

BISFed Nemzetközi Boccia Szabályzat

2021 - 2024 – v.1.1.1.

Minden BISFed által engedélyezett versenyen
az angol nyelvű szabályzatot kell használni.

Fordította: Edelényi Márton



Dokumentum Verzió Ellenőrzés

A szabálykönyvön eszközölt minden változtatás alább van felsorolva. Lásd a címlapon jelzett verziószámot.

Verzió	Változtatások	Ki által	Dátum
1.1	• 3.4.8. Vita megoldása • 4-es szabály: Labdaellenőrzés • 8.11. „szemrevételezés” • 9-es szabály: Labdaellenőrzés • 9.4-es szabály: A nem megfelelt labdákat nem tesztelik újra • 10.16. Mérkőzés utáni Labdaellenőrzés • 15.11.1. manipulált labda	GV	2021. október

Az 1.1.es verzió változtatásai **ezzel a színnel** vannak írva

Bevezetés

A szabálykönyvben leírt szabályok a boccia játékra vonatkoznak.

A BISFed (Nemzetközi Boccia Sportszövetség) által felügyelt nemzetközi versenyeken jelen versenyszabályzatban leírt szabályokat kell alkalmazni. Minden BISFed által elismert sportesemény - így a nyílt világversenyek, a regionális versenyek, a regionális- és világbajnokságok és a Paralimpiai Játékok - ezek közé a versenyek közé tartoznak.

A sportolóknak meg kell felelniük a kategorizációs útmutatóban támasztott feltételeknek.

Az ifjúsági versenyek szabályai kis mértékben eltérőek lehetnek (pl.: cserék megengedettek a csapatoknak és pároknak néhány versenyen.) A versenyzők életkora a Versenyútmutatóban van meghatározva, ifjúsági versenyenként. (Minden más BISFed versenyen a legalacsonyabb életkor az előző évben betöltött 15. életév.)

Nemzeti Szövetségek, vagy bárki más alakíthatnak ezeken a szabályokon bármely bizonyos szükség szerint, de be kell tartani ezen szabályokat BISFed versenyeken való részvételhez.

A versenyek Szervező Bizottságai az adott versenyen jogosultak arra, hogy a versenyszabályzat szövegét meghatározott pontokkal kiegészítsék a szabályzat pontosítása érdekében, de ezt kizárólag az BISFed által kinevezett Technikai Delegátus (a továbbiakban: TD) egyetértésével tehetik meg úgy, hogy a kiegészítés során meghatározott pontok a szabályzat szövegének jelentését nem változtathatják meg, és a szöveget jól érthetően fel kell tüntetni a BISFed-hez benyújtandó engedélyezési formanyomtatványon.

A játék szellemisége

A játék szellemisége és etikája hasonló a teniszéhez. Örömmel fogadják és támogatják a nagyszámú közönséget. A megjelent nézőkkel és a versenyen részt nem vevő csapattársakkal szembeni elvárás, hogy a Sportolók dobásainál/gurításainál maradjanak csendben. A nézők távozásra kérhetőek nem elfogadható viselkedés esetén.

Fordítás

A szabályzat szerkeszthető változata elérhető a tagok számára, ha le szeretnék fordítani egy másik nyelvre. Kérjük, hogy az admin@bisfed.com e-mail címen jelezze, ha meg szeretné kapni ezt a dokumentumot. A BISFed igyekszik fordított dokumentumokat is kiadni. Vita vagy fellebbezés esetén az angol nyelvű szabályzatot kell alkalmazni.

Fotózás

Vakus fotózás nem megengedett. A mérkőzések videón történő rögzítése megengedett. Tripodokat és kamerákat a bíró, a főbíró, a TD vagy a helyi szervezőbizottság jóváhagyásával lehet a játéktéren elhelyezni.

Nyilatkozat

A BISFed elismeri, hogy felmerülhetnek olyan helyzetek, melyek nincsenek lefedve ebben az útmutatóban. Ezeket a helyzeteket a felmerüléskor kell megoldani a Technikai Delegátussal és/vagy a Főbíróval egyeztetve. Bármely különleges körülményt, amely a versenyszabályoktól való eltérést tesz szükségessé vagy befolyásolja a mérkőzések

előkészületeit, a verseny kezdete előtt fel kell vetni. Minden problémát a Technikai Értekezlet során, vagy előtt kell felvetni, hogy megoldhatóak legyenek a mérkőzések kezdete előtt.

Tartalomjegyzék

ALAPOK.....	5
1. Definíciók	5
2. Indulási jogosultság	7
3. Versenyszámok	7
4. Felszerelésellenőrzés	10
5. Segédeszközök.....	13
6. Kerekesszékek.....	14
JÁTÉK ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK.....	15
7. Bemelegítés	15
8. Hívószoba	16
9. Labdaellenőrzés.....	18
A PÁLYÁN	18
10. Játék.....	18
11. Pontozás	22
12. Megszakított játszma	23
13. Döntő játszma	23
14. Mozgás a pályán	24
SZABÁLYTALANSÁGOK	25
15. Szabálytalanságok	25
KOMMUNIKÁCIÓ.....	29
16. KOMMUNIKÁCIÓ	29
HIVATALOS JELZÉSEK, KÉZMOZDULATOK	31
IDŐ.....	35
17. IDŐMÉRÉS	35
18. EGÉSZSÉGÜGYI IDŐKÉRÉS	36
19. TECHNIKAI IDŐKÉRÉS	36
ÓVÁS.....	36
20. TISZTÁZÁS ÉS ÓVÁSI ELJÁRÁS	36
A BOCCIA PÁLYA ALAPRAJZA.....	38
Ragasztási és Méretezési Útmutató	39

ALAPOK

1. Definíciók

Kategorizálás <i>Classification</i>	A sportolók besorolási folyamata a BISFed Kategorizálási Szabályzatának megfelelően.
Versenyszám <i>Division</i>	A kategorizálástól függő versenyzési szintek egyike.
HOC - SZB	Helyi Szervezőbizottság (<i>Host Organising Committee</i>)
HR, AHR, TD, ATD	Főbíró, főbíró helyettes, technikai delegátus, technikai delegátus helyettes. <i>Head Referee, Assistant Head Referee, Technical Delegate, Assistant Technical Delegate.</i>
Segédedző <i>Coaching Assistant</i>	(CA) Egy személy, aki az edzésben segít. A CA az eredményjelző mellett kell üljön.
Fél <i>Side</i>	Az egyéni versenyszámokban, a fél egy (1) versenyzőt jelent. Páros versenyszámokban a félnek két (2) tagja van, akik egy egységet alkotnak. A csapat versenyszámokban a félnek három (3) tagja van, akik egy egységet alkotnak. A segítők edzők és segédedzők is lehetnek a fél tagjai.
Sport asszisztens (SA) <i>Sport Assistant</i>	Az a személy, aki segít a BC1 sportolónak vagy BC4 lábbal játszó sportolónak, a rá vonatkozó szabályok szerint.
Rámpakezelő (RO) <i>Ramp Operator</i>	Az a személy, aki segít a BC3 sportolónak a rá vonatkozó szabályok szerint. Az IPC által elismert sportoló.
Labda / <i>Ball</i>	Egy a piros vagy kék labdák közül, vagy a fehér labda (ld.4.7).
Jack	Fehér céllabda.
Versenylabdák <i>Competition Balls</i>	A HOC által a verseny alatti használatra biztosított, engedélyezett gyártótól származó labdák.
Dobás <i>Propel</i>	Labda bejuttatása a játéktérre. Jelenthet dobást, rúgást vagy segédeszközzel történő elengedést.
Nem megjátszott labdák (BNP) <i>Ball Not Played</i>	Azok a labdák, amelyeket az egyik fél már nem akar megjátszani a játszma közben. A BNP-k holtlabdák lesznek.
Holtlabda <i>Dead Ball</i>	Színes labda, amely a gurítást követően kimegy a pályáról; vagy az a labda, amelyet a bíró elvesz szabálytalanságot követően; vagy az a labda, amelyet nem játszottak meg időtűllépés miatt, vagy mert a sportoló úgy döntött, hogy nem használ fel.
Büntetőlabda <i>Penalty Ball</i>	Egy újabb labda, amit a játszma végén dobhatnak a bíró döntése alapján azért, hogy a másik felet megbüntessék egy bizonyos szabálytalanság miatt.
Kétirányú elforgatás <i>Two-way swing</i>	A rámpa jól látható elforgatása 20 cm-rel balra és 20 cm-rel jobbra.
El az útból <i>Out of the Way</i>	A dobóállás hátsó részében. Az RO-nak át kell helyeznie a felszerelést, hogy az ne akadályozza az ellenfelet, vagy ne sérüljön meg az ellenfél általi mozgatástól.
Labda elengedése <i>When the ball is released</i>	Amikor a sportoló a gurítás utolsó szakaszában van. BC3-nál azt az időt is beleértve, mielőtt a labda még a rámpában van.
Felszerelés <i>Equipment</i>	Kerekesszékek, rámpák, kesztyűk, rögzítő kötések, pálcák és egyéb segédeszközök.
Kerekesszék <i>Wheelchair</i>	Kerekesszék, moped, ágy. A sportolóknak kerekesszéket kell használnia a versenyzéshez.
Gurulásteszt eszköz <i>Roll Test Device</i>	Egy szabványos BISFed tesztrámpa a labdák gurulásának ellenőrzéséhez.
Labdamérő sablon <i>Ball Template</i>	Egy szabványos BISFed sablon két különböző lyukkal, mellyel a labdák kerületét ellenőrzik.

Mérleg <i>Weigh Scale</i>	Mérleg 0.01 gramm pontossággal, melyet a labdák súlyának mérésére használnak.
Bemelegítő helyiség <i>Warm up Area</i>	A sportolók számára kijelölt terület, ahol a hívószobába való belépést megelőzően be tudnak melegíteni.
Hívószoba <i>Call Room</i>	Egy helyiség, ahol a sportolók minden mérkőzés előtt lejelentkeznek.
Játéktér (FOP) <i>Field of Play</i>	Az a terület, ahol az összes pálya megtalálható, beleértve az időmérők helyét is.
Pálya <i>Court</i>	Oldalvonalakkal körbekerített terület, beleértve a dobóállásokat is.
Játékterület <i>Playing Area</i>	A pálya területe az állások nélkül.
Dobóállás <i>Throwing Box</i>	A hat kijelölt és számozott állás egyike, ahonnan a sportolók dobnak.
Alapvonal <i>Throwing Line</i>	Az a vonal a pályán, ami mögül a sportolók dobnak.
V-vonal <i>V Line</i>	A pályát átszelő V alakú vonal, amelyen a Jacknek teljesen át kell haladnia ahhoz, hogy megjátszott labda legyen.
Kereszt / Cross	Jelzés a játéktér közepén
Célnégyzet <i>Target Box</i>	35 cm x 35 cm-es négyzet a keresztnél büntetődobásokhoz.
Bajnokság <i>Tournament</i>	A teljes verseny vagy versenyek felszerelésellenőrzéssel együtt. A záróünnepség zárja le a bajnokságot. Egy bajnokság több versenyből is állhat.
Verseny <i>Competition</i>	Egy verseny lehet egyéni, páros vagy csapatmérkőzések összessége.
Mérkőzés <i>Match</i>	Egy két fél közötti játék.
Játszma <i>End</i>	A mérkőzésnek egy része, amikor mindkét fél felhasználja az összes labdáját.
Megszakított játszma <i>Disrupted End</i>	Amikor a labdák -véletlenül vagy szándékosan- kikerülnek a játék normális rendjéből.
Újrakezdett játszma <i>Restarted End</i>	Egy megszakított játszma, amely olyan mértékben meg lett zavarva, hogy a labdák nem helyezhetők vissza a játszma folytatásához.
Szabálytalanság <i>Violation</i>	A sportoló, a segítő, a rámpakezelő, az egyik fél, a segédedző vagy az edző játékszabályzattal ellentétes cselekedete, amely büntetést eredményez.
Sárga lap / <i>Yellow Card</i>	Körülbelül 7 cm x 10 cm-es sárga kártya, melyet figyelmeztetésnél a bíró felmutat.
Piros lap / <i>Red Card</i>	Körülbelül 7 cm x 10 cm-es piros kártya, melyet az egyik fél kizárásánál a bíró felmutat.

2. Indulási jogosultság

2.1 A sportolóknak kerekesszékekben kell ülniük, hogy versenyezzenek. A versenyzéséhez szükséges jogosultságra vonatkozó követelményeket a BISFed Kategorizálási Szabályzata határozza meg részletesen. Ha további részleteket szeretne megtudni a kategorizálásról, tanulmányozza a legfrissebb BISFed Boccia Kategorizálási Szabályzatot a BISFed weboldalán.

3. Versenyszámok

Mérkőzések:

Egyéni (egy az egy ellen)

Páros (kettő a kettő ellen)

Csapat (három a három ellen)

3.1. Egyéni versenyszámok

- Férfi egyéni BC1
- Női egyéni BC1
- Férfi egyéni BC2
- Női egyéni BC2
- Férfi egyéni BC3
- Női egyéni BC3
- Férfi egyéni BC4
- Női egyéni BC4

Az egyéni versenyszámokban a mérkőzések négy (4) játszmából állnak. Mindkét sportoló két játszmát kezdeményez a Jack eldobásával, melyet felváltva játszanak meg. Mindkét sportolónak hat (6) színes labdája van. A piros labdát használó fél foglalja el a 3. dobóállást, a kék labdát használó fél a 4. dobóállást. A hívószobába való belépéskor minden sportoló 6 piros labdát, 6 kék labdát és 1 Jacket vihet magával. A BC1-es sportolónak és a BC4-es lábbal játszó sportolónak sport asszisztens segít a pályán. A BC3-as sportolónak rámpakezelő segít. Továbbá minden félnél jelen lehet egy edző vagy segédedző (CA) minden versenyszámban. Az edző/CA az eredményjelző mellett kell üljön, az edzői helyen.

