

BISFed International Boccia Rules

2021 - 2024 – v1.1

English Rules to be used at all BISFed sanctioned events Μετάφραση στα Ελληνικά



BISFed

Boccia International Sports Federation



Έλεγχος Έκδοσης Εγγράφου

Οποιαδήποτε αλλαγή που σημειώθηκε σε αυτό το εγχειρίδιο κανονισμών παραβάλλεται παρακάτω. Για τον αριθμό έκδοσης ανατρέξτε στη σελίδα τίτλου για να προσδιορίσετε την έκδοση.

Έκδοση	Αλλαγές που Έγιναν	Από Ποιόν	Ημερομηνία
1.1	3.4.8 Επίλυση διένεσης - Κανονισμός 4 Έλεγχος στις Μπάλες 8.11 «οπτικός έλεγχος» - Κανονισμός 9 Έλεγχος στις Μπάλες - Κανονισμός 9.4 Μπάλες που αποτυγχάνουν στον έλεγχο ΔΕΝ επανελέγχονται 10.16 Έλεγχος στις Μπάλες μετά τον Αγώνα 15.11.1 παραπονημένες μπάλες	GV	Οκτώβριος 2021

Οι αλλαγές για το V1.1 είναι σε αυτόν το χρωματικό τόνο.

Αλλαγές που έγιναν από την έκδοση v.4 2018

Οι αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στο παρόν εγχειρίδιο εμφανίζονται με μπλε χρώμα. Ως επί τω πλείστον οι αλλαγές συνοψίζονται εδώ.

Έκδοση 1.1. αλλαγές

Τίτλοι Κεφαλαίων που έχουν προστεθεί

1.Επέκταση Ορισμών

2 Αφαιρέθηκαν οι ηλικιακές προϋποθέσεις – αυτό βρίσκεται στον Οδηγό Διοργανώσεων για κάθε διοργάνωση

3.2 Αφαιρέθηκε η ρήτρα για την ΕΠ

3.2, 3.3 Καταργούνται οι αναπληρωματικοί σε κάθε Κατηγορία (πλην των διοργανώσεων Νέων σύμφωνα με τον Οδηγό των Αγώνων)

3.6 Επιτρέπεται ο Βοηθός Προπονητή (ΒΠ)

4 Μεταφέρονται οι Έλεγχοι για τις Μπάλες από τον προ αγωνιστικό έλεγχο εξοπλισμού – θα γίνεται στην Αίθουσα Κλήσης

4 Δεν επιτρέπονται μη εγκεκριμένες ηλεκτρονικές συσκευές στο γήπεδο. Αυτό περιλαμβάνει όλα τα smart watches

4.7 Στις επίσημες διοργανώσεις της BISFed θα χρησιμοποιούνται οι αδειοδοτημένες μπάλες

4.7 +8.11 Προστίθεται Έλεγχος Μπαλών στις διαδικασίες της Αίθουσας Κλήσης

Μπάλες που αποτυγχάνουν να περάσουν τον έλεγχο ΔΕΝ αντικαθίσταται, εκτός της Jack

5.2 Ανυψωμένη Βάση – το τελευταίο κομμάτι δεν μπορεί να υπερβαίνει το ύψος των πλάγιων πλευρών

5.4 Pointer requirements explained more clearly

5.4 Οι προϋποθέσεις των δεικτών εξηγούνται πιο καθαρά

5.5, 13.5 Η αιώρηση της ράμπας και προς τις δύο κατευθύνσεις για τις παρατάσεις και την επιστροφή από την περιοχή παιχνιδιού πρέπει να πραγματοποιείται ταυτόχρονα

6.4 Προσαρμογές αμαξιδίων

9.4 Οι μπάλες που αποτυγχάνουν στον έλεγχο της Αίθουσας Κλήσης δεν επανελέγχονται

10.1 Κατά τη διάρκεια της δίλεπτης προθέρμανσης οι Αθλητές/τριες ΔΕΝ επιτρέπεται να μπαίνουν στο κουτί του/της αντιπάλου

10.5.1 «Κίνηση Εκτός οπτικού πεδίου»

10.7 Άδεια για το Χειριστή Ράμπας, κατά το μέτρημα

10.12 Ισοπαλία – πρέπει να είναι ίση απόσταση ΚΑΙ ίσο ΣΚΟΡ

10.14 «Μπάλα που πέφτει» - διευκρίνηση

10.16 «Υποχρεωτικοί έλεγχοι στις μπάλες»

12 Διαταραγμένη περίοδος – Διευκρίνηση

13.3 Όταν έχουμε ισοπαλία και θα ακολουθήσει παράταση, το νόμισμα γίνεται πριν “Τέλος Περιόδου”.

13.7 Αφαιρείται αυτή η Παράταση (εφόσον η απόφαση βγαίνει βάσει Κατάταξης)

14.2 Αθλητές/τριες και ΑΒ/ΧΡ δεν επιτρέπεται να εισέλθουν στο κουτί του/της αντιπάλου – (μερικές φορές δεν μπορεί να αποφευχθεί αλλά όλοι πρέπει να κάνουν τη καλύτερη προσπάθεια ως προς το σεβασμό της περιοχής του/της αντιπάλου)

15.2.1 Το κουτί του πέναλτι μεγαλώνει(τώρα 35cm x35cm)

15.2.3. Η σειρά με την οποία εκτελούνται τα πέναλτι-συντακτικές διορθώσεις

15.8.8. Αφαιρείται αυτό το άρθρο (Οι μπάλες που δεν παίχτηκαν ΔΕΝ αποτελούν παράβαση – είναι μόνο Νεκρές Μπάλες)

18.3, 18.6 «Ο γιατρός» άλλαξε σε «ιατρικό προσωπικό»

19 Προστίθεται ένα άρθρο για το Τεχνικό Time Out έτσι ώστε να είναι όλα μαζί

20.8 Οι Ενστάσεις θα επιλύονται στον Αγωνιστικό Χώρο

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Εισαγωγή

Οι κανονισμοί που παρουσιάζονται σε αυτό το [Εγχειρίδιο Κανονισμών](#) αφορούν τον τρόπο που παίζεται το Boccia.

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

Οι Αθλητές/τριες πρέπει να πληρούν όλες τις προϋποθέσεις όπως επισημαίνονται στο [Εγχειρίδιο Κατηγοριοποίησης](#).

Οι αγώνες Νέων ενδεχομένως να παρουσιάζουν μικρές αποκλίσεις από αυτούς τους κανονισμούς (π.χ. Οι Αναπληρωματικοί σε Ομάδες και Ζευγάρια θα επιτρέπονται σε ορισμένους αγώνες. Η ηλικία όσων αγωνίζονται θα ορίζεται από τον Οδηγό των Αγώνων ξεχωριστά για κάθε διοργάνωση Αγώνων Νέων. [Η ηλικία για όλες τις υπόλοιπες διοργανώσεις της BISFed, ορίζεται με ελάχιστο όριο τα 15 έτη, τα οποία πρέπει να έχουν συμπληρωθεί πριν την έναρξη του έτους που θα αγωνιστούν]).

Οι Εθνικές Ομοσπονδίες, και οποιοσδήποτε άλλος, δύνανται να προσαρμόσουν αυτούς τους κανονισμούς προκειμένου να καλυφθούν συγκεκριμένες ανάγκες, ωστόσο οφείλουν να συμμορφωθούν με τους τρέχοντες κανονισμούς ώστε να εξασφαλίσουν το δικαίωμα συμμετοχής σε διοργανώσεις υπό τη BISFed.

Οι Οργανωτικές Επιτροπές των Αγώνων μπορεί να προσθέσουν διευκρινήσεις με τη σύμφωνη έγκριση του Τεχνικού Επιτετραμμένου, ο οποίος ορίζεται από τη BISFed, ωστόσο όσα κατατίθενται δεν πρέπει τροποποιούν τη διατύπωση των Κανονισμών, ενώ πρέπει να διατυπώνονται ξεκάθαρα σε κάθε Επικυρωμένη Φόρμα που κατατίθεται στη BISFed.

Το πνεύμα των Αγώνων

Το πνεύμα των αγώνων ομοιάζει με αυτό του τένις. Η συμμετοχή των θεατών είναι ευπρόσδεκτη και ενθαρρύνεται. Παρόλα αυτά οι θεατές, συμπεριλαμβανομένων των μελών των ομάδων που δεν συμμετέχουν στη διοργάνωση, παρακαλούνται να παραμένουν σιωπηλοί κατά τη διάρκεια της απελευθέρωσης της μπάλας από τον Αθλητή/τρια. [Δύνανται να ζητηθεί από τους θεατές να αποχωρήσουν αν παρουσιάσουν μη αποδεκτή συμπεριφορά.](#)

Μεταφράσεις

Μία έκδοση των κανονισμών με δυνατότητα επεξεργασίας είναι διαθέσιμη για Μέλη που επιθυμούν να μεταφράσουν τους κανονισμούς σε άλλες γλώσσες. Επικοινωνήστε με το Email admin@bisfed.com αν επιθυμείτε να λάβετε αυτό το έγγραφο. Η BISFed θα προσπαθήσει να δημοσιεύσει το μεταφρασμένο κείμενο, ωστόσο η αγγλική αποτελεί την ΕΠΙΣΗΜΗ έκδοση, η οποία και χρησιμοποιείται για όλες τις διαφωνίες και ενστάσεις.

Φωτογράφιση

No flash photography is allowed. Video filming of matches is permitted. However, tripods and cameras [on the FOP](#) may only be placed with approval from the HR or TD.

Δεν επιτρέπονται φωτογραφίες με φλας. Η βιντεοσκόπηση των παιχνιδιών επιτρέπεται. Ωστόσο, τρίποδα και κάμερες μπορούν να τοποθετηθούν [στον AX](#) ύστερα από έγκριση του ΕΔ είτε του ΤΕ.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Αποσαφήνιση

Η BISFed αναγνωρίζει πως ενδέχεται να προκύψουν ορισμένες καταστάσεις που δεν έχουν καλυφθεί στο παρόν εγχειρίδιο. Αυτές οι καταστάσεις θα αντιμετωπιστούν τη στιγμή που θα προκύψουν σε συνεννόηση με τον Τεχνικό Επιτετραμμένο ή/και τον Επικεφαλή Διαιτητή.

Οποιοσδήποτε ειδικές περιστάσεις που απαιτούν την απόκλιση από τους κανονισμούς των αγώνων και έχουν αντίκτυπο είτε κατά την προετοιμασία ή στον αγώνα πρέπει να κοινοποιούνται πριν από την έναρξη της εκάστοτε διοργάνωσης. Τα ζητήματα πρέπει να τεθούν πριν ή κατά τη διάρκεια της Τεχνικής Συνάντησης, ώστε να συζητηθούν και να επιλυθούν πριν ξεκινήσουν οι αγώνες.

Περιεχόμενα

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

1. Ορισμοί	7
2. Δικαίωμα συμμετοχής στο παιχνίδι	8
3. Τύποι Παιχνιδιών	9
4. Έλεγχος εξοπλισμού και μπαλών	12
5. Βοηθητικές Συσκευές	15
6. Αναπηρικά Αμαξίδια	17

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

7. Προθέρμανση	18
8. Αίθουσα Κλήσης	19
9. Έλεγχος στις μπάλες	21

ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

10. Παιχνίδι	21
11. Σκορ	25
12. Διαταραγμένη Περίοδος	26
13. Παράταση	27
14. Μετακίνηση στο γήπεδο	27

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

15. Παραβάσεις	28
----------------------	----

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

16. Επικοινωνία	33
Σήματα Διαιτησίας	34

ΧΡΟΝΟΣ

17. Χρόνος ανά περίοδο	40
18. Ιατρικό Time Out.....	41
19.Τεχνικό Time Out	41

ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

20. Διευκρινήσεις σχετικά με τη διαδικασία Ενστάσεων	42
Σχέδιο Γηπέδου Boccia	43

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

1. Ορισμοί

Κατηγοριοποίηση	Ορισμός των Αθλητών/τριών σύμφωνα με τους Κανονισμούς Κατηγοριοποίησης της BISFed.
Κατηγορία	Μία από τις διαφορετικές διαβαθμίσεις που παρουσιάζονται στη διοργάνωση με βάση την κατηγοριοποίηση.
ΟΕ	Οργανωτική Επιτροπή.
Ε,ΒΕ,ΤΕ,ΒΤΕ	Επικεφαλής Διαιτητής, Βοηθός Επικεφαλής Διαιτητή, Τεχνικός Επιτετραμμένος, Βοηθός Τεχνικού Επιτετραμμένου.
Βοηθός Προπονητή	(ΒΠ) Ένα άτομο που βοηθά στην προπόνηση. Ο ΒΠ κάθεται δίπλα από τον πίνακα του σκορ.
Πλευρά	Στην Κατηγορία του ατομικού, Πλευρά αποτελεί ένας (1) Αθλητής/τρια. Στα Ζευγάρια, Πλευρά αποτελούν δύο (2) Αθλητές/τριες. Στις Ομάδες, Πλευρά αποτελούν τρεις (3) Αθλητές/τριες. Αθλητικοί Βοηθοί, Προπονητές και ΒΠ αποτελούν επιπρόσθετα μέλη της Πλευράς.
Αθλητικός Βοηθός	(ΑΒ) Ο Βοηθός για Αθλητές/τριες BC1 ή Αθλητές/τριες BC4 που αγωνίζονται με το πόδι, σύμφωνα με τους Κανονισμούς των ΑΒ.
Χειριστής Ράμπας	(ΧΡ) Βοηθά τους Αθλητές/τριες BC3, σύμφωνα με τους Κανονισμούς των ΧΡ. Είναι αναγνωρισμένος από την IPC ως Αθλητής/τρια.
Μπάλα	Μία από τις κόκκινες ή μπλε μπάλες, είτε η Jack (αναφ.: 4.7).
Jack	Η λευκή μπάλα στόχος.
Μπάλες της Διοργάνωσης	Μπάλες που προέρχονται από Εγκεκριμένο κατασκευαστή και παρέχονται από την ΟΕ για χρήση κατά τη διάρκεια διεξαγωγής της Διοργάνωσης.
Ρίψη	Ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την εκτόξευση μιας μπάλας στην περιοχή παιχνιδιού. Συμπεριλαμβάνονται η προώθηση, η κλωτσιά ή απελευθέρωση μιας μπάλας στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται βοηθητική συσκευή.
Μπάλες που Δεν έχουν Παιχτεί	(BNP) Οι μπάλες που η Πλευρά δεν έχει παίξει σε μια Περίοδο. Το BNP μετατρέπεται σε «Νεκρές Μπάλες».
Νεκρή Μπάλα	Η χρωματιστή μπάλα που βγαίνει από τα όρια του γηπέδου μετά από ρίψη, μπάλα που αφαιρέθηκε από το διαιτητή εξ' αιτίας παράβασης, μπάλα που δεν παίχθηκε μέσα στα όρια του χρόνου, ή που ο Αθλητής/τρια επέλεξε να μην ρίξει.
Μπάλα Πέναλτι	A ball played at the conclusion of an End as awarded by the Referee to penalise the other Side for a specified Violation. Η μπάλα, της οποίας η ρίψη πραγματοποιείται στο τέλος της Περιόδου σαν επιβράβευση από τον Διαιτητή στη μία Πλευρά και ως επιβολή ποινής στην άλλη Πλευρά σαν απόρροια συγκεκριμένης Παράβασης.
Αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις	Ξεκάθαρη μετακίνηση της ράμπας τουλάχιστον 20cm αριστερά και 20cm δεξιά.
Εκτός Οπτικού Πεδίου	Στο πίσω τμήμα του κουτιού ρίψης. Οι ΧΡ ΠΡΕΠΕΙ να μετακινούν τον εξοπλισμό τους, έτσι ώστε ο εξοπλισμός να μην εμποδίζει τον/την αντίπαλο, ούτε να υποστεί ζημιά κατά την μετακίνησή του από τον/την αντίπαλο.
Κατά την απελευθέρωση της μπάλας	Ο Αθλητής/τρια βρίσκεται στην τελευταία φάση προώθησης της μπάλας. Για τους Αθλητές/τριες BC3 συμπεριλαμβάνεται και το διάστημα όπου η μπάλα βρίσκεται στη ράμπα.
Εξοπλισμός	Καρότσια, ράμπες, γάντια, νάρθηκες, δείκτες και άλλες βοηθητικές συσκευές.
Αναπηρικό Αμαξίδιο	Αναπηρικό Αμαξίδιο, σκούτερ... Ένας Αθλητής/τρια ΠΡΕΠΕΙ να χρησιμοποιεί αμαξίδιο για να έχει το δικαίωμα να αγωνιστεί.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Συσκευή Τεστ Κύλισης	Μια Πρότυπη, μικρή Ράμπα Ελέγχου της BISFed που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο κύλισης της κάθε μπάλας.
Άκαμπτο Περιγράμμα	Ένα Πρότυπο Όργανο της BISFed που έχει δύο συγκεκριμένες οπές και χρησιμοποιείται για την πιστοποίηση της περιφέρειας των μπαλών.
Ζυγαριά Βάρους	Ζυγαριά που χρησιμοποιείται για το ζύγισμα των μπαλών boccia με ακρίβεια 0.01g.
Περιοχή Προθέρμανσης	Σχεδιασμένη περιοχή για το ζέσταμα των Αθλητών/τριών πριν την είσοδό τους στην Αίθουσα Κλήσης.
Αίθουσα Κλήσης	Ο χώρος εγγραφής πριν από κάθε αγώνα.
Αγωνιστικός Χώρος (AX)	(AX) Η περιοχή που περιλαμβάνει όλα τα γήπεδα, συμπεριλαμβανομένων των χώρων των χρονομέτρων.
Γήπεδο	Η περιοχή που ορίζεται από τις εξωτερικές γραμμές, συμπεριλαμβανομένων και των κουτιών ρίψης.
Περιοχή Παιχνιδιού (ΠΠ)	Το Γήπεδο χωρίς τα κουτιά ρίψης.
Κουτί Ρίψης	Ένα από τα έξι σχεδιασμένα και αριθμημένα κουτιά από τα οποία οι Αθλητές/τριες παίζουν.
Γραμμή Ρίψης	Η γραμμή του γηπέδου πίσω από την οποία οι Αθλητές/τριες πραγματοποιούν τη ρίψη της μπάλας.
Γραμμή V	Η γραμμή σε σχήμα V, την οποία πρέπει να διαπεράσει η Jack για να είναι έγκυρη.
Σταυρός	Το σημάδι στο κέντρο της ΠΠ.
Κουτί Στόχου	Τετράγωνο 35cm x 35cm, σχεδιασμένο στο σταυρό για τις μπάλες του πέναλτι.
Τουρνουά/Αθλητική Διοργάνωση	Το σύνολο των αγώνων μιας διοργάνωσης συμπεριλαμβανομένου του ελέγχου του εξοπλισμού και των μπαλών. Η τελετή λήξης κλείνει την Αθλητική Διοργάνωση. Μία Αθλητική Διοργάνωση μπορεί να συμπεριλαμβάνει περισσότερα από ένα competition.
Competition	Όλα τα Ατομικά παιχνίδια αποτελούν ένα Competition. Όλα τα παιχνίδια των Ομάδων και των Ζευγαριών αποτελούν ένα Competition.
Αγώνας	Ένας παιχνίδι ανάμεσα σε δύο Πλευρές.
Περίοδος	Το μέρος του αγώνα που όλες οι μπάλες και των δύο Πλευρών έχουν παιχτεί.
Διαταραγμένη Περίοδος	Όταν οι μπάλες μετακινούνται από την κανονική ροή του παιχνιδιού, με ή χωρίς πρόθεση.
Άκυρη Περίοδος	Ορίζεται όταν σε μία Διαταραγμένη Περίοδο, οι θέσεις των μπαλών έχουν αλλάξει σε τέτοιο βαθμό που δεν είναι δυνατή η επανατοποθέτησή τους για την συνέχιση του παιχνιδιού.
Παράβαση	Κάθε ενέργεια που πραγματοποιείται από Αθλητή/τρια, Αθλητικό Βοηθό, Χειριστή Ράμπας, Πλευρά, Βοηθό Προπονητή ή Προπονητή και αντίκειται στους κανονισμούς του παιχνιδιού έχοντας σαν απόρροια κάποια κύρωση.
Κίτρινη Κάρτα	Μια κίτρινη κάρτα 7cm x 10cm που επιδεικνύεται από το Διαιτητή για να δηλώσει παρατήρηση.
Κόκκινη Κάρτα	Κόκκινη κάρτα 7cm x 10cm που επιδεικνύεται από το Διαιτητή για να δηλώσει αποκλεισμό.

