούν μέχρι το τέλος του competition (συνόλου των ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών).

Στις Ομάδες και στα Ζευγάρια, η κίτρινη κάρτα δίνεται στον αθλητή που έφερε τις περισσότερες από τις επιτρεπόμενες μπάλες. Αν δεν είναι δυνατό να προσδιοριστεί ποιος αθλητής τις έφερε, η κίτρινη κάρτα δίνεται στον αρχηγό (αναφ.: 9.7).

**” Επιπλέον μπάλες” που έχουν κατασχεθεί, και είναι κατά τ’ άλλα έγκυρες, μπορούν να δοθούν για το επακόλουθο competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών) στην ίδια αθλητική διοργάνωση.**

### **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**15.9.3** Ένας αθλητής όταν οι μπάλα/ες του δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τον τυχαίο έλεγχο (αναφ.: 4.7.1,4.7.2 και 9.2). Μία ανακοίνωση θα αναρτηθεί στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης για τις μπάλες και τον εξοπλισμό που αποτυγχάνουν να περάσουν τον έλεγχο.

**15.9.4** Αδικαιολόγητη πρόκληση καθυστέρησης του αγώνα.

**15.9.5** Ο αθλητής δεν αποδέχεται την απόφαση του διαιτητή ή/και φέρεται ανάρμοστα προς την αντίπαλη Πλευρά ή το προσωπικό της διοργάνωσης.

**15.9.6** Αποχώρηση από την περιοχή του γηπέδου κατά τη διάρκεια του αγώνα χωρίς την άδεια του διαιτητή, ακόμη και είναι μεταξύ των Περιόδων, είτε κατά τη διάρκεια ιατρικού ή τεχνικού time out. Αυτό το άτομο δεν επιτρέπεται να γυρίσει στον αγώνα.

**15.9.7** Αν ο Αθλητικός Βοηθός ή ο προπονητής εισέλθουν στην περιοχή του παιχνιδιού χωρίς την άδεια του διαιτητή (αναφ.: 10.7.4).

**15.10 Ο αθλητής, Αθλητικός Βοηθός ή/και ο προπονητής που θα διαπράξει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις θα λάβει 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα και θα αποκλειστεί από τον τρέχοντα αγώνα (αναφ.: 15.3) :**

**15.10.1** Λήψη 2<sup>ης</sup> προειδοποίησης κατά τη διάρκεια του ίδιου competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών). (δηλ. έχει δοθεί και προηγουμένως κίτρινη κάρτα για οποιαδήποτε παράβαση που συμπεριλαμβάνεται στον κανονισμό 15.9).

**15.10.2** Δεύτερη κίτρινη κάρτα στην Περιοχή Προθέρμανσης ή στην Αίθουσα Κλήσης **στον αθλητή ή/και στον Α.Β.** κατά τη διάρκεια του ίδιου competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), θα οδηγήσει στον **αποκλεισμό του** από τον τρέχοντα αγώνα. **Αν συμβεί κατά την προετοιμασία για ατομικό αγώνα, ο αθλητής** θα θεωρηθεί ότι έχει ηττηθεί όπως και σε περίπτωση απουσίας του (αναφ.: 11.8).

**Μία δεύτερη κίτρινη κάρτα στον προπονητή τον εμποδίζει να εισέλθει στον Α.Χ. για τον συγκεκριμένο αγώνα.**

**15.10.3** Μία δεύτερη κίτρινη κάρτα κατά τη διάρκεια του αγώνα θα οδηγήσει **στον αποκλεισμό του από τον αγώνα και θα έχει σαν αποτέλεσμα την ήττα όπως στην περίπτωση απουσίας του αθλητή** (αναφ.: 11.8).

**Αν πρόκειται για τον προπονητή, είναι υποχρεωμένος να εξέλθει από τον Α.Χ., αλλά η ομάδα/ το ζευγάρι μπορούν να συνεχίσουν.**

**15.11 Ο αθλητής, Αθλητικός Βοηθός ή/και ο προπονητής που θα διαπράξει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις θα λάβει κόκκινη κάρτα και άμεση αποβολή (αναφ.: 15.4):**

**15.11.1** Επιδείξει αντιαθλητική συμπεριφορά όπως: αποπειράται να εξαπατήσει τον διαιτητή, είτε κάνει παρατηρήσεις για τις οποίες δεν έχει δικαίωμα στον αγωνιστικό χώρο.

**15.11.2** Βίαιη επαφή.

**15.11.3** Χρήση επικριτικής, προσβλητικής, ή υβριστικής φρασεολογίας, είτε χειρονομιών.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**15.11.4** Μία κόκκινη κάρτα σε οποιαδήποτε στιγμή θα έχει ως αποτέλεσμα άμεση αποβολή από το competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών). Τα αποτελέσματα από προηγούμενους αγώνες κατά τη διάρκεια του competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), θα καταγραφούν όπως και στην περίπτωση απουσίας του και ο αθλητής ή η Πλευρά δεν θα έχει δικαίωμα να συμμετέχει ή δεν θα λάβει πόντους κατάταξης για το competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών). (αναφ.: 15.4.1).

## **16. Επικοινωνία**

**16.1** Δεν θα υπάρξει επικοινωνία μεταξύ αθλητή, Αθλητικού Βοηθού, προπονητή και αναπληρωματικών κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου.

Οι εξαιρέσεις είναι :

- όταν ένας αθλητής ζητά από τον Αθλητικό Βοηθό του να πραγματοποιήσει μια συγκεκριμένη ενέργεια όπως η αλλαγή της θέσης του αναπηρικού αμαξιδίου, η μετακίνηση μιας βοηθητικής συσκευής, το ρολάρισμα της μπάλας ή να δώσει την μπάλα στον αθλητή. Ορισμένες ενέργειες ρουτίνας επιτρέπονται χωρίς συγκεκριμένο αίτημα στον Αθλητικό Βοηθό.
- οι προπονητές, οι Αθλητικοί Βοηθοί και οι αναπληρωματικοί αθλητές μπορούν να συγχαρούν ή να ενθαρρύνουν τους αθλητές της Πλευράς τους μετά από μία βολή και μεταξύ των Περιόδων.
- επικοινωνία μεταξύ προπονητών, αναπληρωματικών αθλητών και αναπληρωματικών Αθλητικών Βοηθών αλλά με τρόπο που οι αθλητές στο γήπεδο δεν μπορούν να τους ακούσουν. Αν κατά τη γνώμη του διαιτητή οι αθλητές στο γήπεδο μπορούν να τους ακούσουν, ο διαιτητής θα θεωρήσει ακατάλληλη επικοινωνία και θα δώσει μια μπάλα πέναλτι (ref: 15.5.3).