3.2. Páros Mérkőzések

Páros BC3

A versenyzőknek a kategorizálás szerint BC3-as sportolónak kell lenniük. Minden párnak egy férfi és egy női sportolóból kell állnia. Minden sportolót egy rámpakezelő segít, akinek a rámpakezelőkre vonatkozó szabályokat be kell tartania (ld. 3.6). Továbbá, minden párral jelen lehet egy edző vagy segédedző a pályán. A játszmák alatt az edző/CA az eredményjelző mellett kell üljön a kijelölt edzői helyen.

Páros BC4

A versenyzőknek a kategorizálás szerint BC3-as sportolónak kell lenniük. Minden párnak egy férfi és egy női sportolóból kell állnia. A lábbal játszó sportolókat egy sport asszisztens segítheti, akinek a sport asszisztensekre vonatkozó szabályokat be kell tartania (ld. 3.6). Továbbá minden párral jelen lehet egy edző vagy segédedző a pályán. A játszmák alatt az edző/CA az eredményjelző mellett kell üljön a kijelölt edzői helyen.

A BC3-as és BC4-es páros versenyszámok esetében a mérkőzés négy (4) játszmából áll. Minden sportoló egy játszmát kezdeményez, a Jack eldobásával, amit a következő játszmánál átad a soron következő versenyzőnek a 2. dobóállástól az 5. felé haladva. Minden sportolónak fejenként három (3) színes labdája van. A piros labdával játszó fél a 2. és a 4. dobóállást foglalja el, és a kék labdával játszó fél pedig a 3. és az 5. dobóállást.

3.2.1. A hívoszobába való belépéskor a páros tagjai fejenként 3 piros és 3 kék labdát vihetnek magukkal, valamint páronként egy Jacket.

3.3. Csapatmérkőzések

A versenyzőknek a kategorizálás szerint BC1-es vagy BC2-es sportolónak kell lenniük. A csapatnak három sportolóval kell a pályára lépnie. Minden csapatban kell lennie legalább egy férfi és egy női sportolónak és legalább egyiküknek BC1-es sportolónak kell lennie. Nincsenek cserék. (Ifjúsági eseményeken megengedettek lehetnek cserék. Ha ez megengedett, az jelezve lesz a verseny technikai dokumentumában.) Minden csapatnak egy sport asszisztense lehet, akinek a sport asszisztensekre vonatkozó szabályokat be kell tartania (ld. 3.6).

A csapat versenyszámok esetében a mérkőzés hat (6) játszmából áll. Minden sportoló egy játszmát kezdeményez, a Jack eldobásával. A sportolók sorrendben, az 1. dobóállástól a 6. felé haladva kezdenek játszmát. Minden sportolónak két (2) színes labdája van. A piros labdát használó csapat foglalja el az 1., a 3. és az 5. dobóállást, míg a kék labdát használó csapat a 2., a 4. és a 6. dobóállást.

3.3.1. A hívoszobába való belépéskor a csapat tagjai (beleértve a cseréket) fejenként 2 piros és 2 kék labdát vihetnek magukkal, valamint csapatonként egy Jacket.

3.4. A csapatkapitány felelőssége

3.4.1. A csapat és páros versenyszámokban minden mérkőzés alatt mindkét felet saját csapatkapitánya vezeti. A csapatkapitányt a beazonosíthatóság miatt meg kell jelölni egy, a bíró által jól látható "C" betűvel. Minden egyes csapatkapitány, egyesület és ország feladata a "C" betű biztosítása és elhelyezése. A csapatkapitány látja el a csapatvezetői feladatokat a következő felelősséggel:

3.4.2. Képviseli a csapatot vagy a párost az érmefeldobásnál és eldönti, hogy a piros vagy a kék labdával játszanak.

3.4.3. A mérkőzés alatt eldönti, hogy melyik Sportoló következzen, beleértve a büntetőlabda dobását is.

3.4.4. Technikai- vagy egészségügyi időkérést kér. Ezeket az edző is kikérheti.

3.4.5. Tudomásul veszi a bíró döntését a pontozást illetően.

3.4.6. Egyeztet a bíróval megszakított játszma vagy vita esetén.

3.4.7. Aláírja a jegyzőkönyvet vagy kijelöl valakit, hogy ezt a nevében megtegye. Az aláírónak a saját nevét kell aláírnia. Elektronikus jegyzőkönyv esetén, a sportoló elfogadhatja a jegyzőkönyvet az „OK”-ra kattintva, vagy megkérheti az időmérőt vagy Bírót, hogy kattintson az „OK”-ra helyette.

3.4.8. Viták megoldása. A 20-as szabály szerint a csapatkapitány/sportoló az akinek tisztázást kell kérnie. Az edző, a segédedző vagy SA/RO is beszélhet a bíróval a vita alatt, a bíró engedélyével. Ha fordítás szükséges, egy tolmács is jelen lehet a 16.8. és 16.9. szabály szerint.

3.5. A segítők feladatai

3.5.1. Rámpakezelő

A rámpakezelő elismert sportoló és rá is vonatkoznak a sportolói szabályok, kivételt képez a kategorizáció. A rámpakezelőnek követnie kell az ebben a szabálykönyvben leírt rámpakezelőre vonatkozó szabályokat. Ebben a szabálykönyvben a „sportoló” kifejezés a labdát indító személyre vonatkozik. A rámpakezelőnek meg kell felelni a Versenyzők Nemzetiségéről szóló BISFed Irányelvnek. Egy rámpakezelő csak egy sportolót segíthet. A rámpakezelőnek egyazon személynek kell lennie az egész verseny alatt, kivéve betegség vagy csere esetén. Ha a rámpakezelő megbetegszik, helyettesíthető. Helyettesítés engedélyezéséhez a betegséget igazoló orvosi dokumentumot be kell nyújtani a Főbírónak, és értesíteni kell a Versenyinformációs Pultot a kérdéses mérkőzésre bemelegítő pályák megnyitása **előtt**. Az ellenfelet is értesíteni kell a helyettesítésről, *amint* a bemelegítő pályák megnyílnak. Minden rámpakezelő cserének rendelkeznie kell BC3 rámpakezelő engedéllyel és teljesítenie kellett az antidopping képzést. A rámpakezelők úgy segítik a BC3-as sportolót, hogy kezelik a rámpát a sportoló utasításai szerint. A rámpakezelőknek a sportolójuk dobóállásán belül kell elhelyezkednie és nem szabad a játékterületre nézniük a játszmák alatt.

A rámpakezelő az alábbi feladatokat látja el:

- Beállítja és rögzíti a sportoló kerekesszékét – ha erre a sportoló kéri
- Beállítja a sportoló helyzetét – ha erre a sportoló kéri
- Meggyúrja a labdát és/vagy átadja a sportolónak – ha erre a sportoló kéri
- Beállítja a rámpát – ha erre a sportoló kéri
- Rutinfeladatokat végez a dobások előtt vagy után
- A játszmák után összeszedi a labdákat – amikor a bíró felveszi a Jacket és azt mondja, „Egy perc!”
- Beszélgetéseket közvetít a sportoló és a bíró között – a bíró engedélyével
- Nem léphet a játékterületre engedély nélkül (Lásd: 15.9.7)
- Nem léphet az ellenfél dobóállásába

A labda elengedése közben a rámpakezelő:

- nem létesíthet közvetlen fizikai kapcsolatot a sportolóval
- nem segítheti a sportolót azzal, hogy a kerekesszékét mozgatja
- nem érhet a pálcához

A rámpakezelő nem nézhet a játéktérre a játszma ideje alatt (Lásd: 15.6.2., 15.6.5.)

3.5.2. Sport asszisztens

A BC1-es és BC4-es lábbal játszó sportolók részére engedélyezett sport asszisztens igénybevétele. A BC1-es és a BC4-es lábbal játszó sportolók sport asszisztense a sportoló saját dobóállása mögött helyezkedik el és akkor léphet a dobóállásba, ha erre a sportoló utasítja. A sport asszisztens a rámpabeállítás kivételével ugyanazokat a feladatokat látja el, mint a rámpakezelő.

A labda elengedése közben a sportasszisztens nem létesíthet közvetlen fizikai kapcsolatot a sportolóval (a legkisebb érintés sem megengedett, lásd: 15.5.5.) és nem segítheti a sportolót azzal, hogy a kerekesszéket megtolja vagy állíttatja.

3.5.3. Segédedző

A segédedző az edző helyett kíséri a sportolót, és ugyanazok az engedményei, mint az edzőnek. Kizárólag az egyik (edző vagy CA) kísérheti a sportolót a bemelegítő helyiségbe, hívószobába és a játéktérbe. A játszmák közben a segédedzőnek (vagy edzőnek) az eredményjelző mellett kell helyet foglalnia, az edzői helyen.

3.6. Edző

A mérkőzések előtt felenként egy edző vagy segédedző léphet be a bemelegítő helyiségbe, hívószobába és a játéktérre (Lásd: 7.2. és 8.2.). Ez az egyéni versenyszámokra is vonatkozik.

4. Felszerelésellenőrzés

A versenyhez szükséges teszteszközöket minden jóváhagyott versenyen a BISFed Technikai Delegátusa és/vagy a Főbíró hagyja jóvá.

A felszereléseket (kerekesszékek, rámpák, pálcák, kesztyűk, rögzítő kötések, kommunikációs segédeszközök, stb.) a verseny kezdete előtt le kell ellenőrizni. A főbíró és/vagy az általa kijelölt személy végzi az ellenőrzéseket a TD által kijelölt időpontban. Ideális esetben ezt a verseny kezdete előtt 48 órával kell elvégezni. Az ellenőrzött és jóváhagyott felszerelések minden tétele hivatalos matricát vagy bélyeget kap, beleértve a rámpa minden különálló szakaszát.

A kesztyűkhöz, rögzítő kötésekhez és egyéb eszközökhöz, amelyeket a sportolók a pályán használnak írásos engedélyre van szükség a kategorizálótól. Ezeket a felszerelés ellenőrzésén be kell mutatni. A bírók szintén kérhetik ennek a bemutatását a Hívószobában. A sportolók és az edzők/segédedzők által használt kommunikációs eszközöket engedélyeztetni kell a Felszerelésellenőrzés során, és hivatalos matricával/bélyeggel kell ellátni. Csak a jóváhagyott kommunikációhoz szükséges eszközök megengedettek. A bírók a mérkőzés bármely pontján ellenőrizhetik a felszerelést, hogy megbizonyosodjanak arról, hogy a sportolók és a segítők (SA/RO) megfelelnek. A felszerelésellenőrzés után már semmilyen további eszköz nem hitelesíthető. A sportolók és a sportasszisztensek/rámpakezelők a pályán kívülről semmilyen kommunikációt nem kaphatnak, amíg a játéktéren vannak. A nem jóváhagyott kommunikációs eszközök tiltottak a játéktéren. Ezen szabály megszegése tiltott kommunikációnak számít, és egy büntetőlabdát von maga után, amit a legközelebbi lehetőségénél kell megjátszani (pl.: az adott játszma végén, amely közben a szabálysértést felfedezték).

A felszerelést a verseny alatt bármikor ellenőrizhetik a pályán lévő bíró vagy a főbíró belátása szerint. Ha a pályán használt felszerelés nem felel meg, a sportoló egy sárga lapot kap. (Lásd: 15.9.8.) Ha a sportoló felszerelése (kerekesszék, rámpa, kesztyű, kötés és más segédeszköz) egy második alkalommal sem felel meg a követelményeknek egy véletlenszerű ellenőrzésen, a sportoló egy második sárga lapot kap, és elveszti a jelenlegi mérkőzést.

A versenylabdáknak – melyek tartalék labdák – is minden versenyen át kell esnie labdaellenőrzésen.

LABDAELLENŐRZÉS

A felszerelésellenőrzés alatt, és a bajnokság folyamán, meghatározott időpontokban, lesz egy nem hivatalos labdatesztelő hely, ahol a labdákat le lehet tesztelni a hivatalos teszteszközökkel. Egy képgyűjtemény is elérhető lesz a „jó állapotú” labdák felismeréséhez, viszonyítási alapként.

4.1. Pálya

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

A pálya területe 12,5 m x 6 m, a hat dobóállással együtt. Az oldalonvonalakat az adott vonal belső szélétől mérik. A dobóállásokat elválasztó vonalakat és a keresztet alkotó vonalakat egy ceruzavékony vonallal jelölik ki, erre teszik fel a ragasztószalagot, a ceruzavékony jelölés két felére egyenletesen elosztva. Az alapvonalat és a V-vonalat a Jack számára érvénytelen területre helyezik el (Lásd: a boccia pálya alaprajzát a szabálykönyv végén).

Minden pályajelölés szélességének 1,9 cm és 7 cm közé kell esnie és könnyen megkülönböztethetőnek kell lennie. Ragasztószalagot lehet használni a vonalak jelöléséhez. A széles ragasztószalagot (4 cm - 7 cm széles) az oldalonvonalak, az alapvonal és a V-vonal jelölésére kell használni. A keskeny ragasztószalagot (1,9 cm – 2,6 cm széles) a belső vonalak, a dobóállásokat elválasztó vonalak, a célnégyszet és a kereszt jelölésére kell használni. A célnégyszet belső mérete 35 cm x 35 cm. A vékony ragasztószalagot a 35 cm-es célnégyszet külső szélére kell felragasztani.

4.2. Eredményjelző tábla

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

4.3. Időmérő eszköz

Elektronikus időmérő eszközt kell használni.

4.4. Holtlabda

Az érvényes területen kívülre guruló labdákat a kijelölt helyre kell helyezni – egy holtlabda tartóba vagy csak az oldalonvonalon kívülre, körülbelül 1 méterre a játékterületen lévő labdától, hogy a sportolók teljesen elférjenek a labdák körül, és jól láthassák a játékban lévő labdákat.