2. Δικαίωμα συμμετοχής στο Παιχνίδι

Οι Αθλητές/τριες για να έχουν δικαίωμα να αγωνιστούν πρέπει να κάθονται σε αναπηρικό αμαξίδιο. Τα κριτήρια που δίνουν στους Αθλητές/τριες το δικαίωμα να αγωνιστούν (Κατηγοριοποίηση), ορίζονται λεπτομερώς στους Κανονισμούς Κατηγοριοποίησης της BISFed. Για περαιτέρω λεπτομέρειες που αφορούν στην κατηγοριοποίηση, ανατρέξτε στην τελευταία έκδοση των Κανονισμών Κατηγοριοποίησης Boccia, οι οποίοι είναι αναρτημένοι στην ιστοσελίδα της BISFed.

3. Τύποι Παιχνιδιών

Οι Αγώνες είναι:

Ατομικοί (Ένας εναντίον ενός)

Ζευγάρια (Δύο εναντίον δύο)

Ομάδες (Τρεις εναντίον τριών)

3.1 Ατομικά Παιχνίδια

- Ατομικά BC1 Ανδρών
- Ατομικά BC1 Γυναικών
- Ατομικά BC2 Ανδρών
- Ατομικά BC2 Γυναικών
- Ατομικά BC3 Ανδρών
- Ατομικά BC3 Γυναικών
- Ατομικά BC3 Ανδρών
- Ατομικά BC3 Γυναικών

Στην Κατηγορία των Ατομικών, ένας αγώνας αποτελείται από τέσσερις (4) Περιόδους. Κάθε Αθλητής/τρια ξεκινά από δύο Περιόδους, με τον έλεγχο της Jack να εναλλάσσεται μεταξύ των Αθλητών/τριών. Κάθε Αθλητής/τρια 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/τρια πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 6 κόκκινες μπάλες, 6 μπλε μπάλες και 1 Jack. Οι Αθλητές/τριες BC1 και οι Αθλητές/τριες BC4 που παίζουν με το πόδι υποβοηθούνται στο γήπεδο από έναν Αθλητικό Βοηθό. Οι Αθλητές/τριες BC3 έχουν ένα Χειριστή Ράμπας για να τους υποβοηθά. Επίσης ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Πλευρά στο Γήπεδο σε όλους τους τύπους παιχνιδιών. Ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται πίσω από τον πίνακα του Σκορ, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές.

3.2 Αγώνες Ζευγαριών

Ζευγάρια BC3

Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ως Αθλητές/τριες BC3. Κάθε Ζευγάρι BC3 πρέπει να συμπεριλαμβάνει έναν άντρα και μία γυναίκα Αθλητή/τρια. Κάθε Αθλητής/τρια υποβοηθείται από έναν Χειριστή Ράμπας, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους Κανονισμούς των Χειριστών Ράμπας (αναφ.: 3.5). Επίσης ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ζευγάρι στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται πίσω από τον πίνακα του Σκορ, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές.

Ζευγάρια BC4

Οι αγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ως Αθλητές/τριες BC4. Κάθε Ζευγάρι BC4 πρέπει να συμπεριλαμβάνει έναν άντρα και μία γυναίκα Αθλητή/τρια. Οι Αθλητές/τριες που παίζουν με το πόδι, μπορούν να υποβοηθούνται από έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους Κανονισμούς των Αθλητικών Βοηθών (αναφ.: 3.5). Επίσης ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ζευγάρι στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται πίσω από τον πίνακα του Σκορ, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές.

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

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

3.2.1 Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης κάθε μέλος του Ζευγαριού πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 3 κόκκινες μπάλες και 3 μπλε μπάλες και 1 Jack ανά Ζευγάρι.

3.3 Αγώνες Ομάδων

ως Αθλητές/τριες BC1 ή BC2. Μία Ομάδα πρέπει να συμμετέχει στον αγώνα με τρεις Αθλητές/τριες και να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον έναν άντρα Αθλητή και τουλάχιστον μία γυναίκα Αθλήτρια, ένας εκ των οποίων πρέπει να είναι Αθλητής/τρια BC1. Δεν υπάρχουν αναπληρωματικοί (Αναπληρωματικοί μπορούν να επιτραπούν σε αγώνες νέων: Αν επιτραπούν, αυτό θα υποδεικνύεται στο Τεχνικό Έγγραφο του εκάστοτε Competition).

Κάθε Ομάδα επιτρέπεται να έχει μόνο έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους Κανονισμούς των Αθλητικών Βοηθών (αναφ.: 3.5). Επίσης ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ομάδα στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται πίσω από τον πίνακα του Σκορ, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές.

Στην Κατηγορία των Ομάδων, ένας αγώνας αποτελείται από έξι (6) Περιόδους. Κάθε Αθλητής/τρια ξεκινά μία Περίοδο με τον έλεγχο της Jack να περνά με αριθμητική σειρά από το κουτί ρίψης 1 έως το 6. Κάθε Αθλητής/τρια έχει δύο (2) χρωματιστές μπάλες. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες 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 πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 2 κόκκινες μπάλες, 2 μπλε μπάλες και 1 Jack ανά Ομάδα.

3.4 Υποχρεώσεις του Αρχηγού

3.4.1 Στην Κατηγορία των Ζευγαριών και των Ομάδων, κάθε Πλευρά ηγείται από έναν ή μία αρχηγό για κάθε αγώνα. Το γράμμα "C", πρέπει να είναι ορατό στο Διαιτητή υποδεικνύοντας τον/την αρχηγό. Κάθε αρχηγός, σωματείο ή χώρα είναι υπεύθυνοι να προμηθεύσουν το "C". Ο/Η 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 της Ομάδας/Ζευγαριού θα ρίξει, κατά τη διάρκεια του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των πέναλτι.

3.4.4 Ζητά τεχνικό ή ιατρικό time out. Ο Προπονητής, AB, XP ή ΒΠ μπορούν επίσης να ζητήσουν τεχνικό ή ιατρικό time out.

3.4.5 Επιβεβαιώνει την απόφαση του Διαιτητή κατά τη διαδικασία του σκορ.

3.4.6 Συνεργάζεται με το Διαιτητή σε περίπτωση Διαταραγμένης 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/τρια επιβεβαιώνει ότι συμφωνεί με κλικ «OK» ή δίνοντας την έγκρισή του/της στο άτομο που κρατά το σκορ ή στο Διαιτητή να κάνει κλικ «OK» εκ μέρους του/της.

3.4.8 Επίλυση διένεξης. Όπως επισημαίνεται στον Κανονισμό 20, ο/η αρχηγός- Αθλητής/τρια, είναι το άτομο που θα ζητήσει διευκρινίσεις. Ο Προπονητής, ΒΠ, είτε ο AB/XP επίσης μπορούν να μιλήσουν στο Διαιτητή, με την άδειά του, αν προκύψει διένεξη. Αν είναι απαραίτητο, επιτρέπεται να παραστεί μεταφραστής σύμφωνα με τους Κανονισμούς 16.8 και 16.9.

3.5 Βοηθοί των Αθλητών/τριών

3.5.1 Χειριστής Ράμπας

Ο Χειριστής Ράμπας είναι αναγνωρισμένος Αθλητής/τρια και πρέπει να συμμορφώνεται στους κανονισμούς που ισχύουν για τους Αθλητές/τριες με εξαίρεση τις περιπτώσεις που αφορούν την Κατηγοριοποίηση. Σε αυτό το Εγχειρίδιο Κανονισμών, οι Χειριστές Ράμπας πρέπει να ακολουθούν τους κανονισμούς που αναφέρονται στους «Χειριστές Ράμπας». Όταν αναφέρεται ο όρος «Αθλητής/τρια» στο παρόν Εγχειρίδιο, αναφέρεται στο άτομο ή τα άτομα που πραγματοποιούν τη ρίψη της μπάλας. Ο Χειριστής Ράμπας πρέπει να συμμορφώνεται στην Πολιτική της BISFed που αφορά την Υπηκοότητα των Αγωνιζόμενων. Ένας ΧΡ μπορεί να υποβοηθά μόνο έναν Αθλητή/τρια. Ο ΧΡ πρέπει να παραμένει ο ίδιος κατά τη διάρκεια όλου του competition, με εξαίρεση την περίπτωση ασθενείας του. Σε περίπτωση ασθενείας του ΧΡ, υπάρχει δυνατότητα αντικατάστασης. Για να επιτραπεί η αντικατάσταση, πρέπει να προσκομισθεί στον ΕΠ και τη Γραμματεία της Διοργάνωσης ιατρική βεβαίωση που πιστοποιεί την ασθένεια, πριν ανοίξουν τα Γήπεδα Προθέρμανσης του εν λόγω αγώνα. Ο/Η αντίπαλος πρέπει να ειδοποιηθεί άμεσα για την αντικατάσταση μόλις καταστούν διαθέσιμα τα Γήπεδα Προθέρμανσης Κάθε αντικαταστάτης ΧΡ πρέπει να έχει την αντίστοιχη άδεια ΧΡ BC3 και να έχει ολοκληρώσει τη διαδικασία ελέγχου αντι-ντόпинγκ.

Οι Χειριστές Ράμπας υποβοηθούν τους Αθλητές/τριες BC3, μέσω του χειρισμού της ράμπας σύμφωνα με τις υποδείξεις του Αθλητή/τριας. Οι Χειριστές Ράμπας πρέπει να βρίσκονται μέσα στο κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας και δεν επιτρέπεται να κοιτάζουν την περιοχή παιχνιδιού κατά τη διάρκεια των Περιόδων. Οι Χειριστές Ράμπας επιτελούν καθήκοντα όπως:

- Προσανατολίζουν τη ράμπα - καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας
- Προσαρμόζουν ή σταθεροποιούν το αμαξίδιο του Αθλητή/τριας - καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας
- Προσαρμόζουν την θέση του Αθλητή/τριας - καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας
- Ρολάρουν ή/και δίνουν την μπάλα στον Αθλητή/τρια - καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας
- Επιτελούν ενέργειες ρουτίνας πριν ή μετά την απελευθέρωση της μπάλας
- Μαζεύουν τις μπάλες μετά από κάθε Περίοδο - όταν ο Διαιτητής σηκώνει τη Jack και ανακοινώνει: «Ένα λεπτό!»
- Μεσολαβούν στις συνδιαλέξεις μεταξύ του Αθλητή/τριας και του Διαιτητή - μετά από έγκριση του Διαιτητή
- ΔΕΝ επιτρέπεται να εισέλθουν στον ΑΧ χωρίς άδεια (αναφ.: 15.9.7)
- ΠΡΕΠΕΙ να μένουν εκτός των κουτιών ρίψης των αντιπάλων

Κατά την απελευθέρωση της μπάλας ο Χειριστής Ράμπας:

- ΔΕΝ επιτρέπεται να έχει άμεση σωματική επαφή με τον Αθλητή/τρια (δεν πρέπει ν' αγγίζει καθόλου τον Αθλητή/τρια αναφ.: 15.5.5)
- ΔΕΝ επιτρέπεται να βοηθά τον Αθλητή/τρια ωθώντας, είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο
- ΔΕΝ επιτρέπεται να αγγίζει το δείκτη

Ο Χειριστής Ράμπας δεν επιτρέπεται να κοιτάξει στην περιοχή του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια μίας Περιόδου (αναφ.: 15.6.2, 15.6.5).

3.5.2 Αθλητικός Βοηθός

Οι Αθλητές/τριες BC1 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 του Αθλητή/τριας και μπορεί να εισέρχεται μόνο καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας. Οι Αθλητικοί Βοηθοί επιτελούν τα ίδια καθήκοντα με τους Χειριστές Ράμπας, με εξαίρεση τον προσανατολισμό της ράμπας.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Κατά την απελευθέρωση της μπάλας, ο Αθλητικός Βοηθός δεν επιτρέπεται να έχει άμεση σωματική επαφή με τον Αθλητή/τρια (δεν πρέπει ν' αγγίζει καθόλου τον Αθλητή/τρια αναφ.: 15.5.5), ούτε επιτρέπεται να βοηθά τον Αθλητή/τρια ωθώντας είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο.

3.5.3 Βοηθός Προπονητή

Ο Βοηθός Προπονητή συνοδεύει τον Αθλητή/τρια στη θέση του Προπονητή και έχει τα ίδια δικαιώματα με τον Προπονητή. Μόνο ένας από τους δύο, (ο Προπονητής ή ο Βοηθός Προπονητή) επιτρέπεται να συνοδεύει τον Αθλητή/τρια στην Περιοχή Προθέρμανσης στην Αίθουσα Κλήσης ή στον ΑΧ. Κατά τη διάρκεια της Περιόδου, ο ΒΠ (ή ο Προπονητής) πρέπει να κάθεται πίσω από τον πίνακα του Σκορ, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές.

3.6 Προπονητής

Ένας Προπονητής ή ένας Βοηθός Προπονητή ανά Πλευρά επιτρέπεται να εισέλθει στην Περιοχή Προθέρμανσης, στην Αίθουσα Κλήσης και στον ΑΧ, σε κάθε Κατηγορία (αναφ.: 7.2,8.2). Συμπεριλαμβάνεται και η Κατηγορία των Ατομικών.

4. Έλεγχος εξοπλισμού και μπαλών

Όλες οι συσκευές ελέγχου που είναι απαραίτητες για τη διεξαγωγή της αθλητικής διοργάνωσης πρέπει να είναι εγκεκριμένες από τον Τεχνικό Επιτετραμμένο της BISFed ή/και τον Επικεφαλή Διαιτητή κάθε εγκριθείσας διοργάνωσης.

Ο έλεγχος του εξοπλισμού (αναπηρικά αμαξίδια, ράμπες, δείκτες, γάντια, νάρθηκες, συσκευές επικοινωνίας κλπ) 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. Εξοπλισμός που έχει ελεγχθεί και εγκριθεί θα λαμβάνει μία σφραγίδα ή ένα αυτοκόλλητο επικύρωσης, της διοργάνωσης για κάθε αντικείμενο ξεχωριστά, συμπεριλαμβανομένων και αυτοκόλλητων ξεχωριστά για κάθε τμήμα της ράμπας. Γάντια, νάρθηκες ή άλλες, παρόμοιες συσκευές, τις οποίες ο Αθλητής/τρια 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 να δουν την έγκριση αυτή κατά τη διάρκεια της διαδικασίας στην Αίθουσα Κλήσης. Αθλητές/τριες και Προπονητές/ΒΠ που χρησιμοποιούν συσκευές επικοινωνίας στον ΑΧ πρέπει να έχουν λάβει έγκριση για τις συγκεκριμένες συσκευές στον Έλεγχο Εξοπλισμού όπου θα λάβουν και μία σφραγίδα ή αυτοκόλλητο επικύρωσης της διοργάνωσης. Επιτρέπονται μόνο οι συσκευές που είναι απαραίτητες με σκοπό την εγκεκριμένη επικοινωνία. Οι Διαιτητές δύναται να ελέγξουν τον εξοπλισμό οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα ώστε να επιβεβαιώσουν τη συμμόρφωση στους Κανονισμούς από πλευράς Αθλητών/τριών, Αθλητικών Βοηθών και Χειριστών Ράμπας. Αιτήματα για έγκριση οποιοδήποτε αντικείμενου μετά την ολοκλήρωση των ελέγχων εξοπλισμού δεν θα γίνονται δεκτά. Στο γήπεδο, Αθλητές/τριες και οι Αθλητικοί Βοηθοί/Χειριστές Ράμπας δεν επιτρέπεται να έχουν καμία μορφή επικοινωνίας με άτομο εκτός γηπέδου, όσο βρίσκονται στον ΑΧ. Μη εγκεκριμένες συσκευές επικοινωνίας δεν επιτρέπονται στον ΑΧ. Η παράβαση του κανονισμού αυτού με οποιοδήποτε τρόπο, αποτελεί αντικανονική επικοινωνία και επιφέρει μία μπάλα πέναλτι, η οποία θα παιχτεί με την πρώτη ευκαιρία (π.χ. στο τέλος της τρέχουσας Περιόδου, όταν επισημανθεί η Παράβαση).