**16.2** Στην κατηγορία των Ομάδων και των Ζευγαριών, κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου οι αθλητές μπορούν να επικοινωνούν μόνο με τους συμπαίκτες τους που βρίσκονται στο γήπεδο αφού ο διαιτητής έχει υποδείξει ότι είναι η σειρά τους να ρίξουν. Κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου, όταν σε καμία από τις Πλευρές δεν έχει δοθεί σήμα για να παίξει (π.χ.: κατά τη διάρκεια ενός μετρήματος από τον διαιτητή, μια δυσλειτουργία του ρολογιού ...), οι αθλητές και από τις δύο πλευρές μπορούν να συνομιλούν ήσυχα, αλλά πρέπει να σταματήσουν μόλις υποδειχθεί στην αντίπαλη Πλευρά πως πρέπει να παίξει.

**16.3** Ο αθλητής δεν μπορεί να δώσει οδηγία στον Αθλητικό Βοηθό του συμπαίκτη του. Κάθε αθλητής μπορεί να επικοινωνεί απευθείας μόνο με τον δικό του Αθλητικό Βοηθό.

**16.4** Μεταξύ των Περιόδων, οι αθλητές μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, με τον Αθλητικό Βοηθό και τον προπονητή τους. Αυτό πρέπει να σταματήσει μόλις ο διαιτητής είναι έτοιμος να ξεκινήσει την Περίοδο. Ο διαιτητής δεν θα καθυστερήσει τον αγώνα για να επιτρέψει μακρά συζήτηση.

**16.5** Ένας αθλητής μπορεί να ζητήσει από έναν άλλο αθλητή ή από τον Αθλητικό Βοηθό του BC3 να μετακινηθεί αν είναι τοποθετημένος κατά τέτοιο τρόπο ώστε να επηρεάζει την ρίψη, αλλά δεν μπορεί να τους ζητήσει να βγουν από το κουτί ρίψης τους.

**16.6** Οποιοσδήποτε αθλητής μπορεί να μιλήσει στο διαιτητή στο χρόνο του.

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**16.7** Αφού ο διαιτητής υποδείξει ποια Πλευρά θα ρίξει, οποιοσδήποτε αθλητής από αυτήν την Πλευρά μπορεί να ζητήσει το σκορ ή μία μέτρηση. Ερωτήσεις για την τοποθέτηση της μπάλας (δηλ. Ποια μπάλα του αντιπάλου είναι πιο κοντά;) δεν θα απαντηθούν. Οι αθλητές μπορούν να μπουρ στην περιοχή παιχνιδιού για να βεβαιωθούν οι ίδιοι σχετικά με τη θέση των μπαλών.

**16.8** Εάν απαιτείται μετάφραση στο γήπεδο κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, ο Επικεφαλής Διαιτητής θα έχει την πλήρη αρμοδιότητα να επιλέξει έναν κατάλληλο μεταφραστή. Ο Επικεφαλής Διαιτητής (ΕΔ) θα προσπαθήσει πρώτα να χρησιμοποιήσει είτε έναν εθελοντή της διοργάνωσης είτε έναν άλλο διαιτητή ο οποίος δεν συμμετέχει σε άλλο αγώνα. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμος κατάλληλος μεταφραστής, ο Επικεφαλής Διαιτητής (ΕΔ) μπορεί να επιλέξει ένα άτομο που είναι μέλος της χώρας του αθλητή.

**16.9** Οι μεταφραστές δεν θα κάθονται στον Α.Χ. Κανένας αγώνας δεν θα καθυστερήσει εάν ένας μεταφραστής δεν είναι παρών όταν χρειαστεί.

**16.10** Οποιαδήποτε συσκευή επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένου ενός Smart Phone που λαμβάνεται στον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να έχει εγκριθεί από τον Επικεφαλής Διαιτητή (ΕΔ) ή τον Τεχνικό Επιτετραμμένο (ΤΕ). Οποιαδήποτε κακή χρήση θα θεωρηθεί ακατάλληλη επικοινωνία και θα αποδοθεί μια μπάλα πέναλτι .

Οι προπονητές επιτρέπεται να χρησιμοποιούν τάμπλετ και smart phones για να κρατούν σημειώσεις. Οι αθλητές και οι Αθλητικοί Βοηθοί στο γήπεδο δεν πρέπει να λαμβάνουν καμία πληροφορία από τους προπονητές ή τους αναπληρωματικούς εκτός των γραμμών. Κάθε παράβαση αυτού του κανόνα θα θεωρείται ακατάλληλη επικοινωνία και θα αποδίδεται μια μπάλα πέναλτι.

## **17.Χρόνος ανά περίοδο**

**17.1** Κάθε Πλευρά θα έχει χρονικό όριο για να παίξει σε κάθε περίοδο, το οποίο μετράται από χρονομέτρη.

Οι χρόνοι είναι οι εξής:

- BC1: 5 λεπτά ανά αθλητή ανά περίοδο
- BC2: 4 λεπτά ανά αθλητή ανά περίοδο
- BC3: 6 λεπτά ανά αθλητή ανά περίοδο
- BC4: 4 λεπτά ανά αθλητή ανά περίοδο
- Ομάδες: 6 λεπτά ανά Ομάδα ανά περίοδο
- Ζευγάρια BC3: 7 λεπτά ανά ζευγάρι ανά περίοδο
- Ζευγάρια BC4: 5 λεπτά ανά ζευγάρι ανά περίοδο

**17.2** Η ρίψη της Jack προσμετράται στο χρόνο της Πλευράς.

**17.3** Ο χρόνος της κάθε Πλευράς ξεκινά όταν ο διαιτητής υποδείξει στον χρονομέτρη ποιά Πλευρά θα ρίξει. Το ίδιο ισχύει και για τη Jack.

**17.4** Ο χρόνος της κάθε Πλευράς θα σταματήσει όταν η **μπάλα της ρίψης** σταματήσει εντός των ορίων του γηπέδου ή όταν περάσει τα όρια του γηπέδου.

**17.5** Αν μία Πλευρά δεν έχει απελευθερώσει την μπάλα κατά την παρέλευση του χρόνου, αυτή η μπάλα καθώς και οι υπόλοιπες μπάλες της Πλευράς θα θεωρηθούν μη έγκυρες και θα



## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

τοποθετηθούν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Σε περίπτωση των αθλητών BC3, η μπάλα θεωρείται ότι έχει απελευθερωθεί από τη στιγμή που ξεκινά να κυλά στη ράμπα.