4.5. Piros/kék színjelző

A színjelző egy színes tárcsa, amelyet a bíró használ, hogy megmutassa, hogy melyik fél (piros vagy kék) következik a dobásban. A bíró a színjelzővel és az ujjával mutatja az állást minden játszma, valamint a mérkőzés végén.

4.6. Mérőeszközök

A boccia labda kerületének méréséhez sablonokat használnak. A bírók a pályán mérőszalagot, körzőt, hégzagmérőt, zseblámpát, stb. használnak különböző távolságok leméréséhez.

4.7. Boccia labdák

Egy boccia labdakészlet hat piros, hat kék és egy fehér labdából áll. Minden olyan labdának, melyet a BISFed által elismert mérkőzéseken használnak, meg kell felelniük a BISFed által lefektetett követelményeknek (ld. 4.7.1. és 4.7.2.).

Minden sportoló vagy fél használhatja a saját színes labdáit. Az egyéni versenyszámokban minden sportoló használhatja a Jackjét, a páros és csapat versenyszámokban minden fél egy közös Jacket használhat.

A versenylabdákat azok a versenyzők használhatják, akik nem hoztak saját labdát a hívószobába. Egy verseny-Jack kölcsön adható a félnek, akinek Jack-je nem felelt meg a követelményeknek az ellenőrzés során.

4.7.1. Boccia labda kritériumai

4.7.1.1. A labdának gömb alakúnak kell lennie, egyforma elemek felhasználásával kellett készülnie. Az elemek varrásának egyenletesnek kell lennie, hogy a gömb forma meg legyen. A labda tömege: 275 g +/- 12 g. A labda kerülete: 270 mm +/- 8 mm.

Egy adott labdának minden eleme azonos anyagból kell, hogy legyen. Az anyag lehet PVC, poliuretán szövet, bőr, műbőr, szarvasbőr vagy más hasonló anyag alacsony nyúlási tulajdonságokkal.

A töltőanyagnak egyforma golyócskáknak, pelleteknek kell lennie, polietilénből vagy hasonló műanyagból, vagy természetes inert anyagból. Az anyag nem lehet vezető, fém vagy mágneses.

4.7.1.2. A labdának meghatározott piros, kék vagy fehér színűnek kell lennie, és minden színnek a BISFed által elfogadott színtartományba kell esnie (a mellékletben).

4.7.1.3. Minden BISFed által jóváhagyott versenyen* használt labda „Engedélyezett Labda” kell legyen egy engedélyezett gyártótól. A labda meg kell legyen jelölve a gyártó hivatalos logójával és a hivatalos BISFed logóval. Mindkét logónak jól láthatónak kell lennie.

*Ez a szabály 2023 január 1-től lép teljesen érvénybe. Ezen dátum előtt csak a következő eseményekre vonatkozik:

- 2022-es Világ bajnokság
- 2022-es Világkupák

4.7.1.4. Ha egy labda nincs jó állapotban, a labdát kizárják a játékból. A jó állapot alatt az értendő, hogy a labda megfelel a célra, megfelelő minőségű, nem sérült és képes bármely egyezményes megszabott teljesítményre. A labda felületén nem lehetnek látható lyukak vagy hasadások. A felületen nem lehet semmilyen matrica. A labdákon nem lehetnek szakadt vagy hiányzó cérna, vagy több, mint két javított öltés. A labdák külsején nem lehet semmilyen anyag, lerakódás. Ebbe beletartoznak a ragasztók és bármely alacsony súrlódású anyagok, olajok vagy zsírok. A labdák felületén nem lehet semmilyen szándékosan létrehozott kopás.

A módosított labdát használó sportolót azonnal kizárják a versenyből. (Lásd: 15.11.1.)

Az engedélyezett labdákról több részlet a szabálykönyv 1.2. verziójában lesz közzétéve **várhatóan 2022. januárjában**.

4.7.2. Labdatesztelés

4.7.2.1. Az érmefeldobás után a hívószobában minden egyes labdát megvizsgálnak a BISFed standard gurulótesztjét alkalmazva, hogy megnézzék, tud-e gurulni a gravitáció hatására olyan módon, hogy egy 290 mm hosszú, 25 fokos (+/-0,5 fok) lejtésű alumínium rámpán lefelé elengedik. Minden labdának minimum 175 mm-t kell gurulnia a

tesztműszer 100 mm széles vízszintes alumínium kivezető lemezén. A labda átmegy a teszten, ha átgurul a vízszintes kivezető lemezen és a végén legurul. Minden egyes labdát maximum háromszor lehet vizsgálni és szabálytalannak minősül, ha három kísérlet alatt egyszer sem gurul le a vízszintes kivezető lemezen. Azt a labdát is szabálytalannak minősítik, amelyik a kivezető lemez oldalán esik le. Ha a labda elsőre megfelel a teszten, a második és harmadik próbálkozás nem szükséges. Hasonlóképpen, ha a labda nem felel meg elsőre, de másodszorra igen, a harmadik próbát nem kell elvégezni (a BISFed által jóváhagyott versenyeken a tesztet egy olyan gurulóteszt eszközön hajtják végre, amelynek dőlésszögét a Főbíró szögmérővel megmérte, és 24,5 és 25,5 fok közöttinek találta).

4.7.2.2. A labda kerületét egy 7 mm - 7,5 mm vastagságú szabványos BISFed sablonnal ellenőrzik, amelyen két lyuk található: az egyik lyuk kerülete 262 mm („kis” lyuk), a másiké 278 mm („nagy” lyuk). Az alábbiak szerint kell elvégezni a vizsgálatot:

4.7.2.2.1. Minden egyes labdát megvizsgálunk, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy **nem esik át** a kis lyukon a saját súlyánál fogva olyan módon, hogy óvatosan a kis lyuk felé helyezik.

4.7.2.2.2. Minden egyes labdát megvizsgálunk, hogy megbizonyosodjanak róla, hogy **átesik** a nagy lyukon. Minden labdát óvatosan a nagy lyuk felé helyeznek. A labdának át kell esnie a nagy lyukon a saját súlyánál fogva (azaz csak a gravitáció miatt).

4.7.2.3. Minden egyes labda súlyát méréssel ellenőrzik egy 0.01 g pontosságú mérlegen.

4.7.2.4. A labdatesztelés folyamán minden labdát szemmel is megvizsgálunk, hogy megfelel-e.

4.7.2.5. A főbíró további véletlenszerű vizsgálatokat végezhet a 4.7.1.1-4.7.2.4. szabályok szerint.

4.7.2.4. Azokat a labdákat, melyek nem feleltek meg a 4.7.1.1.-4.7.2.5. szabályok szerinti követelményeknek, a főbíró visszavonja a verseny végéig, az ilyen labdák nem használhatók a verseny alatt. (Lásd: 9.4.)

A labdák használhatóságáról vagy kizárásáról a végleges döntést a főbíró vagy végső esetben a Technikai Delegátus hozza meg.

5. Segédeszközök

A BC3-as versenyszámban a sportolók segédeszközöket használnak, pl. rámpákat és fejpálcákat, miután azok az adott verseny felszerelés ellenőrzésén átmentek. A sportoló által használt, a dobókarján lévő kesztyűknek vagy rögzítő kötéseknek dokumentált engedéllyel kell rendelkeznie a Kategorizáló Bizottságtól, melyet a sportolónak felszerelésellenőrzésre és a hívószobába is magával kell vinnie.

5.1. A rámpának oldalra fektetve el kell férnie egy 2,5 m x 1 m-es területen. Ez a tér háromdimenziós; a rámpa egyetlen része sem lóghat a vonalak belső szélé fölé. A rámpát, beleértve a kiegészítő elemeit, meghosszabbításait és alapjait a leghosszabb, legnyitottabb állapotban kell tartani a mérés alatt. Ebbe minden olyan eszköz beletartozik, amely a rámpa végén túl tartja a labdát. A rámpát semmilyen körülmények között sem lehet a megengedett legnagyobb hossznál tovább nyújtani, ez tilos. A rámpa bármely részével hosszabbított magasság megengedett mértékét jelző vonalak vagy jelek nem megengedettek.

5.1.1. A károk elkerülése érdekében a Felszerelésellenőrzés során kizárólag a Rámpakezelő vagy az edző mozgathatja a rámpát. Ha megfelelt a felszerelésellenőrzésen, a bíró minden felszerelésre felhelyezi a Szervező Bizottság versenyre biztosított matricáját.

5.2. A rámpa nem tartalmazhat olyan mechanikus eszközt, amely a labda hajtását elősegíti, felgyorsítja vagy lelassítja azt, vagy a rámpa irányzását elősegíti (pl. lézer, szintező, fék, célzóeszközök, távcsövek stb.). Az ilyen típusú mechanikai eszközöket nem engedélyezik sem a hívószobában, sem a játéktéren. Amint a sportoló elengedi a labdát, semmi nem gátolhatja a labda mozgását. A célzáshoz tilos megemelt véget használni. A rámpán nem használható célzásra készült rögzített vagy levehető kiegészítő. Beleértve hurkok, gyűrűk, tartók. Egyik oldalsín sem lehet magasabb a labda átmérőjénél. A végső, felső sín nem lehet magasabb az oldalsíneknél.

5.3. A labda eldobásánál a rámpa nem lóghat át az alapvonalon. (Képzeld el a vonalat áthatolhatatlan falként)

5.4. A sportoló által a labda rámpáról való elindítására használt pálcá hossza nincs korlátozva. (lásd: 15.5.4.) A pálcát közvetlenül a sportolóhoz kell rögzíteni (fejre, szájra, karra, lábra stb.). A labda elindításakor a pálcának közvetlenül érintkeznie kell a labdával (és a sportolóval). A labda elindításának a sportoló erejéből kell történnie. Ez egy kapu megemelésével, kinyitásával nem megengedett. A zsinórok, szalagok, ruhacsíkok stb. nem számítanak pálcának. A megengedett pálcák hitelesítő matricát kapnak.

5.5. A rámpát jól láthatóan el kell mozdítani balra és jobbra legalább 20 cm-nyit, miután a bíró jelezte, hogy kiguríthatják a Jacket. – ez a „kétirányú elmozdítás” (15.5.9.). (Ez biztosítja, hogy a rámpakezelő ne segíthessen az első labdaindítás becélzásával, amíg a bírót más foglalja le.)

Döntő játszmáknál egyéniben és páros versenyszámban is minden sportolónak el kell végeznie a kétirányú elmozdítást az első labda elindítása előtt (pároknál egyszerre kell), de csak amint a bíró jelezte, hogy ők jönnek (lásd: 13.5.). A rámpát minden büntetőlabda elindítása előtt is el kell mozdítani. Azoknak versenyzőknek, akiknek még maradt labdájuk, akkor is el kell végezni a kétirányú elmozdítást, amikor visszatérnek a játéktérre a játékaikba, vagy ha csapattársuk tér vissza (Pároknál ezt egyszerre kell megtenni, a labda elindítása előtt). Ha egy sportolónak nincs több labdája, neki nem kell elmozdítania a rámpáját (lásd: 15.5.10.) Az egyéb indítások között nem szükséges elmozdítani.

5.6. Egy sportoló több rámpát és/vagy pálcát is használhat a mérkőzés alatt. Minden segédeszköznek a sportoló dobóállásában kell maradnia az egész mérkőzés alatt. Ha a sportoló használni szeretne bizonyos tárgyakat (palackot, kabátot, kitűzőt, zászlót) vagy egyéb eszközt (palcát, rámpát, rámpahosszabbítót) egy adott játszma közben, ezeknek a tárgyaknak a sportoló dobóállásában kell lenniük az adott játszma kezdetén. Ha bármely tárgyat elmozdítják a sportoló dobóállásából a játszma alatt, a bíró döntést hoz a 15.7.1. és 15.7.4. szabály szerint.

5.7. Ha a sportoló felszerelése elromlik a mérkőzés alatt, meg kell állítani az időmérést és a sportolónak tíz (10) perc technikai szünetet kell biztosítani a felszerelés javításához. Páros mérkőzéseken, a sportoló megoszthatja a rámpát a társával, amennyiben szükséges. Egy hitelesített csererámpát csak a játszmák között lehet beállítani a meghibásodott eszköz helyére (a főbíró értesíteni kell erről). A csereeszközök a játéktéren kívülről is érkehetnek (Lásd: 19.) Egy fél mérkőzésenként egyszer kérhet technikai időt.

5.8. Ha sportolónak szükségük van kesztyűkre és/vagy rögzítő kötésekre a dobókarjukra, vagy egyéb hasonló segédeszközre, a Kategorizáló Bizottság írásbeli jóváhagyását be kell mutatniuk az adott eszközök használatára. A kategorizálási dokumentum a rajta jelzett ideig érvényes. (A kategorizálás lehet végleges vagy ideiglenes)

6. Kerekesszékek

6.1. A versenyzőknek kerekesszékekben kell ülniük, hogy versenyezhesseken. Mopedeket és ágyakat (a kategorizálók írásos engedélyével) is szabad használni. BC3-as sportolók esetében nincs megkötés az ülés magasságára vonatkozóan addig, amíg a labda elindításakor ülve maradnak. A többi sportoló esetében a maximális ülés magasság

66 cm a földtől mérve addig a legalacsonyabb pontig, ahol a sportoló ülepe az ülés párnájával érintkezik. (lásd: 15.7.6.)

6.2. Ha valamelyik kerekesszékek elromlik a mérkőzés alatt, meg kell állítani az időmérést és mérkőzésenként egy tíz (10) perces technikai időkérést kell biztosítani a sportolónak a javítások elvégzéséhez. Abban az esetben, ha a kerekesszéket nem lehet megjavítani, a sportolónak az elromlott kerekesszékekben kell folytatnia a játékot, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

6.3. Vita esetén a főbíró a TD-vel együttműködve dönt. A döntésük végleges.

6.4. Kiegészítések a kerekesszékekhez.

6.4.1. A sportolók használhatnak támasztékokat a versenykerekesszékekükön testük stabilizálására. Ezek a támasztékok lehetnek medencepántok, mellkaspántok vagy hevederek, bokapántok, kapaszkodók, lábpántok vagy mellkas rögzítők. Ezeket a támogatóeszközöket ellenőrizni, engedélyeztetni és dokumentálni kell a Kategorizálás során.