Ο εξοπλισμός δύναται να υπόκειται σε τυχαίους ελέγχους οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της αθλητικής διοργάνωσης, πράξη που άπτεται στη διακριτική ευχέρεια του Διαιτητή Γηπέδου ή του Επικεφαλής Διαιτητή. Αν ο εξοπλισμός που χρησιμοποιείται στο γήπεδο βρεθεί παράτυπος, ο Αθλητής/τρια θα λάβει κίτρινη κάρτα (αναφ.:15.9.8). Αν ο εξοπλισμός ενός Αθλητή/τριας (αναπηρικά αμαξίδια, ράμπες, δείκτες, γάντια, νάρθηκες, και άλλα βοηθήματα) δεν πληρούν τα κριτήρια και δεύτερη φορά σε έναν τυχαίο έλεγχο, ο Αθλητής/τρια θα λάβει δεύτερη κίτρινη κάρτα και θα αποκλειστεί από τον τρέχοντα αγώνα.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Οι Μπάλες της Διοργάνωσης, οι οποίες είναι **εφεδρικές μπάλες**, πρέπει επίσης να περνούν από τον Έλεγχο για Μπάλες σε κάθε αθλητική διοργάνωση.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Κατά τη διενέργεια του Ελέγχου του Εξοπλισμού όπως επίσης και σε προγραμματισμένες ώρες κατά τη διενέργεια της αθλητικής διοργάνωσης/τουρνουά, θα υπάρχει μία περιοχή ελέγχου μπαλών ώστε να υπάρχει δυνατότητα να ελεγχθούν οι μπάλες με επίσημες συσκευές ελέγχου. Μία οπτική βιβλιοθήκη θα είναι διαθέσιμη ώστε να είναι **πλήρως διευκρινισμένη η αναφορά των Κανονισμών** στις μπάλες σε «καλή κατάσταση».

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 κανένα υλικό 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 γίνονται από την εσωτερική πλευρά της αντίστοιχης γραμμής. Οι γραμμές που διαχωρίζουν τα κουτιά ρίψης και **οι γραμμές που** σχηματίζουν το σταυρό μετρούνται 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 τη Jack (αναφ.: Σχέδιο Γηπέδου Boccia, **στο πίσω μέρος του Εγχειριδίου Κανονισμών**).

Όλα τα σημάδια του γηπέδου πρέπει να είναι μεταξύ 1.9cm και 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: τις εξωτερικές γραμμές, τη γραμμή ρίψης και τη γραμμή V. Η λεπτή ταινία, πλάτους 1.9cm - 2.6cm, χρησιμοποιείται για: τις εσωτερικές γραμμές, τις γραμμές που διαχωρίζουν τα κουτιά ρίψης, το κουτί στόχο και το σταυρό. Οι εσωτερικές διαστάσεις του κουτιού στόχου είναι **35cm x 35cm**. Η λεπτή ταινία πρέπει να τοποθετείται έξω από τα **35cm** του τετράγωνου κουτιού στόχου.

4.2 Πίνακας Αποτελεσμάτων

Ο πίνακας αποτελεσμάτων τοποθετείται σε σημείο όπου όλοι οι Αθλητές/τριες που παίρνουν μέρος στον αγώνα να μπορούν **ξεκάθαρα** να τον βλέπουν.

4.3 Εξοπλισμός Χρονομέτρησης

Όπου είναι δυνατόν ο εξοπλισμός χρονομέτρησης πρέπει να είναι ηλεκτρονικός.

4.4 Νεκρές Μπάλες

Μία μπάλα boccia η οποία **θα βρεθεί** εκτός ορίων πρέπει να τοποθετείται **σε μία καθορισμένη περιοχή** – σε μία βάση για νεκρές μπάλες, ή απλώς έξω από τη γραμμή των ορίων περίπου 1m από τις **μπάλες** στην περιοχή του παιχνιδιού. **Αυτή η διαδικασία επιτρέπει στους Αθλητές/τριες να μπορούν να μανουβράρουν πλήρως γύρω από τις μπάλες και να δουν καθαρά τις μπάλες που είναι στο παιχνίδι.**

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) πρόκειται να ρίξει. 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 **για τις μπάλες** χρησιμοποιούνται για τη μέτρηση της περιφέρειας μιας μπάλας boccia. **Συσκευές, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται** μετροταινίες, διαβήτες, φίλερ, φακοί, χρησιμοποιούνται από τους Διαιτητές για να μετρήσουν τις αποστάσεις στο γήπεδο.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

4.7 Μπάλες Boccia

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

Κάθε Αθλητής/τρια ή Πλευρά μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δικές του/της χρωματιστές μπάλες. Στην κατηγορία των Ατομικών κάθε Αθλητής/τρια μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δική του/της Jack, ενώ 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/τριες οι οποίοι/ες δεν έχουν φέρει τις δικές τους μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης. Μπάλα Jack της διοργάνωσης δύναται να δοθεί ως δάνειο σε Πλευρά, της οποίας η Jack δεν πέρασε επιτυχώς τον Έλεγχο για τις μπάλες.

4.7.1 Κριτήρια για τις μπάλες Boccia

4.7.1.1 Μία μπάλα πρέπει να έχει σφαιρικό σχήμα και για την κατασκευή της να χρησιμοποιούνται πάνελ ομοιόμορφου μεγέθους. Τα πάνελ πρέπει να είναι ραμμένα ομοιόμορφα μεταξύ τους ώστε να καθορίσουν το σφαιρικό σχήμα. Μία μπάλα πρέπει να ζυγίζει μεταξύ 275gr +/- 12gr. Η περιφέρεια μίας μπάλας πρέπει να είναι: 270mm +/- 8mm.

Όλα τα πάνελ μίας μπάλας πρέπει να είναι κατασκευασμένα από το ίδιο υλικό. Τα υλικά που επιτρέπονται είναι: βινύλιο, πολυουραιθένιο, δέρμα, συνθετικό δέρμα, σουετ ή παρόμοιο υλικό με χαμηλή ελαστικότητα.

Τα υλικά που επιτρέπονται για το γέμισμα πρέπει να έχουν το ίδιου μεγέθους πέλετ ή χάντρες κατασκευασμένα από πολυαιθυλένιο ή παρόμοιο πλαστικό ή φυσικό υλικό. Τα υλικά πρέπει να μην είναι αγώγιμα, μεταλλικά ή μαγνητικά.

4.7.1.2 Οι μπάλες πρέπει να έχουν ένα ξεκάθαρο κόκκινο, μπλε και λευκό χρώμα, το οποίο πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στο εγκεκριμένο από τη BISFed χρωματικό εύρος (συμπεριλαμβάνεται σαν παράρτημα).

4.7.1.3 Κάθε μπάλα που χρησιμοποιείται σε διοργανώσεις υπό την αιγίδα της BISFed, πρέπει να είναι «Αδειοδοτημένη Μπάλα», η οποία προέρχεται αντίστοιχα από κατασκευαστή που κατέχει την συγκεκριμένη άδεια. Η μπάλα πρέπει να φέρει το επίσημο λογότυπο του κατασκευαστή και το επίσημο λογότυπο αδειοδότησης από την BISFed. Και τα δύο λογότυπα πρέπει να είναι εμφανώς ορατά.

* Ο συγκεκριμένος κανονισμός θα τεθεί σε εφαρμογή από την 1^η Ιανουαρίου του 2023. Πριν την ημερομηνία αυτή θα ισχύει μόνο για τις ακόλουθες διοργανώσεις:

- Παγκόσμια Πρωταθλήματα 2022
- Παγκόσμια Κύπελλα 2022

4.7.1.4 Μία μπάλα δε θα εγκρίνεται για να χρησιμοποιηθεί σε αγώνα αν δεν βρίσκεται σε καλή κατάσταση. Με τον όρο «καλή κατάσταση», εννοείται πως θα είναι κατάλληλη για τον επιδιωκόμενο σκοπό, ικανοποιητικής ποιότητας, όχι κατεστραμμένη. Δεν πρέπει να έχει ορατές οπές ή κοψίματα στην εξωτερική επιφάνεια. Η επιφάνειά της δεν πρέπει να φέρει αυτοκόλλητα. Δεν επιτρέπεται να λείπουν νήματα από την μπάλα ή να έχουν σχιστεί. Επίσης δεν επιτρέπεται να έχουν ραφτεί ξανά ή επιδιορθωθεί περισσότερες από δύο υπάρχουσες ραφές. Δεν επιτρέπονται κανενός είδους υπολείμματα ή ουσίες στην εξωτερική επιφάνεια της μπάλας. Συμπεριλαμβάνονται διάφορων ειδών κόλλες είτε οποιεσδήποτε ουσίες χαμηλής τριβής όπως λάδι ή γράσο. Οι μπάλες δεν πρέπει να φέρουν στην επιφάνειά τους, εκδορές που έχουν γίνει επί τούτου.

Αθλητές/τριες οι οποίοι θα βρεθούν να χρησιμοποιούν τροποποιημένες μπάλες θα αποκλειστούν άμεσα από το Τουρνουά (αναφ.: 15.11.1).

Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις αδειοδοτημένες μπάλες θα δημοσιευτούν στην έκδοση 1.2 των Κανονισμών, που αναμένεται τον Ιανουάριο του 2022.

4.7.2 Έλεγχος για τις Μπάλες

4.7.2.1 Μετά την ρίψη του νομίσματος, κάθε μπάλα θα ελέγχεται στην Αίθουσα Κλήσης χρησιμοποιώντας το Πρότυπο Roll Test της BISFed ώστε να εξασφαλιστεί κατά πόσο κυλάει κάτω από την επίδραση της βαρύτητας κατά την απελευθέρωσή της κατά μήκος μίας αλουμινένιας ράμπας μήκους 290 mm υπό κλίση 25 μοιρών από το οριζόντιο επίπεδο (+/- 0.5 μοίρες). Κάθε μπάλα πρέπει να κυλάει τουλάχιστον 175 mm στην οριζόντια αλουμινένια πλατφόρμα εξόδου πλάτους 100 mm της συσκευής ελέγχου. Θα θεωρηθεί ότι πέρασε επιτυχώς 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 μοιρογνωμόνιο ώστε να κυμαίνεται μεταξύ 24.5 και 25.5 μοιρών).

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

4.7.2.2.1 Κάθε μπάλα πρέπει να ελέγχεται ότι δεν περνάει από τη μικρή τρύπα υπό την επίδραση του βάρους 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 υπό την επίδραση του βάρους της (δηλ. υπό τη βαρύτητα).

4.7.2.3 Το βάρος κάθε μπάλας πρέπει να ελέγχεται χρησιμοποιώντας ζυγαριά ακριβείας με απόκλιση 0.01gr.

4.7.2.4 Κάθε μπάλα θα ελέγχεται οπτικά κατά τη διεξαγωγή του ελέγχου για μπάλες αν πληροί τα κριτήρια που ορίζουν οι κανονισμοί.

4.7.2.5 Ο Επικεφαλής Διαιτητής έχει το δικαίωμα να προχωρήσει σε επιπλέον τυχαίους ελέγχους σύμφωνα με τους κανονισμούς 4.7.1.1 – 4.7.2.4.

4.7.2.6 Κάθε μπάλα που αποτυγχάνει σύμφωνα με τους κανονισμούς 4.7.1.1 - 4.7.2.5 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 (αναφ.: 9.4).

Ο Επικεφαλής Διαιτητής και ο Τεχνικός Επιτετραμμένος θα λάβουν την τελική απόφαση σχετικά με το αν μπορούν να χρησιμοποιηθούν συγκεκριμένες μπάλες ή πρέπει να αποκλειστούν.

5. Βοηθητικές Συσκευές

Οι Βοηθητικές Συσκευές, όπως οι ράμπες και οι δείκτες που χρησιμοποιούνται από τους Αθλητές/τριες της Κατηγορίας BC3, υπόκεινται σε έγκριση στον έλεγχο εξοπλισμού κάθε αθλητικής διοργάνωσης. Τα γάντια και οι νάρθηκες που χρησιμοποιούνται από οποιονδήποτε Αθλητή/τρια, στο χέρι που πραγματοποιεί τη ρίψη, πρέπει να έχουν έγγραφη έγκριση από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης η οποία πρέπει να επιδεικνύεται στον Έλεγχο Εξοπλισμού και στην Αίθουσα Κλήσης.

5.1 Η ράμπα κατά την τοποθέτησή της στο έδαφος, και με τη μία της πλευρά να ακουμπά κάτω, πρέπει να χωράει σε μια περιοχή με διαστάσεις 2.5m x 1m. Η περιοχή αυτή είναι τρισδιάστατη. Κανένα τμήμα της ράμπας δεν επιτρέπεται να αιωρείται στο εσωτερικό καμίας γραμμής. Οι ράμπες, συμπεριλαμβανομένων

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

τυχόν εξαρτημάτων, επεκτάσεων και βάσεων, πρέπει να επεκταθούν στην μέγιστη έκταση που μπορούν να λάβουν, κατά τη διάρκεια της μέτρησης. Αυτό συμπεριλαμβάνει κάθε εξάρτημα που συγκρατεί την μπάλα στη θέση της, εκτός της επέκτασης της ράμπας. Η ράμπα ΔΕΝ πρέπει να έχει τη δυνατότητα επέκτασης πάνω από το ανώτατο όριο, διαφορετικά είναι παράτυπη. Σημάδια ή γραμμές που υποδεικνύουν την ανώτατη επιτρεπτή επέκταση, οποιουδήποτε τμήματος της ράμπας ή του εξαρτήματος που συγκρατεί την μπάλα, ΔΕΝ επιτρέπονται.

5.1.1 Για να αποφευχθεί οποιαδήποτε υλική ζημιά, μόνο ο Χειριστής Ράμπας ή ο Προπονητής μπορούν να χειρίζονται τη ράμπα κατά τη διενέργεια των Ελέγχων Εξοπλισμού. Εφόσον εγκριθεί στον Έλεγχο Εξοπλισμού, ο Διαιτητής θα τοποθετήσει το αντίστοιχο αυτοκόλλητο ή τη σφραγίδα της επικύρωσης, την οποία παρέχει η ΟΕ για το competition, και προορίζεται για τους εγκεκριμένους εξοπλισμούς.

5.2 Μια ράμπα δεν μπορεί να περιέχει καμία μηχανική συσκευή που θα βοηθούσε την ώθηση, την επιτάχυνση ή επιβράδυνση της μπάλας, ή να διευκολύνει τον προσανατολισμό της ράμπας (δηλ. λείζερ, αλφάδια, φρένα, συσκευές στόχευσης, στόχαστρα κ.λ.π.). Τέτοιες μηχανικές συσκευές δεν επιτρέπονται στην Αίθουσα Κλήσης ή στον Αγωνιστικό Χώρο. Από τη στιγμή που ο Αθλητής/τρια απελευθερώσει την μπάλα, τίποτα δεν πρέπει να παρεμποδίζει την μπάλα με οποιονδήποτε τρόπο. Δεν επιτρέπεται η χρήση ανυψωμένης βάσης. Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιείται για παρατήρηση/στόχευση/προσανατολισμό της ράμπας ένα σταθερό ή προσωρινό εξάρτημα προσάρτησης στη ράμπα. Συμπεριλαμβάνονται κρίκοι δαχτυλίδια και εξαρτήματα που συγκρατούν την μπάλα. Τα πλάγια τμήματα της ράμπας δεν πρέπει να υπερβαίνουν το ύψος (διάμετρο) της μπάλας. Το τελικό τμήμα/κορυφή της ράμπας δεν πρέπει να υπερβαίνει το ύψος των πλαϊνών τμημάτων.

5.3 Κατά την πραγματοποίηση της ρίψης της μπάλας, η ράμπα δεν επιτρέπεται να προεξέχει από κανένα σημείο της γραμμής ρίψης (Φανταστείτε τη γραμμή σαν ένα στέρεο τοίχο ο οποίος δεν επιτρέπεται να αγγιχθεί ή να διαπεραστεί).

5.4 Δεν υπάρχει περιορισμός στο μήκος του δείκτη που χρησιμοποιείται από τον Αθλητή/τρια με σκοπό την απελευθέρωση της μπάλας από τη ράμπα (αναφ.:15.5.4). Ο δείκτης πρέπει να είναι προσδεδμενός απευθείας στον Αθλητή/τρια (στο κεφάλι, στο στόμα, στο χέρι ή το πόδι κλπ). Οι δείκτες πρέπει να έχουν απευθείας επαφή με την μπάλα (και τον Αθλητή/τρια) κατά την απελευθέρωση της μπάλας. Η απελευθέρωση της μπάλας πρέπει να πραγματοποιείται υπό τη δύναμη του Αθλητή/τριας που χρησιμοποιεί το δείκτη. Η ανύψωση ή, αντίστοιχα, το χαμύλωμα μίας πύλης, δεν είναι επιτρεπτό. Χορδές, κορδέλες, φιόγκοι, λωρίδες υφάσματος κλπ, δεν αποτελούν δείκτες. Οι εγκεκριμένοι δείκτες θα φέρουν αυτοκόλλητα επικύρωσης.

5.5 Αφού ο Διαιτητής δώσει τη Jack και πριν ρίξει τη Jack, ο Αθλητής/τρια που ρίχνει πρέπει να μετακινήσει εμφανώς τη ράμπα του τουλάχιστον 20cm προς τα αριστερά και 20cm προς τα δεξιά, ενέργεια η οποία από εδώ και πέρα θα καλείται «Αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις» (αναφ.: 15.5.9). (Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζεται πως ο Χειριστής της Ράμπας δε συμμετέχει στην ευθυγράμμιση για την πρώτη βολή, ενόσω ο Διαιτητής είναι απασχολημένος).

Για κάθε Περίοδο παράτασης, τόσο στα Ατομικά όσο και στα Ζευγάρια, κάθε Αθλητής/τρια πρέπει να πραγματοποιήσει την Αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις πριν τη ρίψη της πρώτης του/της μπάλας, (για τα Ζευγάρια η αιώρηση αυτή πρέπει να είναι ταυτόχρονη), αλλά μόνο εφόσον ο Διαιτητής υποδείξει ότι είναι η σειρά τους (αναφ.: 13.5). Η ράμπα πρέπει επίσης να αιωρηθεί και προς τις δύο κατευθύνσεις κάθε φορά πριν από οποιαδήποτε ρίψη μπάλας πέναλτι.