**17.6** Αν μία Πλευρά απελευθερώσει μία μπάλα μετά την παρέλευση του χρόνου, τότε ο διαιτητής θα σταματήσει την μπάλα και θα την απομακρύνει απ' το γήπεδο πριν διαταράξει το παιχνίδι. Αν η μπάλα διαταράξει άλλες μπάλες, η Περίοδος θα θεωρηθεί άκυρη (αναφ.: 12).

**17.7** Το χρονικό όριο για τις μπάλες του πέναλτι είναι ένα λεπτό ανά παράβαση (1 μπάλα), για όλες τις κατηγορίες.

**17.8** Κατά τη διάρκεια κάθε Περιόδου, ο υπολειπόμενος χρόνος και για τις δύο Πλευρές θα αναγράφεται στον πίνακα των αποτελεσμάτων. Με την ολοκλήρωση κάθε Περιόδου ο υπολειπόμενος χρόνος και για τις δύο Πλευρές θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος.

**17.9** Στη διάρκεια μιας Περιόδου, αν ο χρόνος είναι λανθασμένος, ο διαιτητής θα προσαρμόσει τον χρόνο έτσι ώστε να αντισταθμίσει το λάθος.

**17.10** Σε περιπτώσεις διαφωνίας ή σύγχυσης, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το χρονόμετρο. Αν είναι απαραίτητη η παύση κατά τη διάρκεια της Περιόδου για τις ανάγκες μετάφρασης, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει. Όταν είναι δυνατό, ο διερμηνέας προτιμάται να μην προέρχεται από την ίδια ομάδα/ χώρα με τον αθλητή. (αναφ.: 16.8)

**17.11** Ο χρονομέτρης θα ανακοινώσει δυνατά και καθαρά, όταν ο υπολειπόμενος χρόνος είναι " 1 λεπτό ", " 30 δεύτερα ", " 10 δεύτερα " και " Τέλος Χρόνου ", όταν λήξει ο χρόνος. **Στο " ένα λεπτό " ανάμεσα στις Περιόδους ο χρονομέτρης θα ανακοινώσει "15 δεύτερα! " και " Τέλος Χρόνου! "**

## **18. Ιατρικό Time Out**

**18.1** Αν ένας αθλητής ή AB αρρωστήσει κατά τη διάρκεια του αγώνα (πρέπει να είναι σοβαρή η κατάσταση), οποιοσδήποτε αθλητής, μπορεί να ζητήσει ιατρικό time out αν είναι απαραίτητο. Ο αγώνας μπορεί να διακοπεί για ιατρικό time out για δέκα (10) λεπτά, κατά τη διάρκεια του οποίου ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τη ροή του χρόνου του αγώνα. Στην κατηγορία BC3, κατά τη διάρκεια αυτών των δέκα λεπτών, οι Αθλητικοί Βοηθοί δεν πρέπει να κοιτάζουν προς την περιοχή του παιχνιδιού.

**18.2** Ένας αθλητής ή AB μπορεί να λάβει μόνο ένα (1) ιατρικό time out ανά αγώνα.

**18.3** Σε όποιον αθλητή ή AB δοθεί ιατρικό time out πρέπει να τον δει ο γιατρός που έχει ορισθεί από τη διοργάνωση, στο γήπεδο το συντομότερο δυνατό. Ο γιατρός μπορεί να έχει βοήθεια στην επικοινωνία από τον αθλητή ή τον AB, αν είναι απαραίτητο.

**18.4** Στην Κατηγορία των Ατομικών, αν ένας αθλητής δεν δύναται να συνεχίσει, ο αγώνας θα σταματήσει και θα αντιμετωπιστεί όπως στην περίπτωση απουσίας απ' τον αγώνα (αναφ.: 11.8).

**18.5** Στην Κατηγορία των Ομάδων, αν ένας αθλητής δεν δύναται να συνεχίσει, λόγω ασθενείας, η τρέχουσα Περίοδος πρέπει να ολοκληρωθεί χωρίς τις υπολειπόμενες μπάλες του. Αν οι συναθλητές του έχουν υπολειπόμενες μπάλες να ρίξουν, μπορούν να τις ρίξουν εντός του χρόνου τους. Ένας αναπληρωματικός μπορεί να εισέλθει στον αγώνα μόνο ανάμεσα στις Περιόδους (αναφ.: 10.16.3).

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**18.6** Στις Κατηγορίες των Ζευγαριών BC3 και BC4, αν ένας αθλητής δεν δύναται να συνεχίσει, λόγω ασθένειας, η τρέχουσα Περίοδος πρέπει να ολοκληρωθεί χωρίς τις υπολειπόμενες μπάλες του. Αν ο συναθλητής του έχει υπολειπόμενες μπάλες να ρίξει, μπορεί να τις ρίξει εντός του χρόνου τους. **Ο αναπληρωματικός μπορεί να εισέλθει στον αγώνα μόνο ανάμεσα στις Περιόδους (αναφ.: 10.16.3)**

**18.7** Αν το ιατρικό time out ζητηθεί για έναν Αθλητικό Βοηθό, οι αθλητές στα ζευγάρια μπορούν να μοιραστούν έναν Αθλητικό Βοηθό για το υπόλοιπο της Περιόδου. Αντικατάσταση μπορεί να γίνει μόνο ανάμεσα στις Περιόδους (αναφ.: 10.16.3). Αν δεν υπάρχει αναπληρωματικός στον Α.Χ., οι αθλητές θα πρέπει να μοιραστούν έναν Αθλητικό Βοηθό για το υπόλοιπο του αγώνα. Στην Κατηγορία των Ατομικών, αν ο αθλητής έχει υπολειπόμενες μπάλες να ρίξει στην τρέχουσα Περίοδο και δεν μπορεί να τις ρίξει χωρίς βοήθεια, θα θεωρηθούν νεκρές μπάλες είτε ως νεκρή μπάλα, αν πρόκειται για μία υπολειπόμενη.

**18.8** Στην Κατηγορία των Ομάδων αν ο αθλητής που πρόκειται να ρίξει τη Jack, αρρωστήσει, δεν δύναται να συνεχίσει και δεν υπάρχουν αναπληρωματικοί, τη Jack θα τη ρίξει αυτός που επρόκειτο να την ρίξει στην επόμενη Περίοδο.

**18.9** Στην Κατηγορία των Ομάδων αν ένας αθλητής δεν δύναται να συνεχίσει σε επόμενους αγώνες (μόνο για ιατρικό λόγο) και δεν υπάρχει αναπληρωματικός, η Ομάδα μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται με δύο (2) αθλητές οι οποίοι θα χρησιμοποιούν μόνο τέσσερις (4) μπάλες. Εάν είναι BC1 ο αθλητής που δεν δύναται να συνεχίσει και δεν υπάρχει αναπληρωματικός BC1, ο αγώνας μπορεί να συνεχιστεί χωρίς αθλητή BC1.