6.4.2. A bírók és a kategorizálók minden egyéb, a sportoló versenyzésre használt kerekesszékre tett eszközt ellenőrizni fognak. Semmilyen egyéb olyan eszközt nem lehet a versenykerekesszékre tenni, amely plusz stabilitást ad, vagy irányítja a labdát indító végtagot.

6.4.3. Egy bíró vagy kategorizáló hatáskörébe tartozik, hogy megkérheti a sportolót bármely olyan dokumentálatlan eszköz eltávolítására, amely sportszerűtlen előnyt ad a sportolónak, a labda elindításánál (pl.: egy külső vezető, amely segíti a dobás/rúgás/elengedés irányítását).

JÁTÉK ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK

7. Bemelegítés

7.1. Minden mérkőzés kezdete előtt a sportolók bemelegíthetnek egy bemelegítésre kijelölt helyen. A bemelegítő helyet kizárólag azok a sportolók használhatják, akik a Helyi Szervezőbizottság időrendje alapján a menetrend szerinti következő mérkőzés előtt állnak. A sportolók és segítők (edzők/segédedzők, SA, RO) csak a számukra előírt időrend szerint léphetnek be a bemelegítő helyiség területére és foglalhatják el a számukra kijelölt bemelegítő pályájukat a kiadott időn belül. (Lásd: 15.9.1.)

7.1.1. Bemelegítési időkeret: a nap első mérkőzéseire a bemelegítőhelyiség 90 perccel az első mérkőzés kezdete előtt nyílik meg, és 5 perccel a hívószoba első mérkőzéséhez való megnyitása előtt zárul le. Az aznapi további mérkőzéseknél, a bemelegítőhelyiség akkor nyílik meg, amikor a hívószoba lezárul az előző mérkőzésekhez, és 5 perccel azelőtt zárul le, mielőtt a hívószoba megnyílik az adott mérkőzésekhez. Amikor a hívószoba lezárul a nap utolsó mérkőzéseire, azok a sportolók, akik nem játszottak aznap, használhatják a bemelegítőhelyiséget edzésre 60 percig. A TD megváltoztathatja ezt az időkeretet, hogy ésszerű hozzáférést biztosítson a bemelegítőhelyiséghez és igazodjon a versenymenetrendhez. A résztvevőket értesíteni kell a szokásos menetrend változásairól.

7.2. A sportolókat a bemelegítő helyre kísérő személyek száma az alábbiak szerint van korlátozva: (Lásd: 15.9.1.)

- BC1-es egyéni: 1 edző (vagy segédedző) és 1 sport asszisztens
- BC2-es egyéni: 1 edző és 1 segédedző

- BC3-as egyéni: 1 edző (vagy segédedző) és 1 rámpakezelő
- BC4-es egyéni: 1 edző és 1 segédedző
- BC3-as páros: 1 edző (vagy segédedző) és sportolóként 1 rámpakezelő
- BC4-es páros: 1 edző és 1 segédedző
- Csapat (BC1/2): 1 edző (vagy segédedző) és 1 sport asszisztens

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

8. Hívószoba

8.1. A hívószoba bejáratánál, könnyen azonosítható helyen hivatalos időmérő órát kell elhelyezni.

8.2. A sportolókat a hívószobába kísérő személyek száma az alábbiak szerint van korlátozva:

- BC1-es egyéni: edző (vagy segédedző) és 1 sport asszisztens
- BC2-es egyéni: 1 edző (vagy segédedző)
- BC3-as egyéni: 1 edző (vagy segédedző) és 1 rámpakezelő
- BC4-es egyéni: 1 edző (vagy segédedző) (és 1 sport asszisztens, ha a sportoló lábbal játszik)
- BC3-as páros: 1 edző (vagy segédedző) és sportolóként 1 rámpakezelő
- BC4-es páros: 1 edző (vagy segédedző) (1 sport asszisztens, ha a sportoló lábbal játszik)
- Csapat (BC1/2): 1 edző (vagy segédedző) és 1 sportasszisztens

8.3. A hívószobába való belépés előtt minden sportolónak, sportasszisztensnek és rámpakezelőnek be kell mutatnia a rajtszámát és akkreditációs kártyáját. Az edzőknek (vagy segédedzőknek) be kell mutatniuk az akkreditációs kártyájukat. A rajtszámot előlről jól látható helyre a versenyzőre vagy a kerekesszékehez kell rögzíteni. A rámpakezelőnek is a sportolóval megegyező rajtszámmal kell rendelkezniük, melyet a hátukra kell felhelyezni. Minden más sport asszisztensnek a mellkasára kell helyezni a rajtszámot. Csapat versenyszámban a sport asszisztens a mérkőzésen lévő bármelyik BC1-es sportoló rajtszámát viselheti. Ezeknek az előírásoknak a figyelmen kívül hagyása oda vezethet, hogy nem engedélyezik a hívószobába való belépést.

8.4. A hívószoba bejáratánál elhelyezett asztalnál kell lejelentkezni minden mérkőzésre. Az a fél, amely nem jelenik meg időben a hívószobában, elveszíti a meccset.

8.4.1. Az egyéni versenyszámok esetében minden sportolóknak 15-30 perccel az adott mérkőzés kezdete előtt kell lejelentkeznie.

8.4.2. A páros és csapat versenyszámok esetében minden sportolónak 20-45 perccel az adott mérkőzés kezdete előtt kell lejelentkeznie.

8.4.3. Minden egyes félnek (egyéni, páros és csapat, beleértve SA/RO, Edző/CA) együtt kell lejelentkeznie és magával kell hoznia a teljes felszerelését és labdáit. Csak azokat a tárgyakat kell a hívószobába hoznia, amelyek a versenyzéshez szükségesek.

8.5. Miután a sportolók, edzők/CA és SA/RO lejelentkeztek és bementek a hívószobába, nem hagyhatják el azt. Ha ezt megteszik, nem léphetnek be ismét és nem vehetnek részt a mérkőzésen (A 8.13. szabály kivételt képez.) További kivételes esetekben a főbíró és/vagy a TD dönt).

8.6. A lejelentkezés után minden félnek a számára kijelölt helyen kell maradnia a hívószobában. Ha egy sportoló egymást követő mérkőzéseken játszik, az edző/CA vagy a csapatvezető regisztrálhatja a sportolót a következő mérkőzésre a TD engedélyével. Ebbe beletartoznak az ún. rájátszások, amikor a következő kör miatt a sportolóknak nincs elég idejük, hogy a hívószoba időmegszorításainak eleget tegyenek.

8.7. A hívószoba ajtaját a megadott időpontban bezárják, ami után senki, semmilyen eszköz vagy labda nem kerülhet be oda és nem vehet részt a mérkőzésen (a főbíró vagy általa kijelölt személy mérlegelheti a kivételes eseteket).

8.8. A bírók minden mérkőzésnél legkésőbb a hívószoba ajtajának zárásakor lépnek a hívószobába, hogy előkészítsék a mérkőzést.

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

8.10. A hívószobában kell lefolytatni a felszerelések vizsgálatát, a labdák tesztelését, az érme feldobást és ott kell leellenőrizni a rámpák, pálcák és kerekesszékek jóváhagyására vonatkozó bélyegzőket. Az ellenőrzés során szabálytalannak bizonyult eszközöket nem szabad a pályán használni, kivéve akkor, ha az érintett csapat egy azonnali javítással szabályossá tudja tenni őket.

8.11. A labdákat ellenőrzik a hívószobában. Érmefeldobás után, a Bíró ellenőrzi mindkét fél 7 labdáját a gurulásteszt, Kerületmérés és Súlymérés és **Szemrevételezés** segítségével. Bármely labda, amely elbukik a hívószobában valamelyik próbán, elkobzásra kerül a verseny végéig. Ezek a labdák nem pótolhatók a jelenlegi mérkőzésen, azonban, ha egy Jack nem felel meg, a bíró által választott verseny-Jackre lesz kicserélve. A versenylabdákat olyan sportolók használhatják, akik nem hozták a hívószobába a saját labdáikat.

8.12. Érmefeldobás – a hívószobában: A bíró feldob egy érmét és a győztes fél dönti el, hogy a piros vagy a kék labdával játszik. Mindkét fél óvatosan (a bíró felügyelete mellett) megvizsgálhatja az ellenfél labdáit, az érmefeldobás előtt vagy után.

8.13. Ha az időrend csúszik a hívószoba használata alatt, a főbíró vagy kijelöltje tehet a mosdó használatára vonatkozó kérésnek az alábbi irányelvek szerint:

- Értesítik az ellenfelet
- A sportolót egy szervező elkíséri
- A sportolónak tíz (10) percen belül vissza kell érnie a hívószobába, a késedelmes visszaérés a mérkőzés elvesztéséhez vezet

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

8.15. A tolmácsok csak akkor léphetnek a hívószobába vagy játéktérbe, ha a bíró kéri. A tolmácsoknak a hívószoba előtti kijelölt térségben kell tartózkodniuk a mérkőzés kezdete előtt, hogy be tudjanak lépni a hívószobába vagy játéktérre.

9. Labdaellenőrzés

Egy kijelölt helyen rendelkezésre fognak állni hivatalos teszteszközök, hogy a sportolók nem hivatalosan maguknak letesztelhessék a labdáikat.

A hivatalos labdaellenőrzés a hívószobai eljárás része.

9.1. Ha valamelyik sportoló túl sok labdát visz a hívószobába, a felesleges labdákat a verseny végéig bevonják. A lefoglalt „Felesleges labdák”, amelyek egyébként szabályosak, visszakaphatók a bajnokság következő versenyére. Ezek a verseny után visszavehetők.

9.2. Ha egy vagy több labda nem felel meg a labdaellenőrzésen, a Sportoló sárgalapot kap a 15.9.3. szabály szerint. Ha a sportolónak több, mint egy labdája nem felel meg egyazon ellenőrzésen belül, a szabálytalanság akkor is csak egy sárgalapot von maga után, azonban a sportoló minden nem megfelelt labdáért eggyel kevesebb labdával játszhat.

9.3. Ha egy sportoló labdái nem felelnek meg egy következő mérkőzés előtti labdaellenőrzés során, a sportoló kap egy második sárgalapot és elveszíti a mérkőzést a 15.9.2. és a 15.9.3. szabályok szerint.

9.4. A labdaellenőrzést a sportolók, SA-k/RO-k, edzők/segédedzők is figyelemmel kísérhetik. Ha egy labda nem felel meg, a vizsgálatot ismétlik meg, kivéve, ha a bíró nem követte a helyes teszteljárást. (Lásd: 4.7.2.)

9.5. A csapat és páros versenyszámban a sportolóknak a hívószobában meg kell különböztetni a felszerelését, hogy ha egy tétel szabálytalannak minősül, pontosan meg lehessen határozni, hogy melyik sportolóhoz tartozik. Ha a birtoklást nem ismerik el, a kapitány játszik a kevesebb számú labdával (Lásd: 15.9.2.)

A PÁLYÁN

10. Játék

Bevonulás a játéktérre a hívószobából

10.1. Bemelegítés a pályán

A pályára lépést követően a sportolók elhelyezkednek a kijelölt dobóállásokban. A bíró jelzi a 2 perces bemelegítési idő kezdetét, amely alatt mindkét fél az összes labdáját eldobhatja (beleértve a Jacket is).

Bemelegítés közben a sportolók, sport asszisztensek, rámpakezelők és a felszerelés nem lóghat át az ellenfél dobóállásába. A rámpa sem lóghat az oldalvonalak fölé, az ellenfél terébe.

A bemelegítésnek vége, miután mindkét fél eldobta az összes labdáját vagy letelik a 2 perc, attól függően, hogy melyik következik be hamarabb.

10.2. A Jack indítása

Bármelyik labda dobásánál (Jack, piros vagy kék labda) a sportoló összes felszerelése és ruházata a saját dobóállásában kell, hogy legyen. A BC3-as sportolók esetében ez a rámpakezelőre is vonatkozik.

10.2.1. Mindig a pirossal játszó fél kezdi az első játszmát.

10.2.2. A sportoló csak akkor dobhatja el a fehér labdát, ha a bíró jelzi, hogy ő következik. A BC3-as sportolóknak a Jack indítása előtt el kell végezni a kétirányú elmozdítást.

10.2.3. A Jacknek a számára kijelölt érvényes területen kell megállnia.

10.3. Érvénytelen Jack

10.3.1. A Jack érvénytelen lesz, ha

- megjátzásakor a számára érvénytelen területen landol
- kimegy a pályáról
- az indítás közben szabálytalanságot követ el a sportoló. Ekkor a 15.1.-15.11. sz. pontokban leírt büntetést is alkalmazni kell.

10.3.2. Ha a Jack érvénytelen, az a sportoló dobja a Jacket, akinek a következő játszmában kell dobnia. Ha a Jack az utolsó játszmában érvénytelen, az a sportoló dobja el, aki abban a dobóállásban van, ahonnan a Jacket dobták az első játszmában. A fehér labdát addig dobják felváltva egymás után, amíg a számára kijelölt érvényes területen meg nem áll.

10.3.3. Ha a Jack érvénytelen, a következő játszma úgy kezdődik el, mintha a szabálytalan játék nem történt volna meg és az a sportoló dobja el, aki következik.

10.4. Az első színes labda pályára dobása

10.4.1. Az a sportoló dobja az első színes labdát, aki a Jacket sikeresen eldobja (ld. 15.5.8.). Ha hosszadalmas késés van a Jack és az első színes labda dobása között (pl.: időmérő meghibásodás miatt) a sportoló kérheti a Jack újradowását az első színes labda dobása előtt. Ilyenkor az órát visszaállítják a játszma kezdeti idejére.