Οι Αθλητές/τριες που έχουν εναπομείνασες μπάλες πρέπει να επαναπροσανατολίσουν τη ράμπα πριν εκτελέσουν τη ρίψη τους, πραγματοποιώντας την Αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις, όταν οι ίδιοι ή ο συμπαίκτης/κτριά τους επιστρέφουν από την περιοχή παιχνιδιού (για τα Ζευγάρια η αιώρηση αυτή πρέπει να είναι ταυτόχρονη όπου και οι δύο Αθλητές ΠΡΕΠΕΙ να πραγματοποιήσουν την αιώρηση της ράμπας πριν την απελευθέρωση της μπάλας). Αν ο Αθλητής/τρια δεν έχει εναπομείνασες μπάλες, δεν χρειάζεται να κάνει αυτή την αιώρηση (αναφ.: 15.5.10).

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Δεν απαιτείται η αιώρηση της ράμπας μεταξύ των άλλων ρίψεων.

5.6 Ένας Αθλητής/τρια 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/τριας καθ' όλη τη διάρκεια της Περιόδου. Εάν ο Αθλητής/τρια 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 συγκεκριμένου Αθλητή/τριας από την αρχή της Περιόδου. Αν ένα αντικείμενο βγει από το κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας κατά τη διάρκεια της Περιόδου, ο Διαιτητής θα κρίνει σύμφωνα με τον κανονισμό 15.7.1, 15.7.4.

5.7 Αν ο εξοπλισμός του Αθλητή/τριας παρουσιάσει βλάβη κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο Διαιτητής θα σταματήσει το χρονόμετρο και στην Πλευρά αυτή θα δοθεί ένα τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών για να επιδιορθώσει τον εξοπλισμό. Σε αγώνα Ζευγαριών, ένας Αθλητής/τρια μπορεί να μοιράζεται τη ράμπα με τον συμπαίκτη του/της, **αν είναι απαραίτητο**. Η ράμπα αντικατάστασης μπορεί να τοποθετηθεί μεταξύ των Περιόδων και πρέπει να φέρει τη σφραγίδα/αυτοκόλλητο επικύρωσης της διοργάνωσης. Ο Επικεφαλής Διαιτητής πρέπει να είναι ενήμερος για τέτοιου είδους αντικαταστάσεις. Τα αντικείμενα που θα αντικαταστήσουν τα ήδη υπάρχοντα, επιτρέπεται να προέρχονται εκτός του AX (αναφ.:19) .Μία Πλευρά μπορεί να λάβει μόνο ένα τεχνικό time out ανά αγώνα.

5.8 Οι Αθλητές/τριες όπου είναι απαραίτητο να χρησιμοποιούν γάντια ή νάρθηκες, ή οποιαδήποτε παρόμοια βοηθήματα, στο χέρι με το οποίο πραγματοποιούν τις ρίψεις, πρέπει να έχουν τεκμηριωμένη έγγραφη έγκριση για τη χρήση αυτών των αντικειμένων από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης. Το έγγραφο Κατηγοριοποίησης θα είναι έγκυρο για όσο διάστημα αναγράφεται στο έγγραφο (Η Κατηγοριοποίηση ενός Αθλητή/τριας μπορεί να είναι μόνιμη ή προσωρινή).

6. Αναπηρικά Αμαξίδια

6.1 Οι Αθλητές/τριες που συμμετέχουν στους αγώνες πρέπει να κάθονται αναπηρικά αμαξίδια για να έχουν το δικαίωμα να αγωνιστούν. Μπορούν ακόμη να χρησιμοποιηθούν σκούτερ ή ανάκλυντρα/κρεβάτια (με έγγραφη έγκριση από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης). Δεν υπάρχει περιορισμός στο ύψος καθίσματος για τους Αθλητές/τριες BC3, εφόσον παραμένουν καθιστοί, **κατά την απελευθέρωση της μπάλας**. Για όλους τους άλλους Αθλητές/τριες το μέγιστο ύψος καθίσματος είναι 66 cm από το έδαφος μέχρι το χαμηλότερο σημείο όπου ο γλουτός του αθλητή έρχεται σε επαφή με το μαξιλάρι του καθίσματος (αναφ.: 15.7.6).

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

6.3 Σε περίπτωση διαφωνίας, την απόφαση θα λάβουν ο Επικεφαλής Διαιτητής σε συνεργασία με τον Τεχνικό Επιτετραμμένο σύμφωνα με τους κανονισμούς. Η απόφασή τους είναι οριστική.

6.4 Προσαρμογές για τα αναπηρικά αμαξίδια.

6.4.1 Οι Αθλητές/τριες επιτρέπεται να χρησιμοποιούν βοηθήματα υποστήριξης στα αγωνιστικά τους αμαξίδια, τα οποία χρησιμεύουν στη στήριξη και σταθεροποίηση του σώματός τους. Στα βοηθήματα αυτά μπορεί να συμπεριλαμβάνονται πυελικοί μάντες (ζώνες), μάντες θώρακος, αστραγάλων, ποδιών/πέλματος, θωρακικά στηρίγματα, λαβές. Η στήριξη τέτοιου τύπου πρέπει να δηλωθεί, να εγκριθεί και να καταγραφεί κατά τη διαδικασία διενέργειας της Κατηγοριοποίησης.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

6.4.2 Οποιαδήποτε επιπρόσθετη συσκευή/εξάρτημα στο αγωνιστικό αμαξίδιο του Αθλητή/τριας πρέπει να εγκριθεί τόσο από τους Διαιτητές όσο και από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης. ΚΑΜΙΑ επιπρόσθετη συσκευή/εξάρτημα δεν πρέπει να προστίθεται στο αγωνιστικό αμαξίδιο, η οποία θα προσδώσει επιπλέον σταθερότητα, είτε έλεγχο, ή να κατευθύνει τα Άνω Άκρα/Κάτω Άκρα (AA/KA) κατά τη ρίψη της μπάλας.

6.4.3 Ο Διαιτητής ή ο Υπεύθυνος Κατηγοριοποίησης έχουν τη δικαιοδοσία να ζητήσουν από τον Αθλητή/τρια να αφαιρέσει οποιοδήποτε επιπρόσθετες μη εγκεκριμένες συσκευές/εξαρτήματα τα οποία θεωρούνται πως δίνουν στον συγκεκριμένο Αθλητή/τρια, ένα αθέμιτο πλεονέκτημα όσον αφορά τη ρίψη της μπάλας εντός της περιοχής παιχνιδιού (π.χ. ένα εξωτερικό εξάρτημα-οδηγός που βοηθά στην κατεύθυνση μίας ρίψης/κλωτσιάς/απελευθέρωσης).

Προετοιμασία πριν το Παιχνίδι

7. Προθέρμανση

7.1 Πριν από την έναρξη κάθε αγώνα Αθλητές/τριες έχουν τη δυνατότητα προθέρμανσης σε σχεδιασμένη Περιοχή Προθέρμανσης. **Κατά την προγραμματισμένη από τη διοργάνωση** ώρα η Περιοχή Προθέρμανσης πρέπει να χρησιμοποιείται αποκλειστικά από τους Αθλητές/τριες που σύμφωνα με το πρόγραμμα θα παίξουν στον επόμενο προγραμματισμένο αγώνα. Οι Αθλητές/τριες **και οι Βοηθοί των Αθλητών/τριών** (Προπονητής/ΒΠ, ΑΒ, ΧΡ) μπορούν να εισέλθουν στην Περιοχή Προθέρμανσης και το προκαθορισμένο γήπεδο, μέσα στο χρόνο που έχει καθοριστεί για αυτούς (αναφ.: 15.9.1).

7.1.1 Χρονοδιάγραμμα Προθέρμανσης: για τους πρώτους αγώνες της ημέρας, η Περιοχή Προθέρμανσης θα ανοίξει 90 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του πρώτου αγώνα και θα κλείσει 5 λεπτά πριν το άνοιγμα της Αίθουσας Κλήσης για τους πρώτους αγώνες. Για τους επόμενους αγώνες μέσα στη μέρα, η Περιοχή Προθέρμανσης θα ανοίξει όταν κλείσει η Αίθουσα Κλήσης για τους προηγούμενους αγώνες και θα κλείσει 5 λεπτά πριν ανοίξει η Αίθουσα Κλήσης για τους αγώνες αυτούς. Όταν η Αίθουσα Κλήσης κλείσει για τους τελευταίους αγώνες της ημέρας, οι Αθλητές και οι Αθλήτριες που δεν αγωνίστηκαν κατά τη διάρκεια της ημέρας αυτής έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν την Περιοχή Προθέρμανσης για 60 λεπτά, για προπόνηση. Ο ΤΕ πρέπει να προσαρμόσει το χρονοδιάγραμμα έτσι ώστε να εξυπηρετήσει την πρόσβαση στην Περιοχή Προθέρμανσης και το αντίστοιχο πρόγραμμα των αγώνων. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα ενημερωθούν για τυχόν αλλαγές του κανονικού προγράμματος.

7.2 Οι Αθλητές/τριες μπορούν να συνοδεύονται στην Περιοχή Προθέρμανσης από άτομα, των οποίων ο μέγιστος αριθμός ορίζεται ως εξής: (αναφ.: 15.9.1)

- BC1: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC2: 1 Προπονητής συν 1 Βοηθός Προπονητή
- BC3: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Χειριστής Ράμπας
- BC4: 1 Προπονητής συν 1 Βοηθός Προπονητή
- Ζευγάρια BC3: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Χειριστής Ράμπας ανά Αθλητή/τρια
- Ζευγάρια BC4: 1 Προπονητής συν 1 Βοηθός Προπονητή, συν 1 Αθλητικός Βοηθός αν ο Αθλητής/τρια παίζει με το πόδι)
- Ομάδα (BC1/2): 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Αθλητικός Βοηθός

7.3 Αν είναι απαραίτητο, ένας μεταφραστής και ένας φυσικοθεραπευτής/μασέρ ανά χώρα επιτρέπεται να εισέλθει στην Περιοχή Προθέρμανσης. Αυτά τα άτομα δεν θα βοηθούν στην προπονητική διαδικασία.

8. Αίθουσα Κλήσης

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

8.2 Ο ανώτατος αριθμός συνοδών των Αθλητών/τριών στην Αίθουσα Κλήσης ορίζεται ως εξής:

- BC1: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Αθλητικός Βοηθός
- BC2: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή)
- BC3: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Χειριστής Ράμπας
- BC4: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), (συν 1 Αθλητικός Βοηθός, αν ο Αθλητής/τρια παίζει με το πόδι)
- Ζευγάρια BC3: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Χειριστής Ράμπας ανά Αθλητή/τρια
- Ζευγάρια BC4: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), (συν 1 Αθλητικός Βοηθός, αν ο Αθλητής/τρια παίζει με το πόδι)
- Ομάδα (BC1/2): 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Αθλητικός Βοηθός

8.3 Πριν την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης, κάθε Αθλητής/τρια, **κάθε Αθλητικός Βοηθός και κάθε Χειριστής Ράμπας** πρέπει να επιδείξει τον αριθμό με τον οποίο αγωνίζεται και τη διαπίστευσή τους. Οι Προπονητές (ή οι Βοηθοί Προπονητών) πρέπει να επιδείξουν τη διαπίστευσή τους. Οι αριθμοί των Αθλητών/τριών **πρέπει να είναι εμφανώς ορατοί από μπροστά, είτε να τους φορά ο Αθλητής/τρια ή να είναι τοποθετημένοι στο αναπηρικό αμαξίδιο. Οι ΧΟ πρέπει να φορούν τον αριθμό, ο οποίος αντιστοιχεί στον Αθλητή/τρια, τον οποίο/οποία υποβοηθούν, εμφανώς ορατό, στην πλάτη τους. Όλοι οι υπόλοιποι ΑΒ πρέπει να φορούν τον αριθμό στο στέρνο τους. Στην Κατηγορία των Ομάδων, ο ΑΒ πρέπει να φορά τον αριθμό που αντιστοιχεί σε οποιονδήποτε από τους Αθλητές BC1 του συγκεκριμένου αγώνα. Αν τα παραπάνω δεν τηρούνται αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την άρνηση εισόδου στην Αίθουσα Κλήσης.**

8.4 Επιβεβαίωση εισόδου, **για όλους τους αγώνες**, πραγματοποιείται 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 την Κατηγορία των Ατομικών, όλοι οι Αθλητές/τριες πρέπει να εισέλθουν στην Αίθουσα Κλήσης στο χρονικό διάστημα μεταξύ τριάντα (30) λεπτών έως δεκαπέντε (15) λεπτών πριν την επίσημη έναρξη του αγώνα, **στον οποίο είναι προγραμματισμένο να συμμετάσχουν.**

8.4.2 Για τις Κατηγορίες των Ομάδων και των Ζευγαριών, οι Αθλητές/τριες πρέπει να εισέλθουν στην Αίθουσα Κλήσης στο χρονικό διάστημα μεταξύ σαράντα πέντε (45) λεπτών έως είκοσι (20) λεπτών πριν την επίσημη έναρξη του αγώνα, **στον οποίο είναι προγραμματισμένο να συμμετάσχουν.**

8.4.3 Τα μέλη κάθε Πλευράς (Ατομικό, Ζευγάρια ή Ομάδες, συμπεριλαμβανομένων ΑΒ/ΧΡ και του Προπονητή/ΒΠ) πρέπει να εισέρχονται στην Αίθουσα Κλήσης μαζί και να φέρουν όλο τον εξοπλισμό 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/τριες, Προπονητές/ΒΠ, και ΑΒ/ΧΡ, δεν επιτρέπεται να φύγουν από αυτήν. Αν αποχωρήσουν δεν θα τους επιτραπεί να ξαναμπούν και δεν μπορούν να συμμετέχουν στον **παρώντα** αγώνα (εξαίρεση αποτελεί ο κανονισμός 8.13). Οποιαδήποτε άλλη εξαίρεση εξετάζεται από τον Επιδιατητή ή/και τον Τεχνικό Επιτετραμμένο των αγώνων.

8.6 Όλες οι Πλευρές μετά την είσοδο τους στην Αίθουσα Κλήσης πρέπει να παραμένουν στον προσχεδιασμένο χώρο που ορίζεται για αυτούς. Αν ένας Αθλητής/τρια παίζει συνεχόμενα παιχνίδια ο Προπονητής/ΒΠ ή ο Αρχηγός Αποστολής μπορούν, με την άδεια του Τεχνικού Επιτετραμμένου των αγώνων, να πραγματοποιήσουν την επιβεβαίωση εισόδου του Αθλητή/τριας για το επόμενο παιχνίδι. Αυτό

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

περιλαμβάνει και τα playoff παιχνίδια όταν η πρόκριση του Αθλητή/τριας στην επόμενη φάση δεν αφήνει αρκετό χρόνο για συμμόρφωσή του/της στα χρονικά όρια που υπάρχουν στην Αίθουσα Κλήσης.

8.7 Στην καθορισμένη ώρα που κλείνει η είσοδος της Αίθουσας Κλήσης κανένα άτομο, εξοπλισμός ή μπάλες επιτρέπεται να εισέλθουν στην Αίθουσα Κλήσης ή να συμμετέχουν στον αγώνα (εξαιρέσεις εξετάζονται από τον Επιδιαιτητή ή το επιτελείο του).

8.8 Οι Διαιτητές, για κάθε αγώνα, 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/τριες να επιδείξουν τον αγωνιστικό τους αριθμό, τη διαπίστευσή τους καθώς και το έγγραφο που τους έχει δοθεί κατά την Κατηγοριοποίηση τους.

8.10 Ο έλεγχος όλου του εξοπλισμού, πρέπει να διεξάγεται στην Αίθουσα Κλήσης (για παράδειγμα η επιβεβαίωση των αυτοκόλλητων/σφραγίδων επικύρωσης στις ράμπες, τους δείκτες και τα αναπηρικά αμαξίδια. Οποιοδήποτε κομμάτι του εξοπλισμού περάσει επιτυχώς τον έλεγχο, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο γήπεδο, εκτός αν η Πλευρά μπορεί άμεσα να κάνει την επιδιόρθωση που χρειάζεται ώστε να καταστεί κατάλληλο.

8.11 Οι μπάλες θα ελέγχονται στην Αίθουσα Κλήσης. Μετά την ρίψη νομίσματος, ο Διαιτητής θα ελέγξει τις 7 μπάλες της κάθε Πλευράς, με Οπτική Επιθεώρηση και χρησιμοποιώντας τη Συσκευή του Τεστ Κύλισης, το Άκαμπτο Περιγράμμα για την Περιφέρεια και τη Ζυγαριά. Κάθε μπάλα που αποτυγχάνει να περάσει οποιονδήποτε από τους συγκεκριμένους ελέγχους στην Αίθουσα Κλήσης, θα κατασχεθεί και θα κρατηθεί για το υπόλοιπο της Αθλητικής Διοργάνωσης (Τουρνουά). Αυτές οι μπάλες δεν θα αντικατασταθούν για τον συγκεκριμένο αγώνα. Εντούτοις αν η Jack δεν περάσει επιτυχώς τον έλεγχο θα αντικατασταθεί από Jack της διοργάνωσης, κατ' επιλογή του Διαιτητή. Οι μπάλες της Διοργάνωσης θα χρησιμοποιούνται μόνο από Αθλητές/τριες που δεν έχουν φέρει δικές τους μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης.

8.12 Ρίψη νομίσματος – η ρίψη του νομίσματος πραγματοποιείται στην Αίθουσα Κλήσης. Ο Διαιτητής ρίχνει το νόμισμα και η Πλευρά που το κερδίζει διαλέγει αν θα παίξει με κόκκινα ή μπλε. Επιτρέπεται στις Πλευρές να ελέγξουν με προσοχή (υπό την επίβλεψη του Διαιτητή) τις μπάλες της αντίπαλης Πλευράς, είτε πριν ή μετά τη ρίψη του νομίσματος.

8.13 Αν παρουσιαστεί μια καθυστέρηση στο πρόγραμμα ενώ η Αίθουσα Κλήσης έχει ανοίξει, ο Επικεφαλής Διαιτητής ή το επιτελείο του, μπορούν να συμφωνήσουν σε αίτημα χρήσης της τουαλέτας κάτω από τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

- Η αντίπαλη Πλευρά πρέπει να ενημερωθεί
- Ένα διοικητικό μέλος του προσωπικού πρέπει να συνοδέψει τον Αθλητή/τρια
- Ο Αθλητής/τρια πρέπει να επιστρέψει στην Αίθουσα Κλήσης εντός δέκα (10) λεπτών. Αν δεν επιστρέψει εγκαίρως, θα έχει σαν αποτέλεσμα να χάσει τον αγώνα

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 εγγράφως, ενώ ο TE θα αναπροσαρμόσει το πρόγραμμα.