**18.10** Αν ένας αθλητής συνεχίσει να ζητά κατ' εξακολούθηση ιατρικά time out, ο ΤΕ σε συνεργασία με τον γιατρό και έναν αντιπρόσωπο της χώρας του αθλητή θα αποφασίσουν αν ο αθλητής θα πρέπει να αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης.

Στην Κατηγορία των Ατομικών αν ο αθλητής αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης, όλοι οι επόμενοι αγώνες που θα διεξάγονταν θα έχουν σκορ αντίστοιχο με το σκορ με τη μεγαλύτερη διαφορά αυτού του ομίλου ή της φάσης των knock out.

## **19. Διευκρινήσεις σχετικά με τη διαδικασία Ενστάσεων**

**19.1** Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μία Πλευρά μπορεί να αισθανθεί ότι ο διαιτητής έχει αγνοήσει ένα γεγονός ή έχει πάρει μία λάθος απόφαση, η οποία επηρεάζει το αποτέλεσμα του αγώνα. Εκείνη τη στιγμή, ο αθλητής/ αρχηγός εκείνης της Πλευράς μπορεί να επιστήσει την προσοχή του διαιτητή σε αυτή την κατάσταση και να ζητήσει διευκρίνιση. Ο χρόνος πρέπει να σταματήσει (αναφ.: 17.10).

**19.2** Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα ένας αθλητής/ αρχηγός μπορεί να ζητήσει να αποφανθεί ο Επιδιαιτητής, του οποίου η απόφαση είναι τελική.

**19.2.1** Σύμφωνα με τους κανονισμούς 19.1 και 19.2, κατά τη διάρκεια ενός αγώνα οι αθλητές μπορούν να απευθυνθούν στο διαιτητή σχετικά με μια κατάσταση με την οποία δεν συμφωνούν και να ζητήσουν διευκρίνιση. Για να χρησιμοποιήσουν τον κανονισμό 19.3 (διαδικασία ένστασης), πρέπει να ζητήσουν απόφαση από τον Επικεφαλή Διαιτητή (ΕΔ).

**19.3** Στο τέλος κάθε αγώνα στις Πλευρές που αγωνίστηκαν θα ζητηθεί να υπογράψουν το φύλλο αγώνα. Σε περίπτωση που μια Πλευρά επιθυμεί να υποβάλλει ένσταση για μια απόφαση ή μια

## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

ενέργεια ή αισθάνεται ότι ο διαιτητής δεν ενήργησε σύμφωνα με τους κανονισμούς κατά τη διάρκεια αυτού του αγώνα, δεν πρέπει να υπογράψει το φύλλο αγώνος.

**19.4** Ο διαιτητής θα σημειώσει την ώρα της ολοκλήρωσης του αγώνα (αφού καταχωρήσει το αποτέλεσμα στο φύλλο αγώνος). Οι ενστάσεις πρέπει να υποβληθούν εντός 30 λεπτών από την ολοκλήρωση αυτού του αγώνα. Αν δεν παραληφθεί γραπτή ένσταση, το αποτέλεσμα παραμένει.

**19.5** Ένα συμπληρωμένο έντυπο ένστασης πρέπει να παραδοθεί στη γραμματεία της αθλητικής διοργάνωσης από τον αθλητή, τον αρχηγό ή τον υπεύθυνο της ομάδας, συνοδευόμενη από £ 150 ή το ισοδύναμο αντίστοιχο εθνικό νόμισμα. Σε αυτό το έντυπο θα πρέπει να αναφέρονται λεπτομερώς τόσο οι περιστάσεις όσο και η αιτιολόγηση (παραπέμποντας στους αντίστοιχους κανονισμούς), για την πραγματοποίηση της ένστασης. Ο Επικεφαλής Διαιτητής (ΕΠ), ή ο ορισθείς από αυτούς, θα συγκαλέσει μια Επιτροπή Εκδίκησης Ενστάσεων το συντομότερο δυνατό.

Η Πρωτοβάθμια Επιτροπή Ενστάσεων θα αποτελείται από:

- τον Επικεφαλής Διαιτητή ή τον Βοηθό του Επικεφαλής Διαιτητή,
- δύο διεθνείς διαιτητές που δεν έχουν ανάμειξη με τον αγώνα, και δεν κατάγονται από τις χώρες που κάνουν την ένσταση.

**19.5.1** Μόλις σχηματιστεί η Πρωτοβάθμια Επιτροπή Ενστάσεων, θα πρέπει να συμβουλευτούν τον διαιτητή που συμμετείχε στον αγώνα για τον οποίο γίνεται η ένσταση, προτού λάβουν τελική απόφαση. Η Πρωτοβάθμια Επιτροπή Ενστάσεων πρέπει να συνεδριάζει σε ιδιωτικό χώρο. Όλες οι συζητήσεις σχετικά με την ένσταση πρέπει να παραμείνουν εμπιστευτικές.

**19.5.2** Η απόφαση της Πρωτοβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων θα ληφθεί το συντομότερο δυνατόν και θα υποβληθεί γραπτώς στον αθλητή ή τον αρχηγό ή τον υπεύθυνο ομάδας, και στην άλλη εμπλεκόμενη Πλευρά.

**19.6** Σε περίπτωση που η απόφαση της Πρωτοβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων προσβληθεί, η Πλευρά που προσβάλλει την απόφαση θα πρέπει να καταθέσει συμπληρωμένο ένα δεύτερο έντυπο ένστασης. Εφόσον γίνει αυτό, και τα δύο εμπλεκόμενα μέρη θα πρέπει να ενημερωθούν. Μετά την παραλαβή αυτής της ένστασης, ο Τεχνικός Επιτετραμμένος ή οι ορισθείς από αυτόν, θα συγκαλέσει το συντομότερο δυνατό μια Δευτεροβάθμια Επιτροπή Ενστάσεων που αποτελείται από:

- τον Τεχνικό Επιτετραμμένο,
- δύο διεθνείς κριτές που δεν έχουν ανάμειξη στην προηγούμενη ένσταση και δεν κατάγονται από τις χώρες που εμπλέκονται με την ένσταση.