10.4.2. Ha a színes labda pályán kívül ér földre vagy szabálytalanság miatt visszavonják, az adott fél folytatja a dobásokat addig, amíg a pályán belül a játékmezőn nem marad a labda, vagy amíg minden labdát el nem dobott. A páros és csapat versenyszámokban bármely sportoló bedobhatja a játékterületre a második (2.) színes labdát abból a csapatból, amelyik jelzést kapott a dobásra.

10.5. Az ellenfél első labdadobása

10.5.1. Minden sportolónak helyet kell adnia az ellenfél számára, hogy az szabadon hozzáférjen a játékterülethez. A helyadásnak gyorsan kell történnie, ha a bíró úgy látja, hogy a hozzáférést megtagadják, sárgalapot kaphat a szabálytalankodó sportoló (Lásd: 15.9.4. vagy 15.9.5.). A BC3-as versenyszámban a rámpakezelő és a felszerelés (beleértve a rámpát és a rámpakezelő székét) sem lehet útban.

Ezt követően az ellenfél jön a 10.4.2-es pont szerint.

10.6. A fennmaradó labdák eldobása

10.6.1. A következő dobást az a fél hajtja végre, amelyiknek a labdája távolabb esik a fehér labdától, kivéve ha már eldobta minden labdáját - ebben az esetben a másik fél következik. Ez a folyamat addig folytatódik, amíg mindkét fél eldobta az összes labdáját. Az ellenfeleknek el kell állni az útból, amikor nem ők következnek.

10.6.2. Ha a sportoló úgy dönt, hogy a fennmaradó labdák közül nem használ fel többet, akkor jelzi a bírónak, hogy nem kíván többet dobni az adott játszmában - ebben az esetben az időt megállítják és a fennmaradó labdákat holtlabdának minősítik. Az el nem dobott labdák (BNP) számát rögzítik a jegyzőkönyvben.

10.7. A játszma befejezése

10.7.1. Miután minden labdát eldobtak és nincsenek büntetőlabdák, a bíró szóban bejelenti az eredményt és bemondja, hogy „A játszmának vége” (ld. 11.). (Ha a bírónak mérnie kell a pontszám megállapításához, behívja a sportolókat/kapitányokat a játékterületre. A rámpakezelők ilyenkor megfordulhatnak a mérés megfigyeléséhez. A mérés után a sportolók visszamennek a dobóállásukba, a bíró bejelenti az eredményt és bemondja, hogy „A játszmának vége”). A mérkőzés végén a bíró bemondja, hogy „A mérkőzésnek vége” és bejelenti a végeredményt.

10.7.2. Ha büntetőlabdákat kell eldobni, a bíró kiüríti a pályát (a vonalbíró segíthet), miután a sportolók és a csapatkapitányok tudomásul veszik a játszma eredményét. A büntetőlabdára jogosult fél kiválaszt egy (1) színes labdát, melyet a keresztnél lévő célnégyzethez kell eldobnia. Ezután a bíró bejelenti az összeszámolt pontokat (ld. 11.) és bemondja, hogy „A játszmának vége.” A rámpakezelők erre a jelzésre a játékterület felé fordulhatnak. A jegyzőkönyvben rögzítik a játszmában elért összeredményt.

10.7.3. A mérkőzés utolsó játszmájában, ha már minden labdát eldobtak és a győztes kiléte egyértelmű - ha a pályán lévő rámpakezelők, sport asszisztensek vagy az edzők/segédedzők éljeneznek, nem adnak büntetést. Ez a büntetődobásokra is érvényes.

10.7.4. A rámpakezelők, sportasszisztensek vagy az edzők/segédedzők csak akkor léphetnek a játékterületre, amikor a bíró erre utasítást ad (ld. 15.9.7.). A játszma végén, amikor a bíró bemondja: „Egy perc!”, miközben feltartja a labdát, ez egy jelzés a rámpakezelők, sportasszisztensek vagy az edzők/segédedzők számára, hogy beléphetnek a játékterületre.

10.8 Előkészületek a soron következő játszma, minden versenyszámban

A bíró maximum egy perc szünetet engedélyez a játszmák között. Az egyperces szünet akkor kezdődik, amikor a bíró felveszi a fehér labdát a földről és bejelenti, hogy "Egy perc!" A rámpakezelők, sport asszisztensek vagy az edzők/segédedzők felelnek a labdák összegyűjtéséért a következő játszma megkezdéséhez. A bíró segíthet, ha ezt kéri. Minden labda, amely nincs a sportoló dobóállásában a játszma kezdetén, holtlabda lesz. 45 másodperc elteltével a bíró bemondja, hogy "15 másodperc, vigyék a saját Jacket az alapvonalhoz." Amikor letelik az egy perc, a bíró bemondja, hogy "Idő!" Az ellenfélnek minden mozgást be kell fejeznie, amikor a bíró odaadja a fehér labdát a következő dobást elvégző sportolónak. A bíró bejelenti "Jack!". Ha az ellenfél nem áll készen, várnia kell addig, amíg a bíró nem jelzi, hogy ő következik, ekkor befejezheti az előkészületeket. (Lásd: 15.6.4.)

Amikor a bíró bemondja, hogy "Idő!", a sportolónak a dobóállásukban, a rámpakezelőknek, sportasszisztenseknek vagy az edzőknek/segédedzőknek pedig a kijelölt helyükön kell lenni. Büntetés: sárgalap időhúzásért (Lásd: 15.9.4.)

10.9. Labdák eldobása

10.9.1. A labda elengedésénél, a sportoló ülépének legalább az egyik oldalának érintkeznie kell a kerekesszék/moped ülésével. Ha a sportoló csak hason fekve tud játszani, a hasának érintkeznie kell a dobó székkal (ld. 15.5.4.). Ehhez a módszerhez a sportolónak a Kategorizáló Bizottság dokumentált jóváhagyására van szükségük.

10.9.2. Ha a labdát eldobják és elpattan arról a sportolótól, aki dobta, vagy az ellenfélről vagy az ő eszközéről és átmegy az alapvonalon, a labda játékban marad.

10.9.3. Miután a labdát eldobják, elrúgják vagy a rámpa alján kigurul elhagyhatja a sportoló dobóállását (a levegőben vagy a földön) vagy átgurulhat az ellenfél dobóállásán mielőtt áthalad az alapvonalon és a játékterületre ér.

10.9.4 Ha egy labda bármi érintése nélkül magától elgurul, új helyzetében a pályán marad.

10.10. Pályán kívülre került labda

10.10.1. Ha valamelyik labda érinti a külső oldalvonalat vagy áthalad rajta, akkor pályán kívülre kerül. Ha a labda érinti a vonalat és egy másik labdát támaszt meg, a vonalon elhelyezkedő labdát egy mozdulattal elveszik a vonalra merőleges külső irányban, miközben a labdát a földön tartják. Ha a megtámasztott labda leesik vagy érinti a vonalat, akkor ez a labda is pályán kívülre kerül. Minden egyes labdát a 10.10.3. vagy 10.11.1. szabály szerint kell kezelni. Ha valamelyik labda érinti a külső oldalvonalat vagy áthalad rajta és utána ismét a játékterületre lép, pályán kívülre került labdának tekintendő és holtlabda lesz.

10.10.2. Ha az eldobott labda nem jut be a játékterületre, pályán kívülre került labdának tekintendő, kivéve a 10.14. sz. szabály esetében.

10.10.3. A pályán kívülre dobott vagy kilökött színes labdákat holtlabdáknak minősítik és a kijelölt helyre teszik őket. A bíró egyedül dönt arról, hogy a labda pályán kívülre került-e.

10.11. Pályán kívülre került Jack

10.11.1. Ha a mérkőzés alatt a Jacket kiütik a játékmezőn kívülre vagy a számára érvénytelen területre, akkor elhelyezik a kereszten.

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

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

10.11.4. Ha már nincs színes labda a játékmezőn a Jack újra elhelyezése után, akkor az a fél következik, amelyik kilökte azt.

10.12. Egyenlő távolságra elhelyezkedő pontot érő labdák

Amikor meg akarjuk határozni a soron következő felet abban az esetben, ha kettő vagy több színes pontszerző labda egyenlő távolságra van a Jacktől, és az **egyenlő távolságra elhelyezkedő labdák** pontértéke egyenlő (1:1; 2:2), az utolsóként dobó félnek kell ismét dobnia. A dobó felek addig váltják egymást, amíg az egyenlő távolság megszűnik, vagy amíg az egyik fél el nem dobta az összes labdáját. Ha a vannak egyenlő távolságra elhelyezkedő pontot érő labdák, de **ezek** pontértéke nem egyenlő (pl.: 2:1), a kevesebb egyenlő távolságra elhelyezkedő labdával rendelkező fél jön. Ezután a játék a megszokottak szerint folytatódik. Ha egy újonnan eldobott labda megszünteti az egyenlő távolságot, de közben egy újabb egyenlő távolságú ponthelyzet alakul ki, akkor újra az a fél következik, amely eldobta.

10.13. Egyidejűleg eldobott labdák

Ha valamelyik fél egyszerre több mint egy labdát dob, az összes egyszerre eldobott labdát visszavonják és holtlabdának minősítik (ld. 15.7.11.).

10.14. Leejtett labda

Ha a sportoló véletlenül leejti a labdáját, újra megjátszhatja. A játékterületre esett labdák játékban maradnak. Az alapvonal mögött maradó labdák, akár az ellenfél dobóállásában is, leejtett labdának számít, és újra megjátszható. Nincs korlátozva, hogy egy labdát hányszor dobhatnak újra, ezzel kapcsolatban a bíró kezében van a döntés joga. Az időmérést ebben az esetben nem állítják le.

10.15. Edzők vagy segédedzők elhelyezkedése

Az edzőknek vagy segédedzőknek a pálya végénél, az edzők helyén, az eredményjelző mellett kell elhelyezkednie.

10.16. Kötelező labdaellenőrzés

Minden mérkőzés után, egy labdaellenőrzést hajtanak végre, hogy megfeln-e a 4.7. számú szabálynak. A mérkőzés után, a pályán lévő Bíró minden labdát szemrevételez, és megtapint, hogy érezze a tapadósságukat, mielőtt visszaadja azokat a sportolónak. A manipuláltnak vélt labdákat további tesztelés alá veti a Bíró, Főbíró és az AHR. Csak egy segítő (RO/SA/Edző/CA) tarthat a sportolóval ezen az ellenőrzésen. Ha bármely labda nem felel meg ezen az ellenőrzésen, a másik fél lesz a győztes, a szabálytalan fél a verseny utolsó helyére esik vissza. Minden labda, amely nem felel meg, a verseny végéig lefoglalásra kerül. További független tesztelés szükséges lehet. (Részletek az 1.2-es verzióban)

11. Pontozás

11.1. A bíró pontoz, miután mindkét csapat megjátszotta a labdáit. Az a csapat, amelyiknek a labdája közelebb esik a fehér labdához, egy pontot kap minden egyes labdáért, ami közelebb van ahhoz, mint a rivális csapat Jackhez legközelebb eső labdája.

11.2. Ha két vagy több különböző színű labda egyforma távolságra van a fehér labdától és a többi labda távolabb van, mindkét fél egy pontot kap labdánként.

11.3. A büntetőlabda pontokat, ha vannak, a megszerzéskor rögzítik és adják a pontszámhoz. Minden büntetőlabda, amely a célnégyzetben áll meg, egy (1) pontot ér.

11.4. A bírónak minden játszma végén meg kell győződnie arról, hogy az eredmény helyesen került a jegyzőkönyvbe és az eredményjelzőre. A Sportolók/csapatkapitányok felelőssége, hogy az elért eredményeket (pontszámokat) helyesen rögzítsék.

11.5. A mérkőzés befejezésekor a játszmák közben szerzett pontokat összeadják és a magasabb összpontszámot elérő felet nyilvánítják győztesnek.

11.6. A bíró kihívhatja a csapatkapitányokat (vagy a Sportolókat egyéni versenyszámok esetében), ha mérést kell végeznie, vagy ha már majdnem megszületett a döntés a játszma végén.

11.7. Ha a mérkőzés végén egyenlő pontszámok alakultak ki, beleértve a büntető dobásokat, döntő játszmát játszanak. A döntő játszma alatt szerzett pontokat nem adják hozzá a felek mérkőzés alatt szerzett pontjaihoz, a döntő játszma pontjai csak a győztes kilétét döntik el.

11.8. Ha valamelyik fél elveszíti a mérkőzésen való indulás jogát, az ellenfél nyer 6-0 pontaránnyal, vagy a körmérkőzéses vagy kieséses szakasz bármely mérkőzésén született legnagyobb pontkülönbséggel. A kizárt csapat nulla pontot kap. Ha mindkét csapatot kizárják, mindketten elveszítik a mérkőzést 6-0 pontaránnyal vagy a körmérkőzéses vagy kieséses szakasz bármely mérkőzésén született legnagyobb pontkülönbséggel. A pontszámokat mindkét csapat esetében a következőképpen jegyzőkönyvezik: "a mérkőzést 0-(?)-ra elveszítette."

Ha mindkét fél elveszíti a mérkőzést, a TD és a főbíró dönt a megfelelő lépésről.

12. Megszakított játszma

12.1. A játszmát megszakítják, ha egy pályán lévő labda vagy több labda elmozdult, mert valamelyik sportolóval vagy a bíróval érintkezett, vagy szabálytalan dobás miatt, melyet a bíró már nem tudott megállítani.

12.2. Ha a játszma a bíró hibája vagy lépése (pl.: meglök egy labdát, rossz színt mutat) miatt szakad félbe, a bíró a vonalbíróval való megbeszélés után visszahelyezi az elmozdult labdákat az előző pozíciójukba (a bíró mindig megpróbálja az előző eredményt figyelembe venni, még akkor is, ha a labdák nincsenek pontosan az előző pozíciójukban). Ha a bíró nem tudja az előző eredményt, vagy nem tudja visszahelyezni az elmozdult labdákat, akkor a játszmát újra kell kezdeni. A bíró hozza meg a végleges döntést. A játszma onnantól fog újraindulni, amikor a megszakítást okozták – mindkét fél visszavont labdái holtlabdák maradnak, ha a Jack érvénytelen lesz, azt az utolsó érvényes labdát indító sportoló játssza meg újra.