8.15 Οι μεταφραστές μπορούν να μπουν στην Αίθουσα Κλήσης ή τον AX αν τους ζητηθεί από το Διαιτητή. Ο μεταφραστής πρέπει να βρίσκεται σε έναν καθορισμένο χώρο έξω από την Αίθουσα Κλήσης πριν από την έναρξη κάθε αγώνα ώστε να είναι διαθέσιμος να μπει στην Αίθουσα Κλήσης ή τον AX.

9. Έλεγχος στις Μπάλες

Επίσημες συσκευές ελέγχου θα τοποθετηθούν σε μία περιοχή, ώστε οι Αθλητές/τριες να έχουν τη δυνατότητα ελέγχου των μπαλών τους, ανεπίσημα. Οι επίσημοι έλεγχοι στις μπάλες αποτελούν μέρος της διαδικασίας της Αίθουσας Κλήσης.

9.1. Εάν ένας Αθλητής ή μία Αθλήτρια, φέρει περισσότερες μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης, οι επιπλέον μπάλες θα κατασχεθούν μέχρι το τέλος του competition (του συνόλου των ατομικών ή των ομαδικών παιχνιδιών).

Οι «Επιπλέον μπάλες» που θα κατασχεθούν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας στην Αίθουσα Κλήσης, αλλά πληρούν κατά τ' άλλα τα κριτήρια, μπορούν να ανακτηθούν για ένα επόμενο competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών) στην ίδια αθλητική διοργάνωση/τουρνουά. Αυτές μπορούν να ζητηθούν μετά τη λήξη του competition (συνόλου των ατομικών ή των ομαδικών παιχνιδιών).

9.2 Σε περίπτωση που μία ή περισσότερες μπάλες αποτύχουν στον Έλεγχο για τις Μπάλες, ο Αθλητής/τρια θα λάβει μία κίτρινη κάρτα σύμφωνα με τον κανονισμό 15.9.3. Εάν ένας Αθλητής ή μία Αθλήτρια, έχει παραπάνω από μία μπάλες που αποτυγχάνουν στον ίδιο τυχαίο έλεγχο, θα λάβει μόνο μία κίτρινη κάρτα, αλλά ο Αθλητής/τρια θα αγωνιστεί με μία μπάλα λιγότερη για κάθε μπάλα που απορρίφθηκε.

9.3 Εάν η μπάλα/ες ενός Αθλητή ή μίας Αθλήτριας δεν πληρούν τα κριτήρια σε έναν επόμενο αγώνα αυτός ο Αθλητής/τρια θα λάβει μία 2^η κίτρινη κάρτα και θα αποκλειστεί από το συγκεκριμένο αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς 15.9.2 και 15.9.3

9.4 Οι Αθλητές/τριες και οι Προπονητές/Βοηθοί Προπονητών μπορούν να παρακολουθήσουν τον έλεγχο που αφορά τις μπάλες. Εάν μία μπάλα αποτύχει να περάσει το τεστ, ο έλεγχος δεν επαναλαμβάνεται, εκτός από την περίπτωση που κριθεί πως ο Διαιτητής δεν ακολούθησε τη σωστή διαδικασία ελέγχου (αναφ.: 4.7.2).

9.5 Για τους Αθλητές/τριες των Ομάδων και των Ζευγαριών, στην Αίθουσα Κλήσης πρέπει να διευκρινίζεται ο/η κάτοχος του κάθε εξοπλισμού καθώς και οι μπάλες που αντιστοιχούν σε Αθλητή/τρια έτσι ώστε εάν ένα αντικείμενο αποτύχει στον τυχαίο έλεγχο, να μπορεί να συσχετιστεί με το σωστό Αθλητή/τρια. Εάν δεν διευκρινιστεί ο ιδιοκτήτης, ο /η αρχηγός θα αγωνιστεί με λιγότερες μπάλες (αναφ.: 15.9.2).

ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

10. Το Παιχνίδι

Μετάβαση από την Αίθουσα Κλήσης στο γήπεδο που θα διεξαχθεί ο αγώνας, στον ΑΧ.

10.1 Προθέρμανση στο Γήπεδο

Με την είσοδό τους οι Αθλητές/τριες τοποθετούνται στα ειδικά καθορισμένα κουτιά ρίψης. Ο Διαιτητής θα υποδείξει την έναρξη της προθέρμανσης των 2 λεπτών, όπου κάθε Πλευρά μπορεί να ρίξει όλες τις μπάλες της (συμπεριλαμβανομένης και της Jack). Κατά τη διάρκεια της προθέρμανσης Αθλητές/τριες, Α.Β., Χ.Ρ., όπως και ο εξοπλισμός δεν πρέπει να παραβιάζουν το κουτί ρίψης του/της αντιπάλου. Η ράμπα δεν πρέπει να αιωρείται πάνω από τις πλάγιες γραμμές και να εμποδίζει το χώρο του/της αντιπάλου κατά την προθέρμανση.

Η προθέρμανση τελειώνει είτε, όταν και οι δύο Πλευρές έχουν ρίξει όλες τις μπάλες, ή όταν παρέλθουν τα 2 λεπτά, (όποιο προκύψει πρώτο).

10.2 Ρίχνοντας τη Jack

Κατά τη ρίψη οποιασδήποτε μπάλας (Jack, κόκκινης, ή μπλε), οι Αθλητές/τριες πρέπει να διατηρούν όλο τον εξοπλισμό τους, μπάλες και υπάρχοντα, μέσα στο κουτί ρίψης τους. Για τους Αθλητές/τριες BC3, συμπεριλαμβάνονται και οι Χειριστές Ράμπας.

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

10.2.2 Ο Αθλητής/τρια μπορεί να ρίξει τη Jack μόνο αφού ο Διαιτητής υποδείξει ότι είναι η σειρά της δικής του Πλευράς να παίξει. Οι Αθλητές/τριες BC3 πρέπει να πραγματοποιήσουν αιώρηση της ράμπας και προς τις δύο κατευθύνσεις πριν τη ρίψη της Jack.

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

10.3 Άκυρη Jack (Φάουλ)

10.3.1 Η Jack θα είναι άκυρη (φάουλ) αν:

- Κατά τη ρίψη της, καταλήξει σε περιοχή μη έγκυρη για τη Jack
- Καταλήξει εκτός των ορίων του γηπέδου
- Διαπράττεται παράβαση από τον Αθλητή/τρια που ρίχνει τη Jack. Ακολούθως θα δοθεί η ποινή που προβλέπεται σύμφωνα με τον κανονισμό 15.1-15.11

10.3.2 Αν η Jack είναι άκυρη (φάουλ), τότε αυτή δίνεται στον Αθλητή/τρια που θα την έριχνε στην επόμενη Περίοδο. Αν η Jack είναι άκυρη (φάουλ) στην τελευταία Περίοδο, δίνεται στον Αθλητή/τρια που έριξε 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 άκυρη (φάουλ), η επόμενη Περίοδος θα ξεκινήσει όπως θα γινόταν αν το φάουλ δεν είχε διαπραχθεί και τη Jack θα ρίξει ο Αθλητής/τρια που επρόκειτο να ρίξει κανονικά.

10.4 Ρίχνοντας την πρώτη χρωματιστή μπάλα στο γήπεδο

10.4.1 Ο Αθλητής/τρια που ρίχνει τη Jack επιτυχημένα είναι και αυτός/αυτή που θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα (αναφ.:15.5.8). Αν υπάρχει μεγάλη καθυστέρηση μεταξύ της ρίψης της Jack και της ρίψης της πρώτης χρωματιστής μπάλας (π.χ. λόγω δυσλειτουργίας του χρονομέτρου) ο Αθλητής/τρια μπορεί να ζητήσει να ξαναρίξει τη Jack πριν τη ρίψη της πρώτης χρωματιστής μπάλας. Ο χρόνος θα επαναρρυθμιστεί όπως στην αρχή της Περιόδου.

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

10.5 Ρίψη της πρώτης μπάλας από την αντίπαλη Πλευρά

10.5.1 Όλοι οι Αθλητές/τριες πρέπει να βρίσκονται «Εκτός Οπτικού Πεδίου» ώστε να επιτρέπουν στους αντιπάλους ελεύθερη πρόσβαση στην περιοχή παιχνιδιού. Η μετακίνηση ώστε να βρεθούν «Εκτός Οπτικού Πεδίου» πρέπει να γίνεται γρήγορα και σε περίπτωση που ο Διαιτητής κρίνει ότι η Πλευρά το αρνείται μπορεί να δώσει κίτρινη κάρτα στον Αθλητή/τρια που το διαπράττει (αναφ. 15.9.4 ή 15.9.5). Στην Κατηγορία BC3 οι ΧΡ και ο εξοπλισμός (συμπεριλαμβανομένης της ράμπας και της καρέκλας του ΧΡ) πρέπει να βρίσκονται «Εκτός Οπτικού Πεδίου».

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Είναι σειρά της αντίπαλης Πλευράς να παίξει σύμφωνα με τον κανονισμό 10.4.2

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. Η αντίπαλη Πλευρά πρέπει να μετακινηθεί «Εκτός Οπτικού Πεδίου» όταν δεν είναι η σειρά της να παίξει.

10.6.2 Αν ένας Αθλητής/τρια αποφασίσει να μην ρίξει τις υπόλοιπες μπάλες του/της, ενημερώνει το Διαιτητή ότι δεν επιθυμεί να ρίξει άλλες μπάλες για την τρέχουσα Περίοδο. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος θα σταματήσει και οι εναπομείνουσες 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 ριχθεί όλες οι μπάλες και δεν υπάρχουν πέναλτι να εκτελεσθούν, ο Διαιτητής θα ανακοινώσει προφορικά το σκορ και μετά, "Τέλος Περιόδου" (αναφ.: 11). (Αν ο Διαιτητής χρειάζεται να μετρήσει για να αποφανθεί το σκορ, καλεί τους Αθλητές/τριες-αρχηγούς στην περιοχή παιχνιδιού. Οι Χειριστές Ράμπας μπορούν τότε να γυρίσουν να παρακολουθήσουν το μέτρημα. Μετά το μέτρημα, οι Αθλητές/τριες επιστρέφουν στα κουτιά ρίψης τους, ο Διαιτητής ανακοινώνει το σκορ και λέει "Τέλος Περιόδου"). Όταν ολοκληρώνεται το παιχνίδι ο Διαιτητής ανακοινώνει: "Τέλος Παιχνιδιού", ενώ παράλληλα δείχνει το τελικό σκορ του παιχνιδιού.

10.7.2 Αν υπάρχουν μπάλες πέναλτι, αφού γνωστοποιηθεί το σκορ της Περιόδου και επιβεβαιωθεί από τους Αθλητές/τριες- αρχηγούς και επιτραπεί στους ΧΡ να γυρίσουν σύντομα να δουν τις μπάλες, ο Διαιτητής αδειάζει την περιοχή παιχνιδιού (ο Κριτής Γραμμών μπορεί να τον βοηθήσει). Η Πλευρά που κέρδισε την 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 συνολικό σκορ (αναφ.: 11) και μετά "Τέλος Περιόδου". Αυτό είναι το σήμα για τους ΧΡ πως τότε μπορούν να γυρίσουν το πρόσωπό τους στην περιοχή παιχνιδιού. Το συνολικό σκορ της Περιόδου καταγράφεται στο φύλλο αγώνος.

10.7.3 Στην τελευταία Περίοδο ενός αγώνα αν δεν έχουν ριχθεί όλες οι μπάλες και ο νικητής είναι προφανής, δεν επισύρεται ποινή αν ο ΑΒ, ΧΡ, ή ο Προπονητής/ΒΠ στο γήπεδο, πανηγυρίσουν. Το ίδιο ισχύει και για τις μπάλες των πέναλτι.

10.7.4 Οι Αθλητικοί Βοηθοί, Χειριστές Ράμπας και οι Προπονητές/ΒΠ, επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή του παιχνιδιού μόνο καθ' υπόδειξη του Διαιτητή (αναφ.:15.9.7). Στο τέλος της Περιόδου, ο Διαιτητής ανακοινώνει: "Ένα λεπτό!" ενώ σηκώνει τη Jack ψηλά. Αυτό είναι το σήμα για ΑΒ, ΧΡ και Προπονητές/ΒΠ να εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού.

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, Χειριστές Ράμπας, Προπονητές/ΒΠ είναι υπεύθυνοι να μαζέψουν τις μπάλες για την έναρξη της επόμενης Περιόδου. Οι Διαιτητές μπορούν να βοηθήσουν αν τους ζητηθεί. Μπάλες που δεν βρίσκονται στο κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας κατά την έναρξη της Περιόδου, ανακηρύσσονται «Νεκρές Μπάλες».

Μετά από 45 δευτερόλεπτα ο Διαιτητής θα φωνάξει: "15 δευτερόλεπτα!", θα πάρει τη σωστή Jack και θα προχωρήσει προς τη γραμμή ρίψης. Στο ένα λεπτό ο Διαιτητής θα ανακοινώσει: "Τέλος Χρόνου!". Όλες οι ενέργειες της αντίπαλης Πλευράς θα πρέπει να σταματήσουν όταν ο Διαιτητής δώσει τη Jack στον

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Αθλητή/τρια που είναι η σειρά του/της να ρίξει. Ο Διαιτητής ανακοινώνει: "Jack!". Αν η αντίπαλη Πλευρά δεν είναι έτοιμη θα πρέπει να περιμένει μέχρι ο Διαιτητής να υποδείξει πως είναι η δική της σειρά να παίξει. Τότε μπορεί να συνεχίσει την προετοιμασία.

Όταν ο Διαιτητής ανακοινώσει: "Τέλος Χρόνου!" οι Αθλητές/τριες πρέπει να βρίσκονται στα δικά τους κουτιά ρίψης, οι Αθλητικοί Βοηθοί, οι **XP** και οι Προπονητές/**BP** πρέπει να βρίσκονται στη δική τους αντίστοιχη καθορισμένη περιοχή, αλλιώς θα λάβουν κίτρινη κάρτα για καθυστέρηση του αγώνα (αναφ. : 15.9.4).

10.9 Διαδικασία ρίψης μπάλων

10.9.1 Κατά την απελευθέρωση της μπάλας ο Αθλητής/τρια πρέπει να ακουμπάει τουλάχιστον τον ένα γλουτό στο αμαξίδιο. Σε Αθλητές/τριες που μπορούν να παίξουν μόνο ακουμπώντας την κοιλιά τους, πρέπει η κοιλιά τους να βρίσκεται σε επαφή με το αμαξίδιό τους (αναφ.: 15.7.3). Οι Αθλητές/τριες αυτοί/τες πρέπει να έχουν λάβει **βεβαίωση έγκρισης** για τη συγκεκριμένη μέθοδο μέσω της διαδικασίας της Κατηγοριοποίησης.

10.9.2 Αν μία μπάλα κατά τη ρίψη αναπηδήσει στον Αθλητή/τρια που την έριξε, είτε στον αντίπαλο Αθλητή/τρια, είτε στον εξοπλισμό του/της **και περάσει τη γραμμή ρίψης**, θεωρείται εντός παιχνιδιού.

10.9.3 Η μπάλα μετά τη ρίψη, λάκτισμα ή έξοδο από την άκρη της ράμπας, μπορεί να κυλήσει έξω από την περιοχή του κουτιού ρίψης του Αθλητή/τριας (στον αέρα ή στο δάπεδο) και διαμέσου του κουτιού ρίψης της αντίπαλης Πλευράς, πριν περάσει τη γραμμή ρίψης και μπει στην περιοχή παιχνιδιού.

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

10.10 Μπάλες εκτός των Ορίων του Γηπέδου

10.10.1 Οποιαδήποτε μπάλα θα θεωρηθεί εκτός ορίων, αν ακουμπά ή διαπερνά τις εξωτερικές γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο. 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 γραμμή των ορίων, 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 τους κανονισμούς 10.10.3 ή 10.11.1. Η μπάλα που ακουμπά ή περνά την εξωτερική γραμμή του γηπέδου και επανέρχεται στην περιοχή γηπέδου είναι "out" **και καθίσταται Νεκρή Μπάλα**.

10.10.2 Μία μπάλα που μετά τη ρίψη της αποτυγχάνει να εισέλθει εντός **της περιοχής παιχνιδιού**, εκτός απ' την περίπτωση του κανονισμού 10.14, θα θεωρείται εκτός ορίων (out).

10.10.3 Κάθε χρωματιστή μπάλα που θα ριχθεί ή θα λακτισθεί εκτός των ορίων του γηπέδου καθίσταται Νεκρή Μπάλα και τοποθετείται στη **σχεδιασμένη** περιοχή. Ο Διαιτητής είναι ο μόνος που θα κρίνει εάν μία μπάλα είναι εκτός ορίων γηπέδου.

10.11 Η Jack εκτός των ορίων του Γηπέδου (out)

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

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

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

10.12 Μπάλες που απέχουν εξ ίσου από τη Jack και σημειώνουν πόντο

Όταν πρέπει να αποφασιστεί ποια Πλευρά θα ρίξει την επόμενη μπάλα, αν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικού χρώματος ,απέχουν εξ' ίσου από τη Jack και το σκορ αυτών των μπαλών είναι ίσο (1:1, 2:2) 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. Αν το σκορ των μπαλών που είναι στην ίδια απόσταση από τη Jack δεν είναι ίσο (2:1), θα παίξει η Πλευρά που έχει λιγότερες μπάλες σε ίση απόσταση από τη Jack. 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 και σκορ , 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 παίξει, οι μπάλες που παίχτηκαν ταυτόχρονα θα αφαιρεθούν και θα θεωρηθούν Νεκρές Μπάλες (αναφ.: 15.5.11).

10.14 Dropped ball Μπάλα που πέφτει ακούσια

Αν ένας Αθλητής/τρια ρίξει την μπάλα ακούσια, μπορεί να επαναλάβει την προσπάθεια. Μπάλες που καταλήγουν στην περιοχή παιχνιδιού θεωρούνται «μπάλες που έχουν παιχτεί». Μπάλες που καταλήγουν πίσω από τη γραμμή ρίψης ή στο κουτί του αντιπάλου αποτελούν «ακούσιες ρίψεις» και μπορούν να ξαναπαιχτούν. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των φορών που μία μπάλα θα ξαναπαιχτεί με το Διαιτητή να είναι ο μόνος που θα το κρίνει. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος δε θα σταματήσει.

10.15 Τοποθέτηση Προπονητών (ή Βοηθών Προπονητών)

Προπονητές (ή Βοηθοί Προπονητών) τοποθετούνται στο τέλος του γηπέδου στην Περιοχή Προπονητών δίπλα στο πίνακα του σκορ.