**19.6.1** Η απόφαση της Δευτεροβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων είναι οριστική.

**19.7** Καθένα από τα εμπλεκόμενα μέρη στον αγώνα για τον οποίο έγινε η ένσταση μπορεί να ζητήσει αναθεώρηση της απόφασης της Πρωτοβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων. Πρέπει να υποβάλουν έντυπο ένστασης συνοδευόμενο από £ 150. Οι ενστάσεις πρέπει να υποβληθούν εντός τριάντα (30) λεπτών από την παραλαβή της αρχικής απόφασης της Πρωτοβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων. Η Πρωτοβάθμια Επιτροπή Ενστάσεων ή ο διορισμένος τους θα καταγράψει την ώρα που ο αθλητής ή η Πλευρά ή το κατάλληλο άτομο (δηλ. Ο υπεύθυνος της ομάδας ή ο προπονητής) λαμβάνει την αρχική απόφαση και το πρόσωπο αυτό πρέπει να υπογράψει το φύλλο. Όλες οι συζητήσεις σχετικά με τις ενστάσεις πρέπει να παραμείνουν εμπιστευτικές.

### ***BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)***

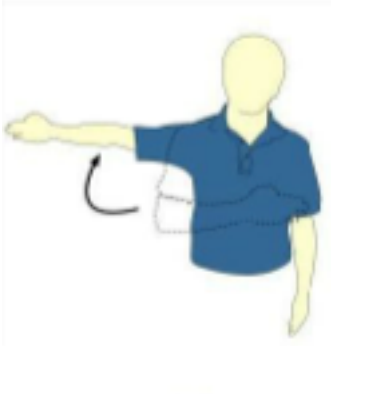

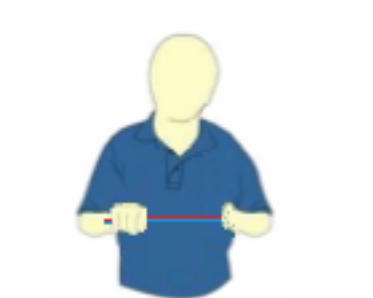
---

**19.8** Αν η απόφαση της ένστασης απαιτεί την επανάληψη ενός αγώνα, αυτός θα επαναληφθεί από την αρχή της Περιόδου, όπου συνέβη η κατάσταση που προκάλεσε την ένσταση.



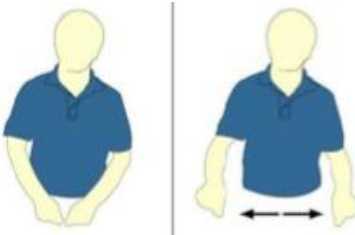
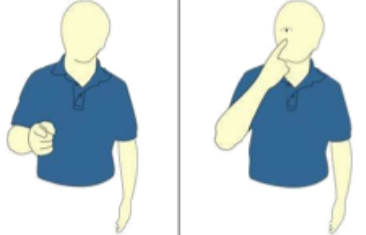
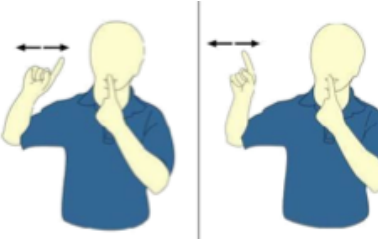
**19.9** Εάν ένας λόγος για μια ένσταση είναι γνωστός πριν ξεκινήσει ένας αγώνας, η ένσταση πρέπει να δηλωθεί πριν από την έναρξη του αγώνα και να υποβληθεί εντός τριάντα (30) λεπτών από την ολοκλήρωση του αγώνα.

**19.10** Εάν προκύψει λόγος για ένσταση στην Αίθουσα Κλήσης, ο Επικεφαλής Διαιτητής ή ο Τεχνικός Επιτετραμμένος πρέπει να ενημερωθούν για την πρόθεση υποβολής ένστασης προτού η Πλευρά που θα την υποβάλει εγκαταλείψει την Αίθουσα Κλήσης. Η ένσταση θα εξεταστεί μόνο εάν έχουν ακολουθηθεί οι παραπάνω διαδικασίες.

## Παράρτημα 1 – Σήματα Διαιτησίας

Διαδικασία που χρήζει σήματος διαιτησίας	Περιγραφή της χειρονομίας	Εκτέλεση της χειρονομίας
<p>Υπόδειξη να ρίξουν τις μπάλες στο ζέσταμα, ή τη Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 10.1</li> <li>• κανονισμός 10.2</li> </ul>	<p>Μετακινείτε το χέρι σας για να υποδείξετε τη ρίψη και λέτε "Ξεκινήστε το ζέσταμα", ή "Jack"</p>	
<p>Υπόδειξη για τη ρίψη χρωματιστής μπάλας:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 10.4</li> <li>• κανονισμός 10.5</li> <li>• κανονισμός 10.6</li> </ul>	<p>Δείχνετε το δείκτη χρώματος σύμφωνα με το χρώμα της πλευράς που ρίχνει.</p>	
<p>Μπάλες που απέχουν εξ' ίσου από τη "Jack"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 10.12</li> </ul>	<p>Κρατάτε το δείκτη χρώματος πλαγίως κόντρα στην παλάμη σας με το πλάγιο άκρο της να δείχνει προς τους αθλητές. Γυρίζετε το δείκτη χρώματος για να δείξετε ποιος θα ρίξει (όπως παραπάνω).</p>	

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

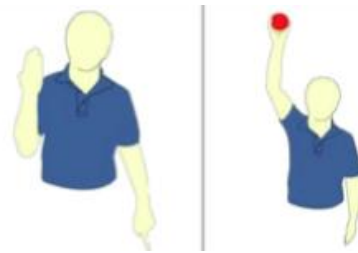
<p>Τεχνικό ή ιατρικό time out:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 5.7</li> <li>• κανονισμός 6.2</li> <li>• κανονισμός 18</li> </ul>	<p>Βάζετε την παλάμη του ενός χεριού σας πάνω από τα δάχτυλα του άλλου χεριού, κάθετα (σχηματίζοντας "T") λέγοντας ποια πλευρά το κάλεσε (π.χ. ιατρικό ή τεχνικό time out για – όνομα αθλητή/ομάδα/χώρα/χρώμα μπάλας).</p>	
<p>Αντικατάσταση:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 10.16</li> </ul>	<p>Περιστρέφετε τον έναν πήχη γύρω απ' τον άλλο.</p>	
<p>Μέτρηση</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 4.6</li> <li>• κανονισμός 11.16</li> </ul>	<p>Βάζετε το ένα χέρι δίπλα στο άλλο και τα απομακρύνετε σαν να χρησιμοποιούσατε μετροταινία.</p>	
<p>Ο διαιτητής ρωτάει αν οι αθλητές θέλουν να μπουν στο γήπεδο:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 11.6</li> </ul>	<p>Δείχνετε τους αθλητές και μετά το μάτι σας.</p>	
<p>Αντικανονική επικοινωνία:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• κανονισμός 15.5.3</li> <li>• κανονισμός 16</li> </ul>	<p>Δείχνετε το στόμα σας και κουνάτε το δείκτη σας δεξιά-αριστερά με το άλλο σας χέρι.</p>	

## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### Νεκρή μπάλα/ μπάλα out:

- κανονισμός 10.6.2
- κανονισμός 10.10
- κανονισμός 10.11

Δείχνετε τη μπάλα και σηκώνετε τον πήχη σας κάθετα με την παλάμη να υψώνεται προς τον κορμό σας και λέτε : " Out " ή " Νεκρή Μπάλα ". Μετά σηκώνετε την μπάλα.