Ha a bíró rossz színt mutat, a megjátszott labdát visszaadják és az időt visszaállítják. Ha más labdák is elmozdultak és a bíró nem tudja igazságosan visszahelyezni a labdákat, ez egy megszakított játszma lesz és újraindítják.

12.3. Ha a játszma valamelyik csapat hibája vagy lépése miatt szakad félbe, a bíró a 12.2. sz. szabály szerint jár el, de egyeztethet mindkét féllel és a vonalbíróval, nehogy igazságtalan döntést hozzon. A bíró megnézheti a felülnézeti kamera felvételét, ha van (12.5.). A kamerás ellenőrzés a főbíró belátása szerint lehetséges.

12.4. Ha a megszakadt játszmát újra kell indítani és büntető labdákat ítélenek meg, a labdákat az újrakezdett játszma végén kell eldobni. Ha olyan sportoló vagy fél szakítja meg a játszmát, aki már előzőleg büntetőlabdát (labdákat) kapott ugyanaz alatt a játszma alatt, akkor nem játszhatja meg azokat a büntetőlabdákat. Ha a játszmát egy szabálytalanul megjátszott labda miatt kell megszakítani, az a labda és a szabálytalan fél minden visszavont labdája a holtlabdák helyén marad az újraindított játszma idejére.

12.5. A fő versenyeken (világbajnokságokon és a Paralimpiai Játékokon) felülnézeti kamerát kell használni, hogy a labdákat a bíró gyorsan és pontosan vissza tehesse az előző pozíciójukba. [2023-tól már a Regionális Bajnokságokon is minden pályán elvárt lesz a felülnézeti kamera]

13. Döntő játszma

13.1. A döntő játszma egy további játszmát jelent.

13.2. A sportolók az eredeti dobóállásaikban maradnak.

13.3. Ha a pontszám döntetlen a mérkőzés összes szabály szerinti játszmája után (és a büntetőlabdákat is megjátszották), a bíró érmefeldobást végez, mielőtt bejelentené: „Egy perc!”. Ilyenkor az a fél fog oldalt választani, aki a hívószobában nem választott. Az érmefeldobás győztese dönti el, hogy melyik csapat játsszon először a színes labdájával. Ezután a bíró felveszi a Jacket (vagy büntetőlabdát) a játékterületről és bejelenti: „Egy perc!”.

13.4. „Idő!” bejelentésre, miután letelt a játszmák közötti egy perc, a bíró az elsőként dobó csapat Jackjét a keresztre helyezi.

13.5. Ezután a döntő játszmát úgy játsszák le, mint egy szokványos játszmát. A BC3-as versenyszámban az első színes labdájuk elindítása előtt minden sportolónak el kell végeznie a kétirányú elmozdítást. Páros BC3-ban minden sportolónak (kéknek is és pirosnak is, ha ők következnek) egyszerre kell elvégeznie a kétirányú elmozdítást, miután a bíró jelezte, hogy az ők következnek és az első labdájuk elindítása előtt (Lásd: 5.5., 15.8.9. – visszavont labda).

13.6. Ha a 11.7. pontban részletezett helyzet állna elő és mindkét fél egyforma pontszámot kapna a döntő játszma alatt, a pontokat jegyzőkönyvezik és egy második döntő játszmát játszanak. Ekkor az ellenfél kezdi meg a döntő játszmát a saját Jackjével a kereszten. Ezt az eljárást addig folytatják és a felek addig végzik felváltva az első dobást, amíg az egyikük nem nyer.

14. Mozgás a pályán

14.1. A fél nem készítheti elő a következő dobását, nem irányíthatja a kerekesszéket vagy a rámpáját és nem guríthatja el a labdáját addig, amíg az ellenfél ideje megy. (A szín felmutatása előtt elfogadható, hogy a sportolók felvegyék a labdájukat annak eldobása nélkül, pl. a piros felveheti a labdáját és a kezébe vagy az ölébe teheti, mielőtt a bíró jelzést ad a kéknek a dobásra - tilos, hogy a piros felvegye a labdáját miután a bíró jelzést adott a kéknek a dobásra.) (ld. 15.6.4.)

14.2. Miután a bíró jelezte, hogy melyik fél dobjon, a sportolók szabadon bemehetnek a játékterületre vagy bármelyik üres dobóállásba. (ld. 15.6.1.) A sportolók saját vagy bármely üres dobóállásból állíthatják a rámpájukat. A sportolók és a segítők (SA/RO) a következő dobásuk előkészítése vagy rámpájuk igazítása során nem mehetnek be az ellenfél dobóállásába. A segítők (SA/RO) nem mehetnek be a játékterületre a játszma közben.

14.3. A sportolók hátramehetnek a saját dobóállásuk mögé, hogy becélazzák a dobásukat vagy beszéljenek a csapattársaikkal. Ilyenkor legalább egy első kereküknek a saját dobóállásukban kell maradnia. A dobóállások mögötti útvonalat csak a BC3-as sportolók használhatják, hogy a játékterületre lépjenek. Ha BC3-as páros mérkőzésnél szeretnének belépni, úgy kell megtenniük, hogy nem haladnak el a saját csapattársaik mögött.

Ha valamelyik sportoló vagy rámpakezelő megszegi ezt a pályán való mozgásra vonatkozó szabályt, utasítást kap, hogy maradjon a megfelelő zónában és ismét kezdje meg az előkészületeket. Az ezzel eltöltött időt nem állítják vissza.

14.5. Ha valamelyik sportolónak segítségre van szüksége, hogy a pályára menjen, kérheti a bíró vagy a vonalbíró segítségét.

14.6. Ha a csapat és páros versenyszámokban valamelyik sportoló eldobja a labdáját miközben a csapattársa a még a dobóállása felé tart vissza, a bíró 1 büntetőlabdát ítél meg és visszavonja az eldobott labdát (ld. 15.7.7.). A visszatérő sportoló egyik kerekének a saját dobóállásában kell lennie, mikor a csapattársa elengedi a labdáját.

14.7. A dobás előtti és utáni rutin feladatok elvégzése engedélyezett anélkül, hogy külön kéressel forduljanak a sport asszisztenshez vagy rámpakezelőhöz.

SZABÁLYTALANSÁGOK

15. Szabálytalanságok

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

- Visszavonás
- Egy büntetőlabda
- Egy büntetőlabda és visszavonás
- Egy büntetőlabda és egy sárga lap
- Sárga lap
- Piros lap (kizárás)

Minden szabálytalanságot rögzítenek a jegyzőkönyvben.

A sportoló és segítője (SA/RO) egy egységnek számít – bármely sárga vagy piros lapot, melyet a segítő (SA/RO) kapott, a sportolójuk is megkapja. Ez fordítva is igaz, a sárga vagy piros lapot, melyet a Sportoló kapott, a segítő (SA/RO) is megkapja.

Az edző vagy segédedző külön egység, ha az edző vagy segédedző kap sárga vagy piros lapot, az nem száll át az adott félre.

15.1. Visszavonás

15.1.1. A visszavonás azt jelenti, hogy a labdát eltávolítják a pályáról. A visszavont labdát a holtlabdák tárolójába teszik vagy a földre, egy kijelölt helyre.

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

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

15.1.4. Ha a bíró nem tudja megállítani a labdát mielőtt az a többi labdát elmozdítaná, a mérkőzést megszakított játékmának minősítik (ld. 12.1.-12.4.).

15.2. Egy büntetőlabda

15.2.1. Az egy büntetőlabda azt jelenti, hogy az ellenfél további egy labdát kap. Ezt a labdát akkor játszhatják meg, amikor már minden labdát megjátszottak a játszma közben. A bíró rögzíti az állást, minden labdát eltávolítanak a játékterületről és az a csapat, amelyik megkapja a büntető labdát, kiválaszt egy (1) színes labdát a saját labdái közül, amelyet a keresztnél elhelyezkedő célnégyzetbe dob. A bíró felmutatja a színjelzőt és bemondja, hogy "Egy perc!" A sportolónak egy perce van rá, hogy a büntetőlabdát megjátssza. Ha a labda a 35 cm-es célnégyzetben áll meg anélkül, hogy érintené a külső vonalat, a büntetőlabdát dobó fél további egy pontot kap. A büntető labda esetében az órát 1 percre állítják vissza, miután a jegyzőkönyvbe rögzítették a jelenlegi fennmaradó időt.

15.2.2 Ha valamelyik fél több mint egy szabálytalanságot követ el egy mérkőzés alatt, több mint egy büntető labdát ítélhetnek meg. Minden egyes büntetőlabdát külön játszanak meg. A megjátszott labdát felveszik és rögzítik (amennyiben pontot szerzett), ezután a fél kiválasztja a következő labdát a hat színes labdája közül és megjátssza a következő büntető labdát (labdákat).

15.2.3. A szabálytalanságok nem oltják ki egymást, ha mindkét fél elköveti őket. Mindkét fél megpróbálja megszerezni a saját büntetőpontjait. Az a fél játssza meg először a büntetőlabdáját, amelyik az első büntetőlabdát kapta, majd a felek felváltva játsszák meg a többi büntetőlabdát.

15.2.4. Ha a büntetőlabda dobása közben szabálytalanság történik, ami miatt büntetőlabdát ítélnek meg, a bíró az ellenfélnek ad egy büntetőlabdát.

15.3. Sárga Lap

15.3.1. A 15.9. szabályban említett szabálytalanság elkövetése esetén a bíró sárgalapot mutat fel és a szabálytalanság tényét a jegyzőkönyvben rögzíti.

15.3.2. Ha egy sportoló két (2) sárga lapot kap egy verseny alatt, a sportolót kizárják az adott mérkőzésből. A mérkőzést elveszíti (ld. 11.8.).

A második vagy további kapott sárga lapokért az egyént kizárják az adott mérkőzés hátralévő részéből, azonban a verseny bármely további mérkőzésben részt vehet.

15.4 Piros Lap (Kizárás)

15.4.1. Amikor egy sportolót, edzőt, segédedzőt, rámpakezelőt, sport asszisztenst kizárnak, piros lapot mutatnak fel, és rögzítik azt a jegyzőkönyvben. A piros lap mindig azonnali kizárást jelent a versenyből. (Lásd: 15.11.4.)

15.4.2. Ha egy sportolót és/vagy segítőjét (SA/RO) kizárják, a fél elveszíti az adott mérkőzést (Lásd: 11.8.)

15.4.3. Egy kizárt egyén visszakaphatja az azonos bajnokság további versenyein való indulási jogát a főbíró és a TD belátása szerint.

15.5. A következő szabálytalanságok vezetnek a megjátszott labda visszavonásához (ld:15.1):

15.5.1. A sportoló elengedi a labdát, mielőtt a bíró jelezte volna, hogy melyik szín következik.

15.5.2. Ha egy labda elindítás után megáll a rámpában.

15.5.3. Ha egy rámpakezelő bármilyen okból megállítja a labdát a rámpában.

15.5.4. Ha egy BC3-as mérkőzésen, nem a BC3-as Sportoló indítja el a labdát. A sportolónak közvetlen fizikai kapcsolatban kell lennie a labdával, melyet elindít. A közvetlen fizikai kapcsolatba beletartozik a sportoló fejére, karjára vagy lábára rögzített, illetve szájában lévő segédeszköz használata. (Lásd: 5.4.).

15.5.5. Ha a segítő (SA/RO) hozzáér a sportolóhoz vagy mozgatja a kerekesszéket, miközben ő elengedi a labdát (Lásd: 3.5.).

15.5.6. Ha egy rámpakezelő és sportolója egyszerre engedik el a labdát.

15.5.7. Ha egy színes labdát játszanak meg a Jacket előtt. (Az eredetileg a Jacket megjátszó sportolónak így is meg kell játszania a Jacket a 10.2. és 10.3. pont szerint)

15.5.8. Ha az első színes labdát nem Jacket megjátszó sportoló dobja el (Lásd: 10.4.1.).

15.5.9. Ha egy BC3-as sportoló nem végzi el a kétirányú elmozdítást a Jack bejelentése után és a Jack elindítása előtt, vagy a büntetőlabda megjátszása előtt, vagy egy döntő játszmában a sportoló első labdája előtt (Lásd: 5.5.).

15.5.10. Ha egy BC3-as sportoló nem mozdtítja el a rámpáját a labda elindítása előtt kétirányú elforgatással, amikor ő vagy csapattársa visszatér a játékterületről. **(Pároknál ez egyidejű elforgatást jelent)** (Lásd: 5.5.).

15.5.11. Ha egy fél egyszerre több labdát játszik meg (Lásd: 10.13.).

15.6. A következő szabálytalanságok vezetnek büntetőlabdához (ld:15.2):

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

15.6.2. A rámpakezelő a pályára néz, hogy figyelje a játékot játszma közben, mielőtt mindkét fél megjátszotta volna az összes labdáját (ld. 3.6.).

15.6.3. A bíró megítélése szerint a sportoló és segítője (SA/RO) edzője és/vagy segédedzője között nem megengedett kommunikáció zajlott (ld. 16.1. és 16.3.). Ebben beletartozik a technológiai eszközzel történő kommunikáció is. (Okostelefon stb.)

15.6.4. A sportoló és/vagy a segítője előkészíti a következő dobást, beigazítja a kerekesszéket és/vagy a rámpát, vagy gyúrja a labdát az ellenfél dobóideje alatt (ld. 14.1.).

15.6.5. Ha a segítő (SA/RO) a Sportoló kérése nélkül mozdtítja a kerekesszéket, a rámpát vagy a fejpálcát, vagy ad labdát a sportolónak (ld. 3.5.).