10.16 Υποχρεωτικός Έλεγχος στις μπάλες

Με την ολοκλήρωση όλων των παιχνιδιών θα διενεργείται έλεγχος στις μπάλες για να διαπιστωθεί η συμμόρφωση με τον κανονισμό 4.7. Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ο Διαιτητής Γηπέδου θα επιθεωρήσει οπτικά και απτικά κάθε μπάλα (ώστε να επιβεβαιώσει ότι δεν έχει κολλώδη υφή), πριν τις επιστρέψει στους Αθλητές/τριες. Όποιες μπάλες θεωρούνται ύποπτες για παραποίηση θα υπόκεινται σε περαιτέρω έλεγχο από το Διαιτητή, τον Επιδιαιτητή ή το Βοηθό Επιδιαιτητή. Τους Αθλητές και τις Αθλήτριες σε αυτό τον έλεγχο μπορούν να συνοδέψουν ένας Βοηθός (ΑΒ/ΧΡ/Προπονητής ή ΒΠ). Αν κάποιες μπάλες αποτύχουν στα τεστ, η άλλη Πλευρά θα ανακηρυχθεί νικήτρια και η Πλευρά της οποίας οι μπάλες απέτυχαν στο τεστ θα τοποθετηθεί στην τελευταία θέση των αγώνων. Οι μπάλες αυτές θα κατασχεθούν μέχρι το τέλος της διοργάνωσης. Περαιτέρω, μπορεί να διενεργηθούν νέες μετρήσεις (Περισσότερες λεπτομέρειες στο V1.2)

11. Σκορ

11.1 Το σκορ θα δοθεί από το Διαιτητή εφόσον και οι δύο Πλευρές έχουν ρίξει όλες τους τις μπάλες. Η Πλευρά της οποίας η μπάλα είναι η πιο κοντινή στη Jack θα σημειώνει ένα πόντο για κάθε μπάλα της που είναι πιο κοντά στη Jack, σε σύγκριση με την αντίστοιχη κοντινότερη στην Jack μπάλα του αντιπάλου.

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

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

11.3 Οι πόντοι που προκύπτουν από τις μπάλες των πέναλτι, αν υπάρχουν, προστίθενται στο σκορ και καταγράφονται. Κάθε μπάλα πέναλτι που σταματά εντός του κουτιού στόχου θα σημειώνει έναν (1) πόντο.

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/τριες - αρχηγοί φέρουν την ευθύνη να επιβεβαιώσουν πως το σκορ έχει καταγραφεί ορθά.

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

11.6 Ο Διαιτητής μπορεί να καλέσει τους/τις αρχηγούς (ή τους ίδιους Αθλητές/τριες 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 ισόπαλες με την ολοκλήρωση όλων των Περιόδων, συμπεριλαμβανομένων και των πέναλτι, θα ακολουθήσει 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 για οποιονδήποτε λόγο, η αντίπαλη Πλευρά θα ανακηρυχτεί 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 Πλευρά που ακυρώθηκε θα σημειώσει μηδέν. Αν και οι δύο Πλευρές ακυρωθούν, τότε και οι δύο θα ανακηρυχθούν ως ηττημένοι με μέγιστο σκορ 6-0, είτε με τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να σημειωθεί στον όμιλο ή στη φάση των knock out. Σε αυτή την περίπτωση το σκορ που θα καταγραφεί για κάθε Πλευρά θα είναι "0- (?)".

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

12. Διαταραγμένη Περίοδος

12.1 Μια Περίοδος θεωρείται διαταραγμένη όταν **μία** ή περισσότερες μπάλες έχουν μετακινηθεί εξαιτίας άμεσης επαφής από Αθλητή/τρια είτε από Διαιτητή ή από ρίψη μπάλας που υπόκειται σε παράβαση, **την οποία ο Διαιτητής απέτυχε να σταματήσει (αναφ.: 15.8.2).**

12.2 Εάν μια Περίοδος θεωρηθεί διαταραγμένη εξαιτίας πράξης ή σφάλματος του Διαιτητή (π.χ. **ο Διαιτητής κλωτσήσει μία μπάλα είτε υποδείξει λάθος χρώμα**), ο Διαιτητής σε συνεννόηση με τον Κριτή γραμμών θα επαναφέρει τις μπάλες που μετακινήθηκαν στις προηγούμενες θέσεις τους (ο Διαιτητής προσπαθεί πάντα να σεβαστεί το προϋπάρχον σκορ, ακόμα και αν οι μπάλες δεν βρίσκονται στην ακριβή προγενέστερη θέση τους). Στην περίπτωση που ο Διαιτητής δεν γνωρίζει το προϋπάρχον σκορ, τότε η Περίοδος πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Η **τελική απόφαση** λαμβάνεται από τον Διαιτητή. Η **Περίοδος θα επανεκινήσει από το σημείο στο οποίο προκλήθηκε η διατάραξη- οι μπάλες που αφαιρέθηκαν και από τις δύο Πλευρές θα παραμείνουν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες.** Αν η Jack ήταν άκυρη (φάουλ), τότε θα παιχτεί ξανά από τον Αθλητή/τρια που πραγματοποίησε την τελευταία έγκυρη ρίψη.

Αν ο Διαιτητής έχει υποδείξει το λάθος χρώμα και έχει παιχτεί η συγκεκριμένη χρωματιστή μπάλα, η μπάλα θα επιστραφεί και ο χρόνος θα αναπροσαρμοστεί. Αν έχουν μετακινηθεί άλλες μπάλες και ο Διαιτητής δεν μπορεί να τις επανατοποθετήσει σωστά, η Περίοδος θα ανακηρυχθεί διαταραγμένη και θα ξαναπαιχτεί.

12.3 Εάν πράξη ή σφάλμα μιας Πλευράς καταστήσει μια Περίοδο διαταραγμένη, ο Διαιτητής θα προβεί στις ενέργειες όπως ορίζονται από τον κανονισμό 12.2, αλλά μπορεί να συμβουλευτεί **τις δύο Πλευρές και τον Κριτή Γραμμών**, ώστε να αποφύγει την λήψη άδικης απόφασης. **Ο Διαιτητής μπορεί να συμβουλευτεί την**

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

πανοραμική κάμερα, αν υπάρχει (12.5). Ο έλεγχος της κάμερας είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επιδιατητή.

12.4 Εάν έχει προκληθεί διαταραγμένη Περίοδος που πρέπει να ακυρωθεί και επανεκκινηθεί όπου προηγουμένως έχουν δοθεί μία ή περισσότερες μπάλες πέναλτι, οι μπάλες αυτές θα παιχτούν στο τέλος της Περιόδου. Εάν στον Αθλητή/τρια ή στην Πλευρά που προκάλεσε τη διαταραγμένη Περίοδο είχαν δοθεί μπάλες πέναλτι τότε αυτός/αυτή χάνει το δικαίωμα ρίψης τους. **Αν η διατάραξη προκλήθηκε από μπάλα, της οποίας η ρίψη υπόκειται σε παράβαση, η συγκεκριμένη μπάλα καθώς και όλες οι μπάλες που αφαιρέθηκαν από την Πλευρά που προκάλεσε τη διατάραξη αυτή θα παραμείνουν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες για την Περίοδο που θα επανεκκινηθεί.**

12.5 Για τις κορυφαίες διοργανώσεις (Παγκόσμια Πρωταθλήματα και Παραολυμπιακοί Αγώνες) η Οργανωτική Επιτροπή πρέπει να παραχωρεί μια πανοραμική κάμερα έτσι ώστε να είναι εφικτό να επανατοποθετηθούν οι μπάλες στην ακριβή προγενέστερη θέση τους από τον Διαιτητή **[Σημειώνεται πως από το 2023 πανοραμικές κάμερες πρέπει να υπάρχουν και στα Πρωταθλήματα εντός των Ηπείρων].**

13. Παράταση

13.1 Η Παράταση συνιστά μια επιπλέον Περίοδο.

13.2 Οι Αθλητές/τριες παραμένουν στα κουτιά ρίψης που βρίσκονταν από την αρχή του παιχνιδιού.

13.3 Αν το τελικό σκορ είναι ισόπαλο έπειτα από την ολοκλήρωση όλων των Περιόδων που συνιστούν έναν αγώνα (και έπειτα από τη ρίψη των μπαλών πέναλτι), ο Διαιτητής θα προβεί στη ρίψη του κέρματος πριν την ανακοίνωση: "Ένα λεπτό". Η Πλευρά που δε διάλεξε το σύμβολο του κέρματος κατά τη ρίψη στην Αίθουσα Κλήσης, θα είναι αυτή που θα διαλέξει στην Παράταση. Ο νικητής της ρίψης του νομίσματος αποφασίζει ποια Πλευρά θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα. Ο Διαιτητής θα σηκώσει τότε τη Jack (ή την μπάλα πέναλτι) από το δάπεδο της περιοχής παιχνιδιού και θα ανακοινώσει: "Ένα Λεπτό!".

13.4 Στο "Τέλος Χρόνου!", μετά το πέρας του ενός λεπτού μεταξύ των Περιόδων, ο Διαιτητής θα τοποθετήσει τη Jack της Πλευράς που θα παίξει πρώτη στο σταυρό.

13.5 Η Παράταση εξελίσσεται σαν κανονική Περίοδος. Στην Κατηγορία BC3, πριν την απελευθέρωση της πρώτης χρωματιστής μπάλας (μπλε και κόκκινης) **κάθε Αθλητής/τρια ΠΡΕΠΕΙ να πραγματοποιήσει αιώρηση της ράμπας και προς τις δύο κατευθύνσεις.** Στα Ζευγάρια BC3 ΟΛΟΙ οι Αθλητές/τριες **(αμφότεροι οι κόκκινοι και οι μπλε, στη σειρά τους)** ΠΡΕΠΕΙ να πραγματοποιήσουν **ταυτόχρονα την αιώρηση της ράμπας τους και προς τις δύο κατευθύνσεις,** αφού ο Διαιτητής υποδείξει πως είναι σειρά της Πλευράς τους να παίξει και πριν απελευθερώσουν την πρώτη τους μπάλα (αναφ.: 5.5, 15.8.9 – αφαίρεση απελευθερωμένης μπάλας).

13.6 Εάν προκύψει μια κατάσταση όπως περιγράφεται στον κανονισμό **11.7** όπου οι Πλευρές λάβουν ίσους πόντους κατά την Παράταση, το σκορ καταγράφεται και θα ακολουθήσει και μια δεύτερη Παράταση. Αυτή τη φορά η αντίπαλη Πλευρά θα ξεκινήσει την Παράταση όπου η δική της **Jack θα τοποθετηθεί στο σταυρό.** Η διαδικασία επαναλαμβάνεται, με την πρώτη ρίψη να εναλλάσσεται ανάμεσα στις Πλευρές, έως ότου προκύψει νικητής.

14. Μετακίνηση στο γήπεδο

14.1 Μια Πλευρά δεν επιτρέπεται να προετοιμάσει την επόμενη ρίψη, να προσανατολίσει το αμαξίδιο ή τη ράμπα, είτε να ρολάρει την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (Πριν δείξει χρώμα ο Διαιτητής, είναι αποδεκτό ο Αθλητής/τρια να σηκώσει μια μπάλα χωρίς να πραγματοποιήσει ρίψη: π.χ. επιτρέπεται για την κόκκινη Πλευρά να σηκώσει την επόμενη μπάλα και να την κρατάει στο χέρι ή να την τοποθετήσει στα

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

πόδια, πριν ο διαιτητής υποδείξει 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 υποδείξει στον Αθλητή/τρια ποιά Πλευρά παίζει, οι Αθλητές/τριες αυτής της Πλευράς είναι ελεύθεροι να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού είτε σε τυχόν άδεια κουτιά ρίψης. (αναφ.: 15.6.1). Οι Αθλητές/τριες επιτρέπεται να προσανατολίσουν τη ράμπα τους από το δικό τους ή κάποιο άλλο άδαιο κουτί ρίψης. Οι Αθλητές/τριες και οι AB/XP δεν επιτρέπεται να μπουν σε κουτί ρίψης της αντίπαλης Πλευράς, ενώ προετοιμάζουν την επόμενη βολή ή για να προσανατολίσουν τη ράμπα τους. Οι AB/XP ΔΕΝ επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της Περιόδου.

14.3 Οι Αθλητές/τριες δεν επιτρέπεται να πάνε πίσω από τα κουτιά ρίψης για να ευθυγραμμίσουν τις βολές τους ή να μιλήσουν στους συμπαίκτες/τριές τους. Τουλάχιστον μία μπροστινή ρόδα πρέπει να παραμένει εντός του κουτιού ρίψης του Αθλητή/τριας την εκείνο το διάστημα. Ο διάδρομος πίσω από τα κουτιά ρίψης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους Αθλητές/τριες BC3 μόνο για να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού. Για τα Ζευγάρια BC3, εάν ένας εκ των Αθλητών επιθυμεί να εισέλθει στην περιοχή παιχνιδιού πρέπει να το κάνει χωρίς να περάσει πίσω από το συμπαίκτη/κτριά του.

Αθλητές/τριες και XP που παραβαίνουν τον κανονισμό μετακίνησης στο γήπεδο, θα ζητηθεί να μείνουν στην κατάλληλη περιοχή και να αρχίσουν την προετοιμασία τους ξανά. Ο χρόνος που έχει παρέλθει δεν αποκαθίσταται.

14.4 Εάν ο Αθλητής/τρια χρειάζεται βοήθεια για να μεταβεί στο γήπεδο, μπορεί να ζητήσει από το Διαιτητή ή τον Κριτή Γραμμών να βοηθήσει.

14.5 Στις Ομάδες ή τα Ζευγάρια, αν ο Αθλητής/τρια πραγματοποιήσει ρίψη της μπάλας και ο συμπαίκτης/κτριά του είναι στην διαδικασία επιστροφής στο κουτί ρίψης του/της, ο Διαιτητής θα προβεί σε αφαίρεση της μπάλας και θα δώσει μία μπάλα πέναλτι (αναφ.: 15.7.7). Ο Αθλητής/τρια που επιστρέφει στο κουτί του/της (όχι αυτός/αυτή που πραγματοποιεί τη ρίψη) πρέπει να έχει τουλάχιστον μια ρόδα μέσα στο κουτί ρίψης του/της όταν ο συμπαίκτης/κτριά πραγματοποιεί τη ρίψη.

14.6 Οι διαδικασίες ρουτίνας πριν ή μετά την ρίψη επιτρέπονται χωρίς να πρέπει να πραγματοποιηθεί συγκεκριμένο αίτημα από τον Αθλητή/τρια προς τον Αθλητικό Βοηθό ή το Χειριστή Ράμπας.

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

15. Παραβάσεις

Σε περίπτωση παράβασης υπάρχουν μία ή περισσότερες επιπτώσεις:

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

Όλες οι παραβάσεις καταγράφονται στο φύλλο αγώνος.

Ο Αθλητής/τρια και ο AB/XP του θεωρούνται μία μονάδα - κάθε κίτρινη ή κόκκινη κάρτα που λαμβάνει ο AB/XP, αποδίδονται και στον Αθλητή/τρια. Αντίστοιχα, οι κόκκινες ή κίτρινες κάρτες που λαμβάνει ο Αθλητής/τρια αποδίδονται και στον AB/XP του.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Ο Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή θεωρείται μία μονάδα. Αν ο Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή λάβει κίτρινη ή κόκκινη κάρτα, δεν προσμετράται στην Πλευρά.

15.1 Αφαίρεση μπάλας

15.1.1 Αφαίρεση μπάλας είναι η απομάκρυνση μίας μπάλας από το γήπεδο. Η μπάλα που αφαιρέθηκε θα τοποθετηθεί σε καθορισμένη περιοχή: **στο πάτωμα ή** στο χώρο για τις νεκρές μπάλες.

15.1.2 Η αφαίρεση πραγματοποιείται μόνο για παράβαση που διαπράττεται κατά τη στιγμή της **απελευθέρωσης της μπάλας**.

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

15.1.4 Αν ο Διαιτητής δεν καταφέρει να σταματήσει την μπάλα πριν εκείνη διαταράξει τις άλλες μπάλες, η Περίοδος θα θεωρηθεί Διαταραγμένη Περίοδος (αναφ.: 12.1-12.4).

15.2 Μία μπάλα Πέναλτι

15.2.1 Μία μπάλα πέναλτι είναι η απόδοση μίας επιπλέον μπάλας στην αντίπαλη Πλευρά. Η ρίψη αυτής της μπάλας θα πραγματοποιηθεί αφού έχουν παιχτεί όλες οι μπάλες σε μία Περίοδο. Ο Διαιτητής συνοψίζει το σκορ **και ο σημειωτής θα το καταγράψει**. Έπειτα όλες οι μπάλες θα απομακρυνθούν απ' την περιοχή παιχνιδιού και η Πλευρά που κέρδισε το πέναλτι θα επιλέξει μία (1), οποιαδήποτε από τις χρωματιστές της μπάλες, την οποία θα απελευθερώσει με κατεύθυνση το κουτί στόχο. Ο Διαιτητής θα δείξει το δείκτη χρώματος και θα ανακοινώσει: "Ένα λεπτό!". Ο Αθλητής/τρια έχει 1 λεπτό να ρίξει την μπάλα του πέναλτι. Αν η μπάλα σταματήσει εντός του **κουτιού στόχου των 35cm** χωρίς να ακουμπά την εξωτερική γραμμή, η Πλευρά που έριξε την μπάλα 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.

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

15.2.3 Παραβάσεις που διαπράττονται και από τις δύο Πλευρές δεν αναιρούν η μία την άλλη. Κάθε Πλευρά θα επιχειρήσει να κερδίσει έναν πόντο **από το πέναλτι**. Η πρώτη βολή θα γίνει από την Πλευρά που έλαβε την 1^η μπάλα πέναλτι, στη συνέχεια οι υπόλοιπες βολές θα γίνουν εναλλάξ **μεταξύ των Πλευρών** για τις **υπόλοιπες** μπάλες πέναλτι.

15.2.4 Αν μία παράβαση που οδηγεί στην απόδοση πέναλτι διαπραχθεί κατά τη ρίψη μίας μπάλας πέναλτι, ο Διαιτητής θα δώσει μία μπάλα πέναλτι στην αντίπαλη Πλευρά.