### Αφαίρεση:

- κανονισμός 15.2

Δείχνετε τη μπάλα και υψώνετε τον πήχη κυρτώνοντας το χέρι σας προτού σηκώσετε τη μπάλα (όποτε είναι εφικτό).



### 1 μπάλα πέναλτι

- κανονισμός 15.1

Υψώνετε 1 δάχτυλο.



### Κίτρινη Κάρτα:

- κανονισμός 15.3

Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για την παράβαση.

### Δεύτερη κίτρινη κάρτα και αποβολή απ' τον τρέχοντα αγώνα

- κανονισμός 15.10

Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για δεύτερη παράβαση ( τέλος του αγώνα, για Ζευγάρια και Ατομικά ).



## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### Κόκκινη Κάρτα (Αποκλεισμός)

- Κανονισμός 15.4

Δείχνετε την κόκκινη κάρτα.

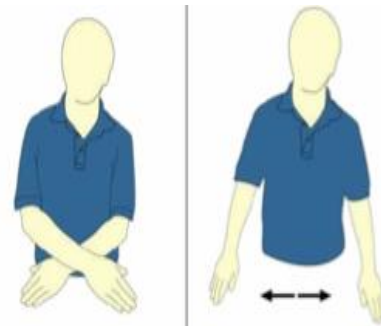


### Ολοκλήρωση Περιόδου/ τέλος του αγώνα

- κανονισμός 10.7

Σταυρώνετε τεντωμένα τα χέρια, σας και τα απομακρύνετε.

Ανακοινώνετε „Τέλος Περιόδου” ή „Τέλος Παιχνιδιού”.



### Σκορ:

- κανονισμός 4.5
- κανονισμός 11

Τοποθετείτε τα δάχτυλά σας στο νικητήριο χρώμα του δείκτη χρώματος και δείχνετε το σκορ. Ανακοινώνετε το σκορ.





## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### Σκορ

#### Παραδείγματα Σκορ



3 πόντοι για το κόκκινο



7 points for red  
7 πόντοι για το κόκκινο



10 points for red  
10 πόντοι για το κόκκινο



12 points for red  
12 πόντοι για το κόκκινο

### Κριτής Γραμμών

Διαδικασία που χρήζει  
νεύματος

Περιγραφή της χειρονομίας

Εκτέλεση της χειρονομίας

Για να τραβήξετε την προσοχή  
του διαιτητή.

Σηκώνετε το χέρι σας.