15.7. A következő szabálytalanságok vezetnek büntetőlabdához és visszavont labdához (ld. 15.1. / 15.2.):

15.7.1. A Jacket vagy a színes labdákat akkor engedik el, amikor a sport asszisztens, a rámpakezelő, a sportoló, vagy felszerelésük/ruházatuk érinti a vonalat vagy a pályának azt a részét, amely nem tartozik a sportoló dobóállásához. A BC1-es sportasszisztens ott lehet a sportolója dobóállása mögött. A BC3-as sportolók esetében ez arra pillanatra is vonatkozik, amikor a labda még a rámpán van (ld. 10.2.).

15.7.2. A labdát elengedik, miközben a rámpa átlóg az alapvonal bármely része fölött (ld. 5.3.).

15.7.3. A labda elengedése közben nem érintkezik a sportoló ülepének legalább az egyik oldala (vagy a hasa -- kategorizálás szerint) a kerekesszék ülésével (ld. 10.9.1.).

15.7.4. A labda elengedésénél a labda a pályának azzal a részével érintkezik, ami kívül esik a sportoló dobóállásán (ld. 10.2.).

15.7.5. A labda elengedése közben a rámpakezelő a pálya felé néz (ld. 3.5.).

15.7.6. A labda elengedése közben a sportoló ülése magasabbra van állítva, mint a maximálisan megengedett 66 cm a BC1-es, BC2-es és BC4-es sportolók esetében (ld. 6.1.).

15.7.7. A csapat vagy páros mérkőzéseken a sportoló elengedi a labdát, miközben a csapattársa még visszafelé halad a dobóállásába (ld. 14.5.). Ha a visszatérő sportoló egyik kereke már a saját dobóállásába ér, akkor ő már bent van a dobóállásában.

15.7.8. A labdát előkészítik és elengedik, amikor az ellenfél dobása következik (ld. 15.6.4.).

15.8. A következő szabálytalanságok vezetnek büntetőlabda és sárga lap megítéléséhez (ld. 15.2., 15.3.):

15.8.1. Az ellenfél szándékos megzavarása vagy figyelemelterelése olyan módon, hogy az befolyásolja a koncentrálóképességét vagy a dobását.

15.8.2. Megszakított játszma okozása, melyet újra kell kezdeni.

15.9. Ha egy sportoló, sportasszisztens, rámpakezelő, és/vagy edző/segédedző elköveti a következő szabálysértéseket, sárga lapot kap (ld. 15.3.):

15.9.1. A sportoló vagy fél nem az ő idejében lép be a bemelegítő helyiségbe, vagy a bemelegítő helyiségbe/hívószobába a megengedettnél több segítővel érkezik (ld. 7.2., 8.2.). Ennek következtében a sportoló, vagy csapatok és párosok esetében a csapatkapitány sárga lapot kap.

15.9.2. Ha egy sportoló a megengedettnél több labdát visz a hívószobába (ld. 3.1., 3.2.1., és 3.3.1.). A felesleges labdákat a verseny végéig bevonják. A sportoló, aki több labdát hozott, kiválaszthatja, hogy mely labdáit vonják be.

Csapatos és páros versenyszámok esetében az a sportoló kap figyelmeztetést, aki a megengedettnél több labdát hozott. Ha nem tudják megállapítani, hogy melyik sportoló az, a figyelmeztetést a csapatkapitány kapja. (Lásd: 9.7.)

A lefoglalt „extra labdák”, amelyek egyébként szabályosak, visszakaphatók a bajnokság következő versenyére.

15.9.3. A labda (labdák) nem felel(nek) meg a követelményeknek a labdaellenőrzés során (ld. 4.7.1.-4.7.2.4. és 9.3.). A hívószoba bejáratánál kiteszik a szabálytalan labdákra és felszerelésekre és minden kapott sárga lapra vonatkozó feljegyzést.

15.9.4. A mérkőzés ok nélküli hátráltatása. Ilyen esetben a bírónak a végső döntés.

15.9.5. Ha egy sportoló nem fogadja el a bírónak a döntését és/vagy olyan módon viselkedik, ami hátrányt okoz az ellenfél vagy a versenyen részt vevő segítőik számára.

15.9.6. A pálya elhagyása a bírónak engedélye nélkül, a játzmák között vagy a technikai vagy orvosi szünetben. Az adott egyén nem mehet vissza a mérkőzésre.

15.9.7. A sportoló, sport asszisztens, rámpakezelő, vagy edző/segédedző a bírónak engedélye nélkül a pályára lép (ld. 10.7.4.).

15.9.8. Olyan felszerelés használata, mely nem felel meg a felszerelésekre vonatkozó előírásoknak. (Ha a bajnokság előtti felszerelésellenőrzés során kiderül, hogy egy felszerelés nem megfelelő, akkor azt úgy módosíthatják, hogy megkaphassa a hitelesítő matricát.)

15.10. Ha egy sportoló, sport asszisztens, rámpakezelő, és/vagy edző/segédedző elköveti a következő szabálysértéseket, egy második sárga lapot kap és kizárják a jelenlegi mérkőzésből (ld. 15.3.):

15.10.1. Ha ugyanazon a versenyen egy sportolót második sárgalapos figyelmeztetésben részesítenek (előzőleg sárga lapot kapott egy, a 15.9. pontban felsorolt szabálysértés miatt).

15.10.2 Ha a második sárga lapot a hívószobában és/vagy a bemelegítő helyiségben kapja a sportoló ugyanazon a versenyen, eltiltják a jelenlegi mérkőzéstől. Az adott fél elveszíti a mérkőzést (Lásd: 11.8.).

Ha az edző/segédedző kap egy második sárga lapot, nem léphet a játéktérbe azon a mérkőzésen.

15.10.3. A pályán egy mérkőzésen a második sárgalap kizárást jelent az adott mérkőzésből (ld. 11.8.) Ha az edző/segédedző kapja a sárga lapot, el kell hagynia a játéktérrel a mérkőzés idejére, de a mérkőzés tovább folytatódhat.

15.11. Ha bármely csapattag, sportoló, sport asszisztens, rámpakezelő és/vagy edző/segédedző elköveti a következő szabálysértéseket, piros lapot kap és kizárják a versenyből (ld. 15.4.):

15.11.1. Sportszerűtlenül viselkedés, mint pl.: Bíró félrevezetése, manipulált labdával való versenyzés; illetlen megjegyzések a játéktéren vagy azon kívül.

15.11.2. Erőszakos magatartás

15.11.3. Sértő kifejezések és kézmozdulatok használata

15.11.4. A piros lap mindig azonnali kizárást jelent a versenyből. A verseny előző mérkőzéseinek eredményeit törlik, és a sportoló vagy fél nem kap részvételi vagy ranglista pontokat a versenyért.

KOMMUNIKÁCIÓ

16. Kommunikáció

16.1. A játszmák alatt a sportolók, sport asszisztensek, rámpakezelők, vagy edzők/segédedzők és nem kommunikálhatnak.

Kivéve, ha:

- a sportoló megkéri a segítőt, hogy egy bizonyos kérést hajtson végre (pl. változtassa meg a kerekesszék pozícióját, mozdítsa el a segédeszközt, gyúrja vagy adja oda a labdát a sportolónak). Van néhány rutin feladat, amely anélkül is engedélyezett, hogy külön kéréssel kellene a segítőhöz fordulni.
- Az edzők/segédedzők, segítők (SA/RO) gratulálhatnak vagy bíztathatják a saját sportolójukat dobás után és a játszmák között.

16.2. A csapat és páros versenyszámok esetén az egy csapatban versenyzők csak akkor kommunikálhatnak egymással a játszma közben, ha a bíró már jelezte, hogy ők következnek a dobásban. Egy játszma közben, mikor egyik félnek sem jelezték, hogy ő következik (pl.: amikor a Bíró mérést végez; időmérő meghibásodásakor), mindkét fél sportolói halkan beszélhetnek egymással, de abba kell hagyniuk, amikor az ellenfélnek jelezték, hogy ő következik.

16.3. A sportolók nem adhatnak utasításokat a csapattársuk segítőjének. Minden egyes sportoló csak a saját segítőjével kommunikálhat közvetlenül. Egy BC3-as sportoló egy közös lapon vagy cédulán adhat utasításokat csapattársának.

16.4. A játszmák között a sportolók kommunikálhatnak egymással, segítőjükkal és az edzőjükkel/segédedzőjükkal. Ezt abba kell hagyniuk, amint a bíró készen áll a játszma elindításához. A bíró nem késlelteti a mérkőzést azáltal, hogy további megbeszélést engedélyez.

16.5. A sportoló megkérhet egy másik sportolót vagy annak rámpakezelőjét, hogy menjen arrébb, ha úgy helyezkedik el, hogy zavarja a dobásnál, viszont nem kérheti őt arra, hogy hagyja el a dobóállását. Mérkőzés közben a rámpakezelőnek gondoskodnia kell róla, hogy a felszerelés ne legyen útban, így az ellenfél könnyen dobhat, az útban lévő tárgyak károsítása nélkül. A károsodások elkerülése érdekében, a rámpakezelő ne mozgassa az ellenfél felszerelését. Mérkőzés közben a rámpakezelő tegye arrébb a saját felszerelését, hogy az ellenfél zavartalanul játszhasza meg labdáját.

16.6. A sportoló a saját játékidéje alatt beszélhet a bíróval. A segítők a bíró engedélyével közvetíthetnek a sportoló és a bíró között.

16.7. Miután a bíró jelzi, hogy melyik fél következik, annak a félnek bármelyik sportolója megkérdezheti az állást és mérést is kérhet. A bíró a labdák elhelyezkedésére vonatkozó kérdésekre nem válaszol (pl. az ellenfél melyik labdája van közelebb?). A sportolók bemehetnek a pályára, hogy meggyőződjenek a labdák elhelyezkedéséről.

16.8. Ha mérkőzés közben tolmácsolásra van szükség, a főbíró teljes jogkörrel rendelkezik, hogy kiválassza a megfelelő tolmácsot. A főbíró először egy, a versenyen résztvevő önkéntest próbál választani vagy egy másik versenybíró, aki abban a pillanatban nem vesz részt mérkőzésen vagy választ egy tolmácsot a kijelölt helyről.

16.9. A tolmácsok nem ülhetnek a játéktérben. A tolmácsoknak a kijelölt helyükön kell tartózkodni. A mérkőzést nem késleltethetik, ha a tolmács nincs jelen, amikor szükség van rá.

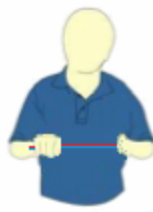
16.10. Minden játéktérbe vitt kommunikációs eszközt engedélyeztetni kell a főbíróval vagy kijelöltjével a felszerelésellenőrzésen (hitelesítő matricát kapjon), beleértve az okos telefonokat. Nem engedélyezett kommunikációs eszközt tilos a játéktérbe vinni. Bármilyen ezzel kapcsolatos visszaélés nem megengedett kommunikációnak minősül és egy büntetőlabdát von maga után, melyet a legközelebbi lehetőségnél fognak megjátszani (Lásd: 15.6.3.)

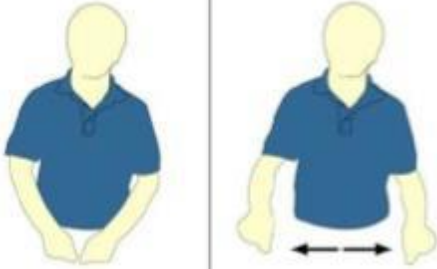
Az edzők/segédedzők használhatnak tableteket és okos telefonokat jegyzetelésre (Ezen eszközöknek olyan módon kell lennie, hogy azokon ne lehessen sportolókkal kommunikálni – pl.: repülő mód. A bírók hatáskörébe tartozik, hogy ellenőrizzék az edzők/segédedzők eszközeit, hogy azok ne legyenek kommunikációra képesek módon). Játszma közben

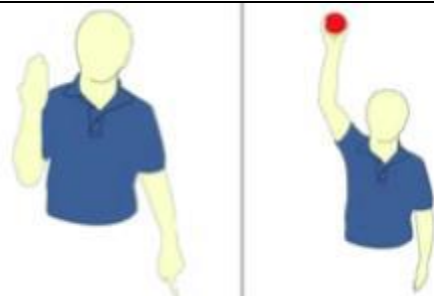
a pályán tartózkodó sportolók és segítők nem kaphatnak semmilyen információt (elektronikus és hangjelzéseket) a pályán kívülről. Elektronikus eszközöket tilos a pályára vinni, kivéve, ha azt jóváhagyták a felszerelésellenőrzésen. Ennek a szabálynak a megsértése nem megengedett kommunikációnak minősül és egy büntető labdát von maga után.

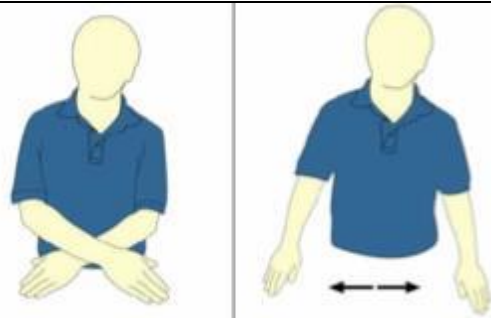
Hivatalos jelzések, kézmozdulatok

Bírók

Jelzész helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Jelzés a bemelegítő labdák vagy a Jack eldobására: 10.1. sz. szabály 10.2. sz. szabály	Mozgassa a kezét a nyállal megegyező irányba, hogy jelezze a dobás kezdetét és mondja az alábbi kifejezéseket: "kezdje meg a bemelegítést" vagy "Jack"	
Jelzés színes labda eldobására: 10.4. sz. szabály 10.5. sz. szabály 10.6. sz. szabály	Mutassa fel a színjelzőt annak megfelelően, hogy az adott csapat milyen színnel dob.	
Egyenlő távolságra elhelyezkedő labdák: 10.12. sz. szabály	Tartsa a színjelzőt vízszintesen a tenyerével rögzítve, úgy, hogy az éle a Sportolók felé mutasson. Forgassa a jelzőt annak megfelelően, hogy ki dob (mint fent).	
Technikai vagy ápolási szünet: 5.7. sz. szabály 6.2. sz. szabály 18. sz. szabály	Helyezze a tenyerét a másik kezének az ujjai hegyére egy "T" betűt formázva és mondja be, hogy melyik fél kérte a szünetet (pl. technikai vagy ápolási szünet "x" nevű sportoló/ csapat/ ország, vagy "x" színű labdával játszó fél részére).	

Jelzéshelyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Csere: Kizárólag ifjúsági eseményeken	Forgassa az egyik alkarját a másik körül	
Állj 10.6.2. sz. szabály 16.2. sz. szabály 17.10. sz. szabály	Mutassa fel tenyerét, hogy jelezze az időmérőnek, állítsa meg az időt vagy jelezze a feleknek, hogy várjanak	
Mérés: 4.6. sz. szabály 11.6. sz. szabály	Tegye egyik kézfejét a másik mellé, majd húzza szét őket, mintha mérőszalagot tartana.	
A bíró megkérdezi, hogy a Sportoló (Sportolók) a pályára akar-e (akarnak-e) menni: 11.6. sz. szabály	Mutasson a sportolóra majd a saját szemére.	
Nem megengedett kommunikáció: 15.6.3. szabály 16. sz. szabály	Tartsa a mutatóujját a száján és a másik keze mutatóujját mozgassa oldalirányba.	

Jelzés helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Holtlabda vagy pályát elhagyó labda: 10.6.2. sz. szabály 10.10. sz. szabály 10.11. sz. szabály	Mutasson a labdára és emelje a felkarját függőleges helyzetbe tenyérrel a teste felé, miközben azt mondja, hogy "holtlabda" vagy "kint volt." Ezt követően emelje fel a pályát elhagyó labdát.	
Visszavonás: 15.1. sz. szabály	Mutasson a labdára, majd az alkarját emelje fel és a kézfejét tartsa "markoló" pozícióban mielőtt a labdát felveszi (amikor csak lehetséges).	
1 büntetőlabda: 15.2. sz. szabály	Emelje fel az egyik keze mutatóujját.	
Sárga lap: 15.3. sz. szabály Második sárga lap és kizárás a jelenlegi mérkőzésből 15.10. sz. szabály	Mutassa fel a sárgalapot, hogy szabálytalanságra figyelmeztessen. Mutassa fel a sárgalapot, a második szabálytalanságra (páros és egyéni versenyszámban fejezze be a mérkőzést)	
Kizárás: 15.4. sz. szabály	Mutassa fel a piros lapot.	

Jelzés-helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
A játszma vége/ a mérkőzés vége: 10.7. sz. szabály	Az alkarjait tartsa keresztben, majd húzza szét őket. Jelentse be, hogy „játszma vége” vagy „mérkőzés vége.”	
Pontozás: 4.5. sz. szabály 11. sz. szabály	Helyezze az ujjait az megfelelő színre a színjelzőn és mutassa a pontok számát. Szóban is mondja be a pontokat.	

Pontozás

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

Vonalbíró

Jelzés-helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Figyelemfelhívás a bírórészére	Emelje fel a karját függőleges helyzetbe.	

Grafikai tervezés: Francisca Sottomayor

IDŐ

17. Időmérés

17.1. Minden félnek egy bizonyos időkeret áll a rendelkezésére a játszmák lejátszásához, melyet időmérő mér. Az időkeretek a következők:

- BC1 - 5 perc sportolónként és játszmánként
- BC2 - 4 perc sportolónként és játszmánként
- BC3 - 6 perc sportolónként és játszmánként
- BC4 - 4 perc sportolónként és játszmánként
- Csapatok - 6 perc csapatonként és játszmánként
- BC3-as páros - 7 perc párosonként és játszmánként
- BC4-es páros - 5 perc párosonként és játszmánként

17.2. A Jack eldobásának idejét beleszámítják az adott fél idejébe.

17.3. Az adott fél játékeje akkor kezdődik, amikor a bíró jelzi az időmérőnek, hogy melyik fél dob, beleértve a Jack eldobását is.

17.4. A csapat játékejét abban a pillanatban állítják meg, amikor minden egyes labda megáll a pálya oldalvonalain belül vagy miután átgurul a pálya oldalvonalain.

17.5. Ha valamelyik fél nem engedi el az összes labdáját az időkerete alatt, akkor a fennmaradó összes labdája érvénytelen lesz és a holtlabdák gyűjtésére kijelölt helyre teszik őket. A BC3-as Sportolók esetében a labdát akkor kell elengedettnek tekinteni, amikor elkezd legurulni a rámpán.

17.6. Ha valamelyik fél akkor engedi el a labdáját, amikor letelt az időkerete, a bíró megállítja a labdát és felveszi a pályáról, mielőtt az megváltoztatná az állást. Ha a labda mégis megváltoztatja az állást, akkor a játszma megszakított játszma lesz (ld. 12.).

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

17.8. Az eredményjelző minden játszma alatt a hátralévő időt mutatja a feleknek. A játszmák végén a felek megmaradt idejét jegyzőkönyvezik.

17.9. Ha elszámolják az időt egy játszma közben, a bíró újraállítja az időmérőt, hogy a hibát ellentételezze.

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

17.11. Az időmérő hangosan és tisztán bejelenti, amikor a hátralévő idő „1 perc”, „30 másodperc” és „10 másodperc”; ha lejárt az idő, bemondja, hogy „idő.” Ezt a bíró is elismétli, hogy a felek tudják, hogy nekik szól.

18. Egészségügyi időkéres

18.1. Ha valamelyik sportoló vagy segítő (SA/RO) rosszul lesz a mérkőzés alatt (ennek súlyos helyzetnek kell lennie), a versenyző ápolási szünetet kérhet szükség esetén. A mérkőzést tíz (10) percre megszakíthatják ápolási szünet miatt, ezalatt a bírónak meg kell állítania az időmérést. BC3-as versenyszám esetében a rámpakezelők a tíz perces ápolási szünet alatt nem nézhetnek a játékterületre.

18.2. Egy sportoló vagy segítő (SA/RO) mérkőzésenként egyszer vehet igénybe ápolási szünetet.

18.3. A helyszínre rendelt egészségügyi személyzetnek amilyen gyorsan csak lehet, meg kell vizsgálnia a pályán az ápolási szünetet kapó sportolót vagy segítőt (SA/RO). Ha szükséges az egészségügyi személyzetet segítheti kommunikációval, a sportoló vagy a segítő (SA/RO).

18.4. Az egyéni versenyszámok esetében, ha a sportoló nem képes tovább játszani, elveszíti a mérkőzést (ld. 11.8.).

18.5. Ha az ápolási szünetet a sport asszisztensnek vagy rámpakezelőnek kérik, és ő az időkéres után nem tudja folytatni a játszmát, ha a sportolónak vannak még megmaradt labdái az adott játszma alatt és segítség nélkül nem tudja megjátszani azokat, akkor a labdákat holtlabdának minősítik.

18.6. Ha valamelyik sportoló folytonosan ápolási szünetet kér a rákövetkező mérkőzések során, a TD egyeztet az egészségügyi személyzettel és a sportoló országának képviselőjével és dönt arról, hogy az adott versenyzőt eltávolítsák-e a bajnokság hátralévő részéről. Az egyéni versenyszámok esetében, ha a sportolót eltávolítják a bajnokság hátralévő részéről, minden rákövetkező mérkőzésen, amit játszott volna, az eredmény 6-0 vagy a körmérkőzéses vagy kieséses szakasz bármely mérkőzésén született legnagyobb pontkülönbség lesz.

19. Technikai időkéres

19.1. Játszmánként egyszer, ha valamilyen felszerelés elromlik, az időt megállítják és a sportoló kap egy tíz (10) perces technikai szünetet a felszerelés megjavítására. Páros mérkőzésen, egy sportoló megoszthatja csapattársával rámpáját, ha szükséges. Játszmák között a rámpát ki lehet cserélni egy másik rámpára (erről értesíteni kell a főbíró). A javításhoz szükséges tételleket, beleértve a csererámpát, a játéktéren kívülről is lehet hozni. Egy hivatalos személynek (Vonalbíró, időmérő, bíró...) ott kell lennie, mikor a javítást végzik.

Ha a felszerelést nem tudják megjavítani (**vagy játszmák között kicserélni**), a sportolónak az elromlott felszereléssel kell tovább játszania, vagy elveszíti a mérkőzést. (Lásd: 11.8.)

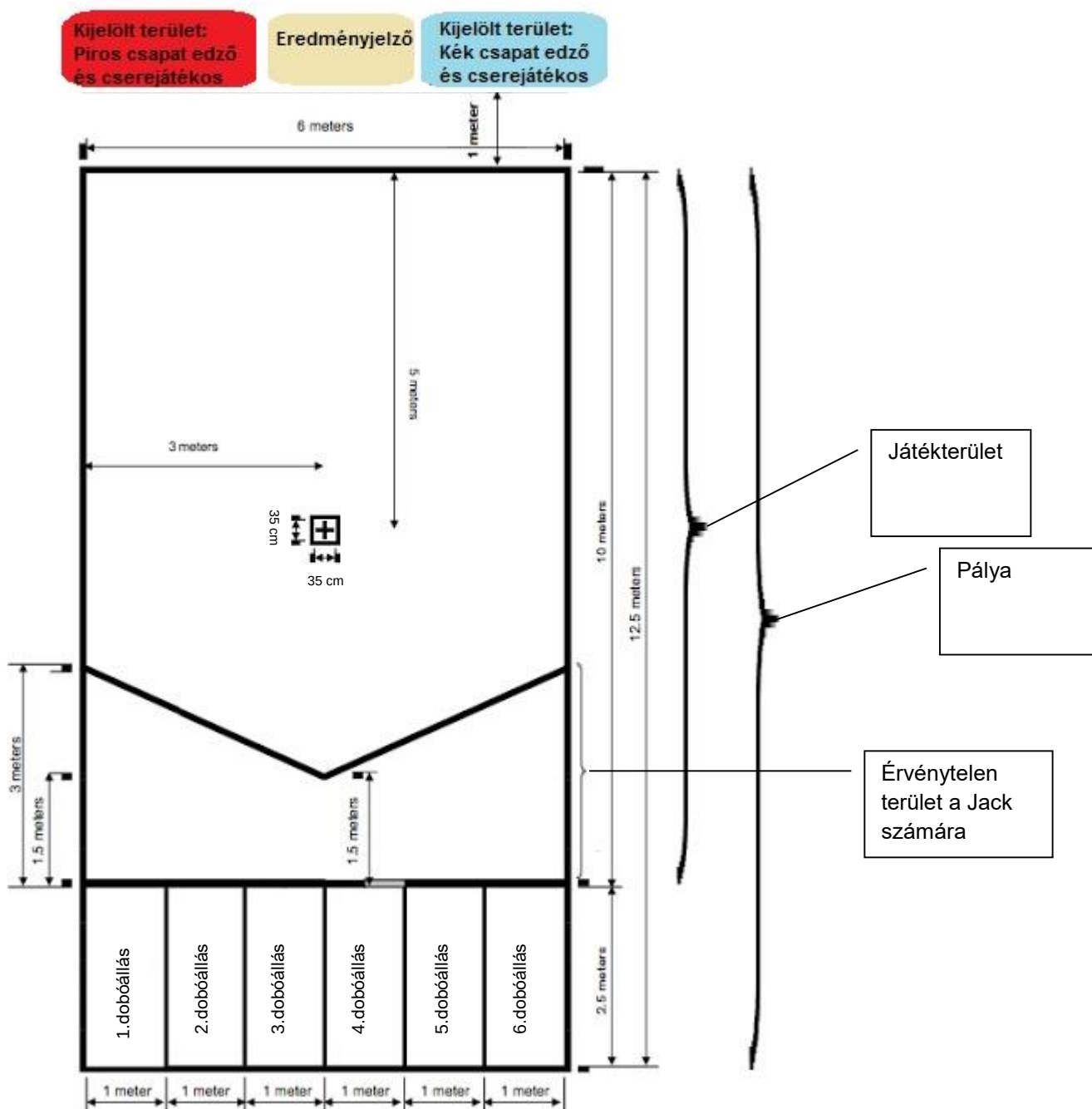
ÓVÁS

20. Tisztázás és óvási eljárás

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

20.2. A mérkőzés alatt a sportoló/csapatkapitány kérhet szabályértelmezést a főbírótól, akinek a döntése véglegesnek tekintendő. Ezután a mérkőzés tovább folytatódhat. Semmilyen további óvás nem lehetséges. Ha felülnézeti kamera van használatban, a Főbíró használhatja a felvételt bizonyítéknak a döntés meghozásánál.

A boccia pálya alaprajza



Ragasztási és Méretezési Útmutató

Széles ragasztószalag az oldalvonalakhoz, az alapvonalhoz és a V-vonalhoz

Keskeny ragasztószalag a dobóállások elválasztásához, a kereszthez és a **35 cm-es** célnégyszethez

A kereszt szárai legyenek 15 és 25 cm közöttiek

6 méteres vonal: az oldalvonalak belső szélétől

12,5 méteres oldalvonalak: az felső vonal belső szélétől az alsó vonal belső széléig

10 méteres vonal: a felső vonal belső szélétől az alapvonal belső széléig

5 méteres vonal: a felső vonal belső szélétől a kereszt közepéig

3 méteres vonal: az oldalvonal belső szélétől a kereszt közepéig

3 méteres vonal: az alapvonal külső szélétől a V-vonal elejéig

1,5 méteres vonal: az alapvonal külső szélétől a V-vonal csúcspontjáig

2,5 méteres vonal: az alapvonal belső szélétől az alsó vonal belső széléig

1 méteres dobóállás vonalak: a méter jelzéseken belül egyenletesen elosztva