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 ένας Αθλητής/τρια λάβει δύο (2) κίτρινες κάρτες κατά τη διάρκεια ενός competition (σύνολο των ατομικών είτε των ομαδικών αγώνων μιας διοργάνωσης), ο Αθλητής/τρια αποκλείεται από τον τρέχοντα αγώνα, αλλά έχει τη δυνατότητα να παίξει στα υπόλοιπα παιχνίδια του competition.

15.4 Κόκκινη Κάρτα (Αποβολή)

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

15.4.1 Όταν ένας Αθλητής/τρια, Προπονητής, **Βοηθός Προπονητή, Χειριστής Ράμπας** ή Αθλητικός Βοηθός αποβληθεί, θα δοθεί κόκκινη κάρτα και θα καταγραφεί στο φύλλο αγώνος. Η κόκκινη κάρτα αντιστοιχεί σε άμεση αποβολή από το competition (το σύνολο των ατομικών είτε των ομαδικών αγώνων μιας διοργάνωσης) (αναφ.: 15.11.4).

15.4.2 Αν ένας Αθλητής/τρια ή/και ο **AB/XP** του/της αποβληθούν, η Πλευρά θα χάσει τον αγώνα (αναφ.: 11.8).

15.4.3 Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επιδιαιτητή και του Τεχνικού Επιτετραμμένου αν ένα άτομο που έχει αποβληθεί θα έχει τη δυνατότητα να συμμετέχει σε μελλοντικά competition μέσα στην ίδια Διοργάνωση.

Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν σε αφαίρεση της μπάλας που παίχτηκε (αναφ.: 15.1):

15.5.1 Αν η μπάλα **απελευθερωθεί** πριν ο Διαιτητής υποδείξει ποιο χρώμα θα παίξει.

15.5.2 Αν η μπάλα σταματήσει στη ράμπα αφού έχει απελευθερωθεί.

15.5.3 Αν ο **Χειριστής Ράμπας** σταματήσει την μπάλα στη ράμπα για οποιοδήποτε λόγο.

15.5.4 Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν είναι ο τελευταίος/α που αγγίζει την μπάλα. Ένας Αθλητής/τρια πρέπει να έχει άμεση επαφή με την μπάλα κατά την απελευθέρωση. Η άμεση επαφή συμπεριλαμβάνει τη χρήση βοηθητικών συσκευών που εφάπτονται απευθείας στο κεφάλι του Αθλητή/τριας, στο στόμα, στο χέρι ή στο πόδι του/της (αναφ.: 5.4).

15.5.5 Αν ο **AB/XP** ακουμπά τον Αθλητή/τρια ή έλκει/ωθεί το αμαξίδιο κατά τη στιγμή της απελευθέρωσης (αναφ.: 3.5).

15.5.6 Αν γίνει ταυτόχρονη απελευθέρωση της μπάλας από τον Αθλητή/τρια και το **Χειριστή Ράμπας**.

15.5.7 Αν μία χρωματιστή μπάλα «πέσει» πριν τη Jack (**Ο Αθλητής/τρια που επρόκειτο να ρίξει τη Jack είναι αυτός/αυτή που πρέπει να τη ρίξει όπως αναφέρεται στις περιπτώσεις 10.2 και 10.3**).

15.5.8 Αν η πρώτη χρωματιστή μπάλα δεν προέλθει από τον Αθλητή/τρια που έριξε τη Jack (αναφ.: 10.4.1).

15.5.9 Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν πραγματοποιήσει αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις αφού ο Διαιτητής δώσει τη Jack και πριν τη ρίψη της, είτε πριν τη ρίψη μπάλας πέναλτι ή πριν την πρώτη ρίψη του κάθε Αθλητή/τριας στην παράταση (αναφ.: 5.5).

15.5.10 Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν επαναπροσανατολίζει τη ράμπα πραγματοποιώντας αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις όταν ο ίδιος/ίδια ή ο συμπαίκτης του/της επιστρέψει στο κουτί του/της από την περιοχή παιχνιδιού, **πριν τη ρίψη της δικής τους μπάλας. (Για τα Ζευγάρια αυτή η κίνηση της ράμπας πραγματοποιείται ταυτόχρονα)** (αναφ.: 5.5).

15.5.11 Αν μία Πλευρά ρίξει περισσότερες από μία μπάλες στον ίδιο χρόνο (αναφ.: 10.13).

15.6 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι (αναφ.: 15.2):

15.6.1 Αν ο Αθλητής/τρια φύγει από το κουτί ρίψης του χωρίς να του έχει υποδειχθεί ότι είναι η σειρά του (αναφ.: 14.2).

15.6.2 Αν ο **Χειριστής Ράμπας** του BC3 γυρίσει και κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της Περιόδου **πριν να έχουν παιχτεί όλες οι μπάλες και από τις δύο πλευρές** (αναφ.: 3.5).

15.6.3 Αν κατά τη γνώμη του Διαιτητή υπάρχει αντικανονική επικοινωνία μεταξύ Αθλητών και **AB/XP, Προπονητή/ΒΠ** (αναφ.: 16.1- 16.3). **Συμπεριλαμβάνεται η επικοινωνία με τεχνολογικά μέσα (Smart phone...)**

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

15.6.4 Αν ο Αθλητής/τρια και/ή ο ΑΒ/ΧΡ προετοιμάζουν την επόμενη ρίψη, προσανατολίζοντας το αμαξίδιο ή/και τη ράμπα, ή ρολάροντας την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 14.1).

15.6.5 Ο ΑΒ/ΧΡ μετακινεί το αμαξίδιο, ή τη ράμπα, ή το δείκτη, ή δίνει την μπάλα στον αθλητή/τρια χωρίς ο αθλητής/τρια να του το ζητήσει (αναφ.: 3.5).

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

15.7.1 Απελευθέρωση της Jack ή χρωματιστής μπάλας όταν ο Αθλητικός Βοηθός, ο Χειριστής Ράμπας, ο Αθλητής/τρια, 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/τριας. Οι ΑΒ του BC1 μπορούν να βρίσκονται πίσω από το κουτί ρίψης του αθλητή/τριας τους. Για τους αθλητές/τριες των BC3 και τους ΧΡ τους, αυτό ισχύει για όσο η μπάλα βρίσκεται στη ράμπα (αναφ.: 10.2).

15.7.2 Απελευθέρωση της μπάλας ενώ η ράμπα περνάει σε οποιοδήποτε σημείο τη γραμμή ρίψης στον αέρα (αναφ.: 5.3).

15.7.3 Απελευθέρωση της μπάλας ενώ ο Αθλητής/τρια δεν ακουμπάει τουλάχιστον τον ένα γοφό (ή την κοιλιά, αν παίζει έτσι σύμφωνα με την Κατηγοριοποίηση) στο κάθισμα του αμαξιδίου (αναφ.: 10.9.1).

15.7.4 Απελευθέρωση της μπάλας ενώ αυτή ακουμπάει τμήμα του γηπέδου που είναι έξω από το κουτί ρίψης του αθλητή/τριας (αναφ.: 10.2).

15.7.5 Απελευθέρωση της μπάλας ενώ ο Χειριστής Ράμπας του BC3 κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού (αναφ.: 3.5).

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

15.7.7 Απελευθέρωση της μπάλας σε αγώνα Ζευγαριών/Ομάδων πριν επιστρέψει ο συμπαίκτης/τρια στο κουτί ρίψης του/της (αναφ.: 14.5). Αν ο Αθλητής/τρια που δεν παίζει, έχει τουλάχιστον τη μία ρόδα του/της στο κουτί ρίψης, θεωρείται ότι βρίσκεται στο κουτί ρίψης του/της.

15.7.8 Προετοιμασία και απελευθέρωση της μπάλας στο χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 15.6.4).

15.8 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι και κίτρινης κάρτας (αναφ.: 15.2, 5.3):

15.8.1 Οποιαδήποτε σκόπιμη πράξη που αποσπά τον άλλο Αθλητή/τρια με τέτοιο τρόπο που επηρεάζει τον αντίπαλο στη συγκέντρωση ή/και στη ρίψη.

15.8.2 Πρόκληση Διαταραγμένης Περιόδου που χρειάζεται να παιχτεί ξανά.

15.9 Ο Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή/και Προπονητής/Βοηθός προπονητή που διαπράττει μία από τις ακόλουθες παραβάσεις θα λάβει κίτρινη κάρτα (αναφ.: 15.3):

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

15.9.1 Αν ένας Αθλητής/τρια ή μια Πλευρά προσέλθει στο Χώρο Προθέρμανσης χωρίς να είναι η σειρά του/της, ή 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/τρια ή τον αρχηγό, στις περιπτώσεις των Ομάδων και των Ζευγαριών.

15.9.2 Αν ένας Αθλητής/τρια, 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 συνόλου των ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών. **Ο Αθλητής/τρια που φέρνει τις επιπλέον μπάλες μπορεί να υποδείξει ποιες μπάλες θα κατασχεθούν.**

Στις Ομάδες και στα Ζευγάρια, η κίτρινη κάρτα δίνεται στον Αθλητή/τρια που έφερε τις περισσότερες από τις επιτρεπόμενες μπάλες. Αν δεν είναι δυνατό να προσδιοριστεί ποιος Αθλητής/τρια 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.

15.9.3 Όταν οι μπάλα/ες ενός Αθλητής/τριας ‘δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τον τυχαίο έλεγχο **μπαλών** (αναφ.: 4.7.1,4.7.2 και 9.3). Στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης θα αναρτηθεί ανακοίνωση για τις μπάλες και τον εξοπλισμό που αποτυγχάνουν να περάσουν τον έλεγχο **και τις Κίτρινες Κάρτες.**

15.9.4 Αδικαιολόγητη πρόκληση καθυστέρησης του αγώνα. Η απόφαση του Διαιτητή σε τέτοια ζητήματα είναι οριστική.

15.9.5 Αν ο Αθλητής/τρια 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 γηπέδου κατά τη διάρκεια του αγώνα χωρίς την άδεια του Διαιτητή, ακόμη και να 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 **Αθλητής/τρια**, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή ο Προπονητής/Βοηθός Προπονητή εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού χωρίς την άδεια του Διαιτητή (αναφ.: 10.7.4).

15.9.8 Χρήση εξοπλισμού κατά τη διάρκεια ενός competition που δεν πληροί τα κριτήρια. (Αν κατά τον έλεγχο εξοπλισμού που γίνεται πριν την έναρξη της διοργάνωσης, βρίσκεται ότι ο εξοπλισμός δεν είναι συμβατός με τα κριτήρια, μπορεί να τροποποιηθεί και να λάβει επίσημη σφραγίδα/αυτοκόλλητο).

15.10 Ο Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή/και ο Προπονητής/Βοηθός Προπονητή που θα διαπράξει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις θα λάβει 2^η κίτρινη κάρτα και θα αποκλειστεί από τον τρέχοντα αγώνα (αναφ.: 15.3):

15.10.1 Λήψη 2^{ης} 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/τρια ή/και στον **ΑΒ/ΧΡ** κατά τη διάρκεια του ίδιου competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), θα οδηγήσει στον αποκλεισμό του/της από τον τρέχοντα αγώνα. Η Πλευρά θα ηττηθεί όπως σε περίπτωση απουσίας της (αναφ.: 11.8).

Μία δεύτερη κίτρινη κάρτα στον Προπονητή/Βοηθό Προπονητή τον εμποδίζει να εισέλθει στον Α.Χ. για τον συγκεκριμένο αγώνα.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

15.10.3 Μία δεύτερη κίτρινη κάρτα κατά τη διάρκεια του αγώνα θα οδηγήσει στον αποκλεισμό από τον αγώνα και θα έχει σαν αποτέλεσμα την ήττα όπως στην περίπτωση απουσίας του αθλητή/τριας (αναφ.: 11.8). Αν πρόκειται για τον Προπονητή/Βοηθό Προπονητή, είναι υποχρεωμένος να εξέλθει από τον Α.Χ., αλλά ο αγώνας συνεχίζεται.

15.11 Οποιοδήποτε μέλος της Ομάδας, Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή/και Προπονητής/Βοηθός Προπονητή που θα διαπράξει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις θα λάβει κόκκινη κάρτα και άμεση αποβολή (αναφ.: 15.4):

15.11.1 Αν επιδείξει αντιαθλητική συμπεριφορά όπως: αποπειράται να εξαπατήσει το Διαιτητή, **αγωνίζεται με μπάλες που έχουν σκοπίμως παραποιηθεί**, είτε κάνει παρατηρήσεις για τις οποίες δεν έχει δικαίωμα μέσα ή έξω από τον αγωνιστικό χώρο.

15.11.2 Βίαιη επαφή.

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

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/τρια ή η Πλευρά δεν θα έχει δυνατότητα να λάβει πρόκριση ή πόντους κατάταξης για το competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), (αναφ.: 15.4.1).

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

16. Επικοινωνία

16.1 Δεν θα υπάρξει επικοινωνία μεταξύ Αθλητή/τριας, Αθλητικού Βοηθού, Χειριστή Ράμπας ή/και Προπονητή/Βοηθού Προπονητή κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου.

Οι εξαιρέσεις είναι:

- Όταν ένας Αθλητής/τρια ζητά από τον ΑΒ/ΧΡ του/της να πραγματοποιήσει μια συγκεκριμένη ενέργεια όπως η αλλαγή της θέσης του αναπηρικού αμαξιδίου, η μετακίνηση μιας βοηθητικής συσκευής, το ρολάρισμα της μπάλας, είτε όταν ζητείται από τον Αθλητή/τρια να του/της δώσει την μπάλα. Ορισμένες ενέργειες ρουτίνας επιτρέπονται χωρίς συγκεκριμένο αίτημα στον ΑΒ/ΧΡ.
- Οι Προπονητές/ΒΠ, οι ΑΒ/ΧΡ μπορούν να συχαρούν ή να ενθαρρύνουν τους Αθλητές/τριες της Πλευράς τους μετά από μία βολή και μεταξύ των Περιόδων.

16.2 Στην Κατηγορία των Ομάδων και των Ζευγαριών, κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου οι Αθλητές/τριες μπορούν να επικοινωνούν μόνο με τους συμπαίκτες/κτριές τους που βρίσκονται στο γήπεδο αφού ο Διαιτητής έχει υποδείξει ότι είναι η σειρά τους να παίξουν. 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 το Διαιτητή, μια δυσλειτουργία του ρολογιού), οι Αθλητές/τριες 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/τρια δεν επιτρέπεται να δώσει οδηγία στον Αθλητικό Βοηθό του συμπαίκτη/κτριάς του/της (Ομάδα). ή το Χειριστή Ράμπας (Ζευγάρι). Κάθε Αθλητής/τρια BC3 μπορεί να χρησιμοποιεί από κοινού ένα φύλλο χαρτί ή ένα διάγραμμα για να δίνει οδηγίες στο συμπαίκτη του/της.

16.4 Μεταξύ των Περιόδων, οι Αθλητές/τριες μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, με τον Αθλητικό Βοηθό/ΧΡ και τον Προπονητή/ΒΠ 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.

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

16.5 Ένας Αθλητής/τρια μπορεί να ζητήσει από έναν άλλο Αθλητή/τρια ή τον ΧΡ να μετακινηθεί αν είναι τοποθετημένος κατά τέτοιο τρόπο ώστε να επηρεάζει την ρίψη, αλλά δε μπορεί να τους ζητήσει να βγουν από το κουτί ρίψης τους. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο ΧΡ πρέπει να βεβαιωθεί πως ο εξοπλισμός τους δεν παρεμποδίζει, με οποιοδήποτε τρόπο, την εύκολη πραγματοποίηση της ρίψης του/της αντιπάλου χωρίς να προκαλέσει ζημιά σε τυχόν αντικείμενα που βρίσκονται εντός της περιοχής βολής. Για την αποφυγή βλάβης, οι ΧΡ δεν πρέπει να μετακινούν τον εξοπλισμό των αντιπάλων. Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι ΧΡ πρέπει να μετακινούν τη ράμπα/τα υπάρχοντά τους έτσι ώστε να μην παρεμποδίζουν τον/την αντίπαλο, επιτρέποντάς του/της να πραγματοποιήσει τις ρίψεις του/της χωρίς εμπόδια.

16.6 Οποιοσδήποτε Αθλητής/τρια μπορεί να μιλήσει στον Διαιτητή στο χρόνο του/της. Οι ΑΒ/ΧΡ επιτρέπεται μόνο να μεταφέρουν μηνύματα μεταξύ του Αθλητή/τριας και του Διαιτητή, με την άδεια του Διαιτητή.

16.7 Αφού ο Διαιτητής καθορίσει ποια Πλευρά θα ρίξει, οποιοσδήποτε Αθλητής/τρια από αυτήν την Πλευρά μπορεί να ζητήσει το σκορ ή μέτρημα. Τα αιτήματα για τη θέση της μπάλας (δηλ. ποια μπάλα του/της αντιπάλου είναι πιο κοντά;) δεν θα απαντηθούν. Οι Αθλητές/τριες μπορούν να μουν στην περιοχή παιχνιδιού για να βεβαιωθούν οι ίδιοι/ες 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 εξουσία να επιλέξει έναν κατάλληλο μεταφραστή. Ο ΕΔ θα προσπαθήσει πρώτα να χρησιμοποιήσει είτε έναν εθελοντή της διοργάνωσης ή έναν έταιρο Διαιτητή, ο οποίος δε συμμετέχει σε άλλο αγώνα, είτε θα επιλέξει το μεταφραστή που βρίσκεται στην καθορισμένη περιοχή.

16.9 Οι μεταφραστές δε θα τοποθετούνται στον ΑΧ. Οι μεταφραστές πρέπει να βρίσκονται στην καθορισμένη περιοχή. Κανένας αγώνας δεν θα καθυστερήσει εάν ένας μεταφραστής δεν είναι παρών όταν χρειαστεί.

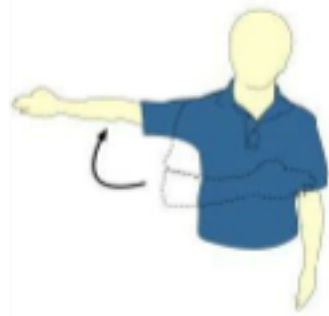
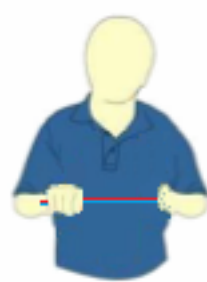
16.10 Οποιαδήποτε συσκευή επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένου ενός smart phone που λαμβάνεται στον ΑΧ, πρέπει να έχει εγκριθεί κατά τον Έλεγχο Εξοπλισμού και να έχει λάβει αυτοκόλλητο επικύρωσης, από τον ΕΔ ή το επιτελείο του. Μη εγκεκριμένες συσκευές επικοινωνίας ΔΕΝ επιτρέπονται στον ΑΧ. Οποιαδήποτε κακή χρήση θα θεωρηθεί αντικανονική επικοινωνία και θα έχει σαν απόρροια μια μπάλα πέναλτι, η οποία θα παιχτεί με την πρώτη ευκαιρία (αναφ.: 4; 15.6.3).