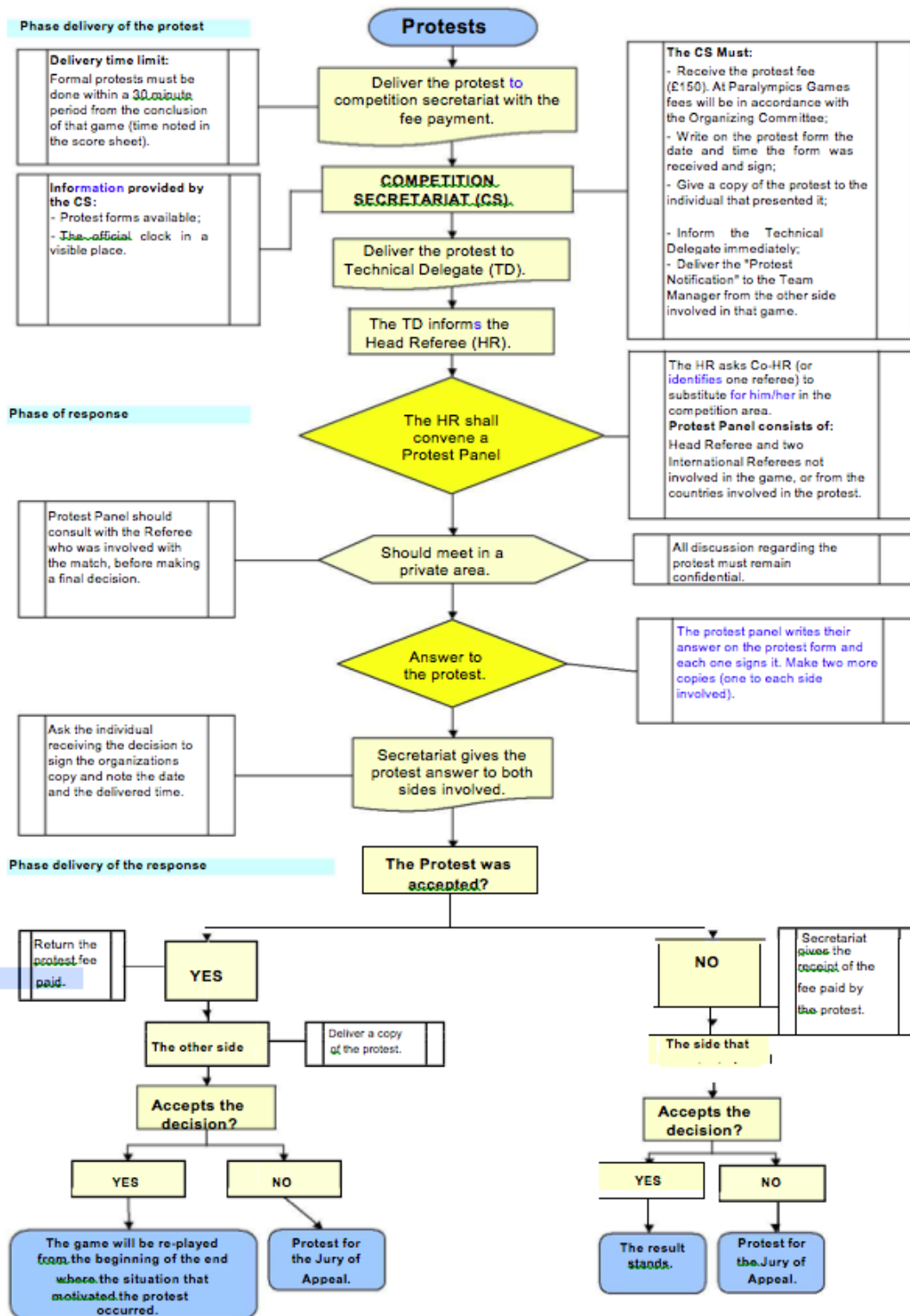


**GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor**

**ΣΧΕΔΙΑΣΤΡΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Francisca Sottomayor**

**BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

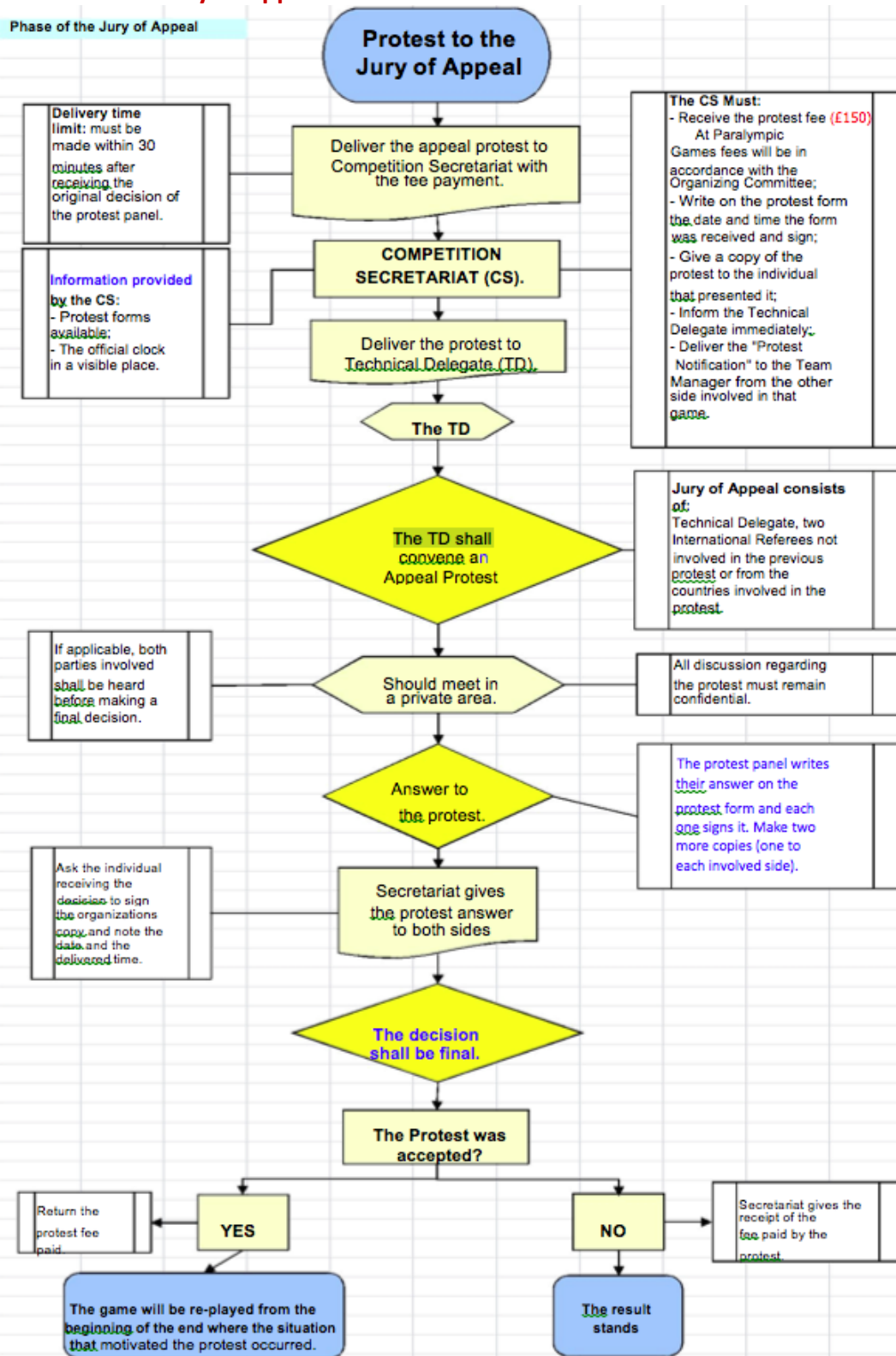
**Παράρτημα 2 – Ενστάσεις**  
**Διαδικασία Ενστάσεων**



## BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

### Protest to the Jury of Appeal

Phase of the Jury of Appeal



## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

### **Οδηγίες Ενστάσεων**

- Αν μια Πλευρά θέλει να υποβάλλει ένσταση εκτός του χρονικού ορίου των 30 λεπτών η γραμματεία των αγώνων οφείλει να τους ενημερώσει ότι το χρονικό όριο έχει παρέλθει. Αν η Πλευρά επιμένει στην υποβολή της ένστασης η γραμματεία δεν θα τη δεχθεί.
- Φωτογραφίες και βίντεο δεν γίνονται αποδεκτά για να υποστηρίξουν μια ένσταση.

- Επανάληψη αγώνα εξαιτίας μιας ένστασης:

Ο διαιτητής ρίχνει το νόμισμα και η Πλευρά που κερδίζει διαλέγει αν θα παίξει με κόκκινα ή μπλε. Αν μια Πλευρά είχε κερδίσει πέναλτι δεν θα μπορέσουν να παίξουν αυτές τις μπάλες.

- Επανάληψη από την αρχή της Περιόδου στην οποία προέκυψε η κατάσταση που υποκίνησε την ένσταση, εξαιτίας της απόφασης της ένστασης:  
Οι αθλητές παραμένουν στα αρχικά κουτιά ρίψης και θα χρησιμοποιήσουν το ίδιο χρώμα μπάλες. Παραβάσεις που δόθηκαν στην Περίοδο που επαναλαμβάνεται ύστερα από απόφαση της Πρωτοβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων δεν ισχύουν πια, εκτός αν πρόκειται για παρατήρηση ή αποκλεισμό.

- Αν ο λόγος της ένστασης είναι σωστός αλλά δεν δικαιολογεί την επανάληψη της Περιόδου (για παράδειγμα, διαδικαστικό λάθος στην Αίθουσα Κλήσης), το παράβολο της ένστασης δεν επιστρέφεται.
- Τα παράβολα ενστάσεων που δεν επιστρέφονται λόγω των αποφάσεων της Πρωτοβάθμιας ή της Δευτεροβάθμιας Επιτροπής Ενστάσεων κρατούνται από την BISFed

***BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)***

---

**Protest Notification**

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

Brief explanation of the protest:

---

---

---

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

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

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

***BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)***

---

**Protest Form (1/2)**

(Details of person submitting this form)

NAME: \_\_\_\_\_ (Country): \_\_\_\_\_

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

---

(Details of the protested match)

EVENT: \_\_\_\_\_ SPORT: Boccia

MATCH no. \_\_\_\_\_ COURT no. \_\_\_\_\_ POOL / ½ Final...): \_\_\_\_\_

SCHEDULED FOR (date and time): \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

DIVISION (Individual BC1, BC2... Pairs BC3...): \_\_\_\_\_

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

---

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

(Reserved to Sport Secretariat)

DATE AND TIME RECEIVED: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

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

---

**BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

**Protest Form (2/2)**

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

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

DATE AND TIME: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ : \_\_\_\_

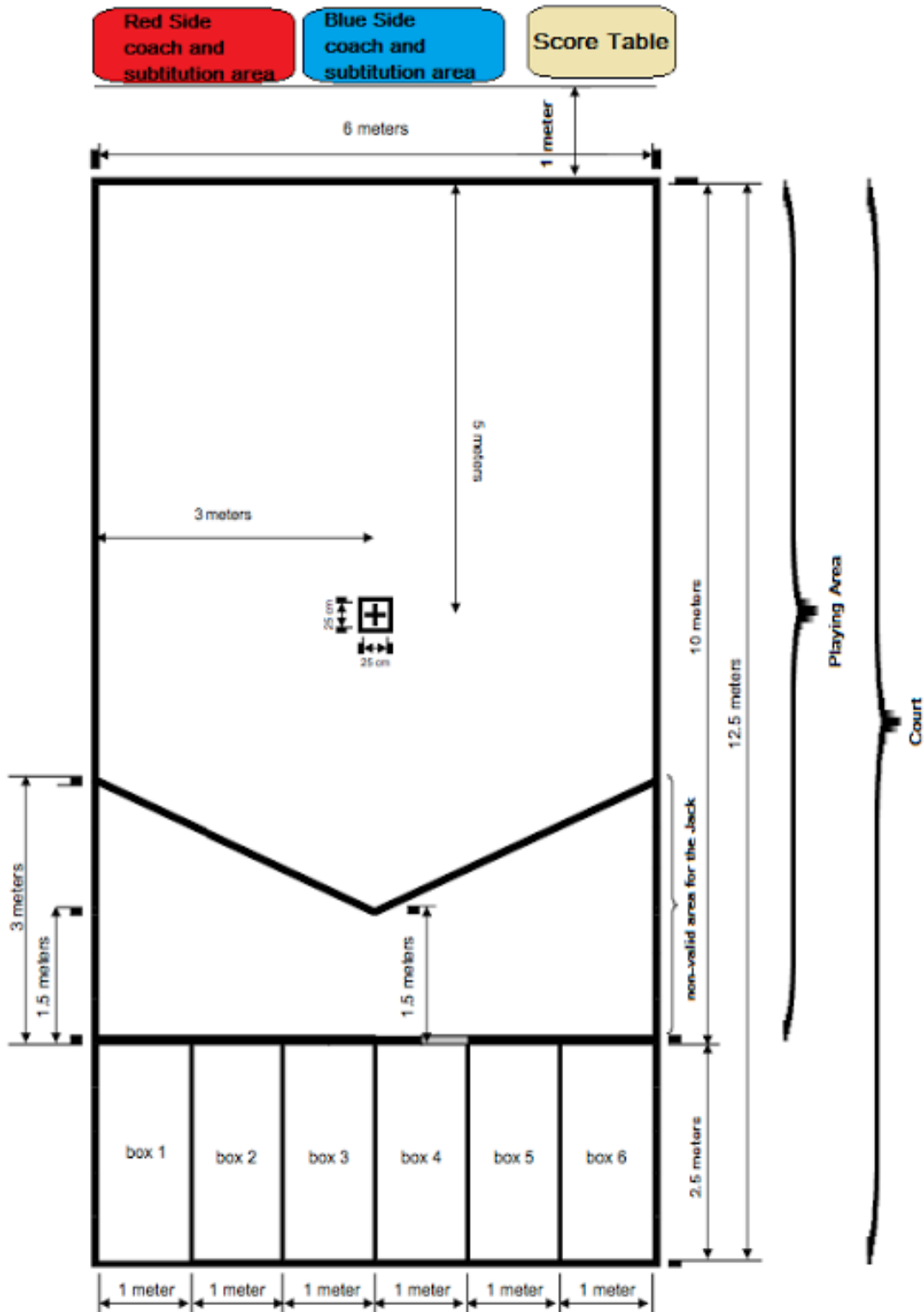
SIGNATURES OF PROTEST COMMITTEE:

\_\_\_\_\_  
(International Referee)      (International Referee)      (Head Referee)

PROTEST FEE REFUNDED:      YES      NO

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

**Παράρτημα 3 – Γήπεδο Boccia**





## **BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)**

---

### **Οδηγίες Σχεδιασμού**

- Χρήση φαρδιάς ταινίας για τις εξωτερικές γραμμές, τη γραμμή ρίψης και τη γραμμή V
- Χρήση λεπτής ταινίας για τα κουτιά ρίψης, το σταυρό και το κουτί πέναλτι 25cm x 25cm
- Η γραμμή των 6 μέτρων: από το εσωτερικό των πλάγιων γραμμών.
- Η γραμμή των 12.5 μέτρων: από το εσωτερικό της μπροστινής γραμμής έως το εσωτερικό της τελικής γραμμής.
- Η γραμμή των 10 μέτρων: από την πίσω πλευρά της γραμμής ρίψης έως το εσωτερικό της τελικής γραμμής.
- Τα 5 μέτρα: από το εσωτερικό της τελικής γραμμής έως το κέντρο του σταυρού.
- Τα 3 μέτρα: από το εσωτερικό της πλαϊνής γραμμής έως το κέντρο του σταυρού.
- Τα 3 μέτρα: από το πίσω της γραμμής ρίψης έως το μπροστινό της γραμμής V.
- 1.5 μέτρα: από το πίσω της γραμμής ρίψης έως το μπροστινό της κορυφής της γραμμής V.
- 2.5 μέτρα: από το εσωτερικό της πίσω γραμμής έως το εσωτερικό της γραμμής ρίψης
- Γραμμή κουτιού 1 μέτρου: εξίσου χωρισμένα σε κάθε πλευρά στα σημάδια του 1 μέτρου.