Οι Προπονητές/Βοηθοί Προπονητών επιτρέπεται να χρησιμοποιούν τάμπλετ και smart phones για να κρατούν σημειώσεις (Τέτοιες συσκευές πρέπει να είναι σε ρύθμιση – π.χ. “Λειτουργία Πτήσης”- κατά την οποία δεν είναι εφικτή η επικοινωνία με τους Αθλητές/τριες στο γήπεδο). Οι Διαιτητές έχουν τη δικαιοδοσία οποιαδήποτε χρονική στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα να ελέγξουν τη συσκευή του Προπονητή/ΒΠ για να επιβεβαιώσουν πως δεν είναι σε ρύθμιση επικοινωνίας). Οι Αθλητές/τριες και οι ΑΒ/ΧΡ στο γήπεδο δεν πρέπει να λαμβάνουν καμία πληροφορία (ηλεκτρονική, φωνητική, σήματα) εκτός του γηπέδου κατά τη διάρκεια της Περιόδου. Ηλεκτρονικές συσκευές ΔΕΝ επιτρέπονται να εισέλθουν εντός του γηπέδου, εκτός αν έχουν λάβει έγκριση κατά τον έλεγχο εξοπλισμού. Κάθε παράβαση αυτού του κανόνα θα θεωρείται αντικανονική επικοινωνία και θα έχει σαν απόρροια μια μπάλα πέναλτι.

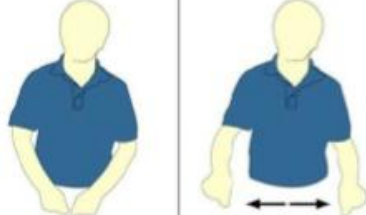
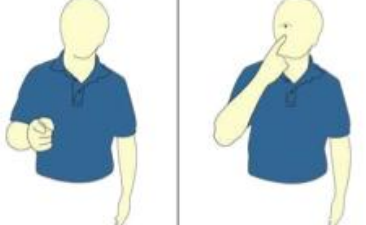
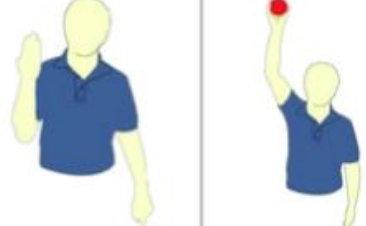
Σήματα Διαιτησίας

Τα Σήματα Διαιτησίας έχουν δημιουργηθεί προκειμένου να βοηθήσουν αμφότερος Διαιτητές και Αθλητές/τριες να κατανοήσουν συγκεκριμένες καταστάσεις. Οι Αθλητές/τριες δεν μπορούν να διαμαρτυρηθούν σε περίπτωση που ο Διαιτητής ξεχάσει να πραγματοποιήσει κάποιο συγκεκριμένο σήμα.

Διαιτητές

Διαδικασία που χρίζει Σήματος Διαιτησίας	Περιγραφή του Σήματος	Σήμα
Υπόδειξη να ρίξουν τις μπάλες στο ζέσταμα, ή τη Jack: - Κανονισμός 10.1 - Κανονισμός 10.2	Μετακινείτε το χέρι σας για να υποδείξετε τη ρίψη και λέτε "Ξεκινήστε το ζέσταμα", ή "Jack"	
Υπόδειξη για τη ρίψη χρωματιστής μπάλας: - Κανονισμός 10.4 - Κανονισμός 10.5 - Κανονισμός 10.6	Δείχνετε το δείκτη χρώματος σύμφωνα με το χρώμα της πλευράς που ρίχνει.	
Μπάλες που απέχουν εξ' ίσου από τη "Jack" Κανονισμός 10.12	Κρατάτε το δείκτη χρώματος πλαγίως, κόντρα στην παλάμη σας με το πλάγιο άκρο της να δείχνει προς τους Αθλητές/τριες. Γυρίζετε το δείκτη χρώματος για να δείξετε ποιος θα ρίξει (όπως παραπάνω).	
Τεχνικό ή Ιατρικό time out: - Κανονισμός 5.7 - Κανονισμός 6.2 - Κανονισμός 18	Βάζετε την παλάμη του ενός χεριού σας πάνω από τα δάχτυλα του άλλου χεριού, κάθετα (σχηματίζοντας "Τ") λέγοντας ποιά Πλευρά το κάλεσε (π.χ. Ιατρικό ή Τεχνικό time out για -όνομα Αθλητή/τριας/ομάδα/χώρα/χρώμα μπάλας).	

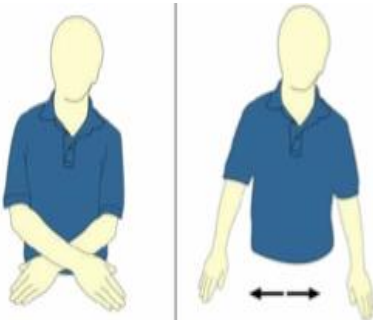
BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Παύση • Κανονισμός 10.6.2 • Κανονισμός 16.2 • Κανονισμός 17.10	Δείχνετε την παλάμη του χεριού σας ανασηκωμένη. 10.6.2 Υποδεικνύει στον Χρονομέτρη να “Σταματήσει το χρόνο” ή υποδηλώνει στις Πλευρές να “Περιμένουν”.	
Αντικατάσταση Μόνο για Αγώνες Νέων	Περιστρέφετε τον έναν πήχη γύρω απ' τον άλλο.	
Μέτρημα • Κανονισμός 4.6 • Κανονισμός 11.6	Βάζετε το ένα χέρι δίπλα στο άλλο και τα απομακρύνετε σαν να χρησιμοποιούσατε μετροταινία.	
Ο Διαιτητής ρωτάει αν οι Αθλητές/τριες θέλουν να μπουν στο γήπεδο: • Κανονισμός 11.6	Δείχνετε τους Αθλητές/τριες και μετά το μάτι σας.	
Αντικανονική επικοινωνία: • Κανονισμός 15.6.3 • Κανονισμός 16	Δείχνετε το στόμα σας και κουνάτε το δείκτη σας δεξιά-αριστερά με το άλλο σας χέρι.	
Νεκρή μπάλα/μπάλα out: • Κανονισμός 10.6.2 • Κανονισμός 10.10 • Κανονισμός 10.11	Δείχνετε την 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.	

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

Αφαίρεση Κανονισμός 15.1	Δείχνετε την μπάλα και υψώνετε τον πήχη κυρτώνοντας το χέρι σας προτού σηκώσετε την μπάλα (όποτε είναι εφικτό).	
1 μπάλα πέναλτι: Κανονισμός 15.2	Υψώνετε 1 δάχτυλο.	
Κίτρινη Κάρτα: - Κανονισμός 15.3 Δεύτερη κίτρινη κάρτα και αποβολή απ' τον τρέχοντα αγώνα - Κανονισμός 15.10	Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για την παράβαση. Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για δεύτερη παράβαση (τέλος του αγώνα, για Ζευγάρια και Ατομικά).	
Κόκκινη Κάρτα (Αποκλεισμός): Κανονισμός 15.4	Δείχνετε την κόκκινη κάρτα.	

BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v1.1)

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 – 2021 - 2024 (v1.1)

Σκορ

Παραδείγματα Σκορ			
			
3 πόντοι για το κόκκινο	7 πόντοι για το κόκκινο	10 πόντοι για το κόκκινο	12 πόντοι για το κόκκινο

Κριτής Γραμμών

Διαδικασία που χρήζει νεύματος	Περιγραφή του Σήματος	Εκτέλεση του Σήματος
Για να τραβήξετε την προσοχή του Διαιτητή.	Σηκώνετε το χέρι σας.	

ΧΡΟΝΟΣ

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/τρια ανά Περίοδο
- BC2: 4 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC3: 6 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC4: 4 λεπτά ανά Αθλητή/τρια 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 κάθε Πλευράς.

17.3 Ο χρόνος της κάθε Πλευράς ξεκινά όταν ο Διαιτητής υποδείξει στο χρονομέτρη ποιά Πλευρά θα παίξει, συμπεριλαμβανομένης και της Jack.

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

17.5 Αν μία Πλευρά δεν έχει απελευθερώσει την μπάλα με την παρέλευση του χρόνου, αυτή η μπάλα καθώς και οι υπόλοιπες μπάλες της Πλευράς θα θεωρηθούν μη έγκυρες και θα τοποθετηθούν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Σε περίπτωση των Αθλητών/τριών 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 Διαταραγμένη (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 το 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/τρια (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 "1 λεπτό" ανάμεσα στις Περιόδους ο χρονομέτρης θα ανακοινώσει "15 δεύτερα!" και "Τέλος Χρόνου!". **Ο Διαιτητής πρέπει να επαναλάβει την ανακοίνωση έτσι ώστε οι Αθλητές/τριες να γνωρίζουν πως αφορά το δικό τους γήπεδο.**

18. Ιατρικό Time Out

18.1 Αν ένας Αθλητής/τρια ή ο AB/XP αρρωστήσει κατά τη διάρκεια του αγώνα (και είναι σοβαρή η κατάσταση), οποιοσδήποτε Αθλητής/τρια, δικαιούται 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 Χειριστές Ράμπας** δεν επιτρέπεται να κοιτάζουν προς την περιοχή παιχνιδιού.

18.2 Ένας Αθλητής/τρια ή AB/XP μπορεί να λάβει μόνο ένα (1) Ιατρικό time out ανά αγώνα.

18.3 Σε όποιον Αθλητή/τρια ή AB/XP δοθεί Ιατρικό time out πρέπει να τον δει στο γήπεδο **το ιατρικό προσωπικό** που έχει οριστεί από τη διοργάνωση, το συντομότερο δυνατό. **Το ιατρικό προσωπικό** μπορεί να έχει βοήθεια στην επικοινωνία από τον Αθλητή/τρια ή τον AB/XP, αν είναι απαραίτητο.

18.4 Σε **κάθε** Κατηγορία, αν ένας Αθλητής/τρια δε δύναται να συνεχίσει, ο αγώνας θα σταματήσει και θα αντιμετωπιστεί όπως στην περίπτωση απουσίας απ' τον αγώνα (αναφ.: 11.8).

18.5 Αν το ιατρικό time out ζητηθεί για έναν Αθλητικό Βοηθό/**Χειριστή Ράμπας και ο AB/XP δεν δύναται να συνεχίσει στον αγώνα μετά το τέλος του time out**, αν ο Αθλητής/τρια έχει εναπομείνουσες μπάλες να ρίξει αλλά δεν μπορεί να τις ρίξει χωρίς βοήθεια, θα θεωρηθούν νεκρές μπάλες.

18.6 Αν ένας Αθλητής/τρια συνεχίσει να ζητά κατ' εξακολούθηση ιατρικά time out, ο ΤΕ σε συνεργασία με το **ιατρικό προσωπικό** και έναν αντιπρόσωπο της χώρας του Αθλητή/τριας θα αποφασίσουν αν ο Αθλητής/τρια θα πρέπει να αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης.

Στην Κατηγορία των Ατομικών αν ο Αθλητής/τρια αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης, όλοι οι επόμενοι αγώνες που θα διεξάγονταν θα έχουν σκορ αντίστοιχο με το σκορ με τη μεγαλύτερη διαφορά των 6-0, ή την υψηλότερη διαφορά αυτού του ομίλου ή της φάσης των knock out.

19. Τεχνικό Time Out

19.1 Μία φορά ανά αγώνα, αν προκύψει βλάβη στον εξοπλισμό, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει και στον Αθλητή/τρια θα δοθεί ένα time out διάρκειας δέκα (10) λεπτών να επισκευάσει τον εξοπλισμό του/της. Στους αγώνες των Ζευγαριών ο Αθλητής/τρια μπορεί να μοιραστεί τη ράμπα με το συμπαίκτη/κτριά του εάν κριθεί απαραίτητο. Μία εφεδρική ράμπα μπορεί να αντικαταστήσει την προηγούμενη μεταξύ των Περιόδων (ο Επιδιαιτητής πρέπει να είναι ενήμερος). Τα εφεδρικά αντικείμενα -σε αυτά συμπεριλαμβάνονται και οι ράμπες- μπορούν να προέρχονται έξω από τον ΑΧ. Ένα μέλος της Διαιτησίας (Ο Κριτής Γραμμών, ο Χρονομέτρης, ο Διαιτητής...), πρέπει να συνοδεύουν το προσωπικό κατά την επισκευή.

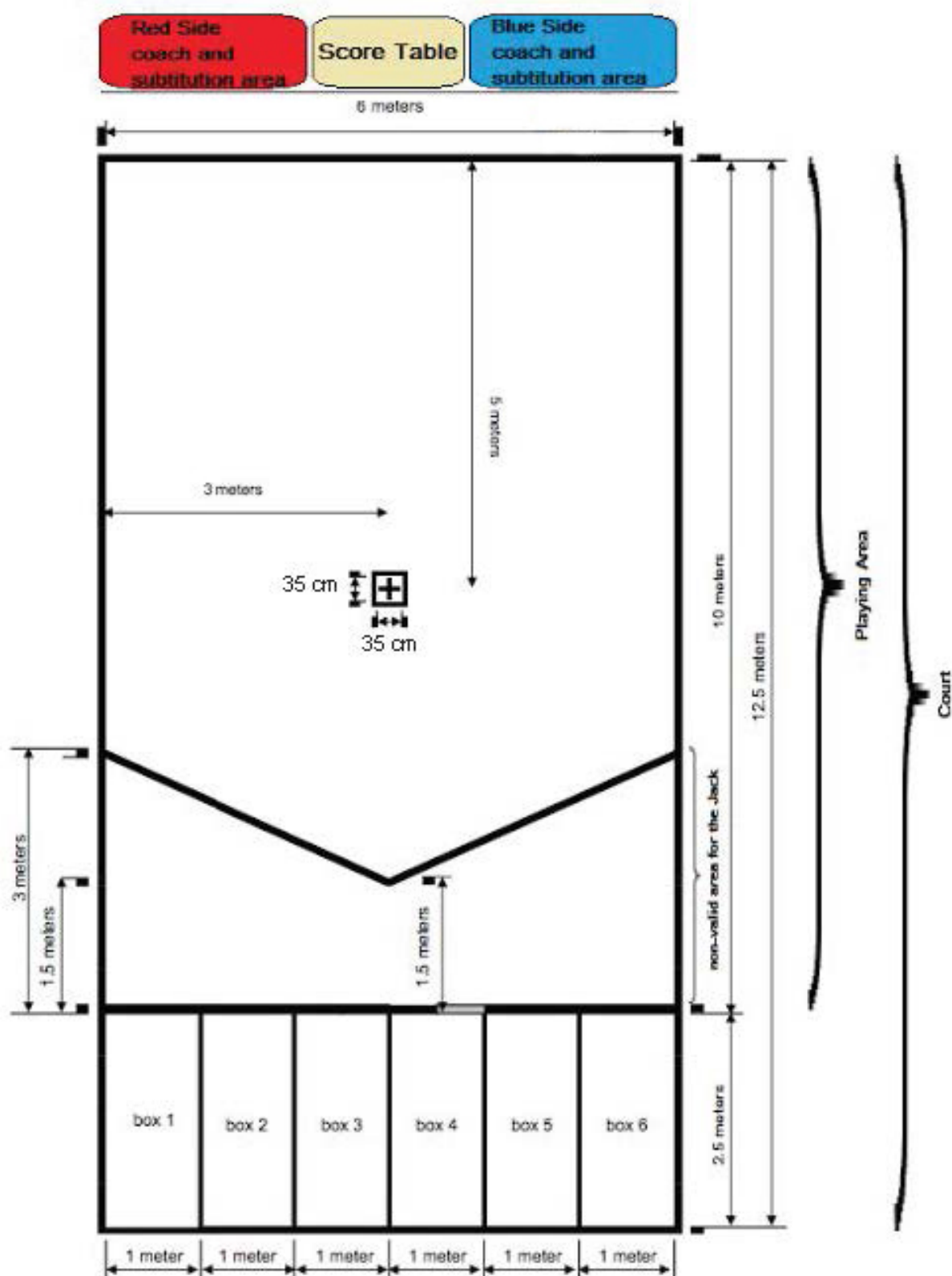
ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

20. Διευκρινήσεις σχετικά με τη διαδικασία Ενστάσεων

20.1 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/τρια - 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).

20.2 Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα ένας Αθλητής/τρια -αρχηγός μπορεί να ζητήσει να αποφανθεί ο Επιδιαιτητής, του οποίου η απόφαση είναι οριστική **και ο αγώνας συνεχίζεται**. Περαιτέρω ενστάσεις δεν υπάρχουν. Αν χρησιμοποιούνται πανοραμικές κάμερες, ο ΕΔ μπορεί να αξιοποιήσει αυτές τις αποδείξεις στη λήψη μίας απόφασης.

Γήπεδο Boccia



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 **35cm x 35cm**.

Κάθε μία κάθετος του σταυρού πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 15 και 25cm.

Η γραμμή των 6m από το εσωτερικό των πλάγιων γραμμών.

Η γραμμή των 12.5m: από το εσωτερικό της μπροστινής γραμμής έως το εσωτερικό της τελικής γραμμής.

Η γραμμή των 10m: από την πίσω πλευρά της γραμμής ρίψης έως το εσωτερικό της τελικής γραμμής.

Τα 5m: από το εσωτερικό της τελικής γραμμής έως το κέντρο του σταυρού.

Τα 3m: από το εσωτερικό της πλαϊνής γραμμής έως το κέντρο του σταυρού.

Τα 3m: από το πίσω της γραμμής ρίψης έως το μπροστινό της γραμμής V.

1.5m: από το πίσω της γραμμής ρίψης έως το μπροστινό της κορυφής της γραμμής V.

2.5m: από το εσωτερικό της πίσω γραμμής (η οποία είναι επίσης πίσω) έως το εσωτερικό της γραμμής ρίψης.

Γραμμή κουτιού 1m: εξίσου χωρισμένα σε κάθε πλευρά, στα σημάδια του 1m.