

BISFed Nemzetközi Boccia Szabályzat

2021 - 2024 – v.1.1.1.

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

Fordította: Edelenyi Márton

Lektorálta: Tóth Ildikó



Dokumentum Verzió Ellenőrzése

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
2.0	• Néhány szabály sorrendje át lett rendezve, hogy megfeleljen egy valós mérkőzés menetének • Néhány szabály át lett fogalmazva, hogy érthetőbb legyen • A helytelen hivatkozási számok ki lettek javítva • Labdatesztelési szabályok lettek hozzáadva, igazodva az engedélyezett labdák követelményeihez	GV	2022. március

Hatály és Alkalmazás

A BISFed (Nemzetközi Boccia Sportszövetség) Nemzetközi Boccia Szabályzat meghatározza, hogyan játszik a Boccia sportot. Ezen szabályok minden World Boccia által engedélyezett bajnokságra vonatkoznak. Egy World Boccia által engedélyezett bajnokság olyan esemény, amely a BISFed Versenyrendszer elismert része. Ezek a Nemzetközi Boccia Szabályokon kívül, egy engedélyezett versenynek meg kell felelnie a következő BISFed szabályoknak:

- BISFed Kategorizációs Szabályok
- BISFed Anti-Dopping Szabályok
- BISFed Verseny és Rangsorolási Szabályok

Kérjük tanulmányozza ezen szabályozásokat a jelenlegi szabálykönyvön kívül, hogy megértse mi szükséges egy World Boccia által engedélyezett bajnokságon való versenyzéshez. A BISFed és egy Helyi Szervező Bizottság az adott versenyen közzé tehetnek szabálypontosításokat a Technikai Útmutatóban, az adott bajnokságra BISFed által kinevezett Technikai Delegátus egyetértésével. Egy szabálypontosítás kizárólag egy szabály egy meghatározott alkalmazását írhatja le az adott bajnokságra vonatkozóan, és a szabályzat szövegének jelentését nem változtathatja meg.

A BISFed elismeri, hogy felmerülhetnek olyan helyzetek, melyek nincsenek lefedve ebben az útmutatóban. Bármely körülményt, amely a szabályok változtatását követeli a bajnokság kezdete előtt, fel kell vetni a bajnokság kezdete előtt, és a Technikai Értekezlet során meg kell erősíteni a Technikai Delegátussal és a Főbíróval. Bármely olyan körülményről, amely egy bajnokság közben igényel döntést, a Technikai Delegátussal és a Főbíróval hoznak végső döntést. Ezeket a körülményeket azonnal jelenteni kell a BISFed felé.

A BISFed Nemzetközi Boccia Szabályzatot a BISFed Tag Nemzetek használhatják a nemzeti szintű bajnokságokhoz, vagy bármely más versenyre, amely nem a BISFed Versenyrendszer része.

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. A kétségek elkerülésének érdekében, az angol nyelvű verzió a HIVATALOS változat vita vagy fellebbezés esetén.

Fotózás

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

Tartalomjegyzék

ALAPOK.....	5
1. Definíciók	5
2. Események Típusai	7
3. Bajnokság előkészítése és kellékei	8
4. Felszerelésellenőrzés	9
4.1. SEGÉDESZKÖZÖK.....	9
4.2. KERKESSZÉKEK.....	11
5. Boccia labdák.....	11
JÁTÉK ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK.....	13
6. Bemelegítés	13
7. Hívószoba	14
8. Mérkőzés Előtti Labdatesztelés	16
A PÁLYÁN	17
9. Szerepek és felelősségkörök	17
10. Játék.....	19
11. Előkészületek a soron következő játszámra, minden versenyszámban	24
12. Megszakított játszma	25
13. Döntő játszma	25
14. Mérkőzés utáni labdaellenőrzés	26
SZABÁLYTALANSÁGOK ÉS ÓVÁS	27
15. Szabálytalanságok.....	27
ÓVÁS.....	32
16. TISZTÁZÁS ÉS ÓVÁSI ELJÁRÁS	32
KOMMUNIKÁCIÓ.....	32
17. KOMMUNIKÁCIÓ	32
17.11. HIVATALOS JELZÉSEK, KÉZMOZDULATOK.....	33
18. EGÉSZSÉGÜGYI IDŐKÉRÉS	37
19. TECHNIKAI IDŐKÉRÉS	38
A BOCCIA PÁLYA ALAPRAJZA.....	39
Ragasztási és Méretezési Útmutató	40

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. A csapat versenyszámokban a félnek három (3) tagja van. A segítők (SA/RO), edzők és segédedzők is 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, mialatt 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. Események Típusai

A BISFed versenyrendszerben háromféle esemény van.

2.1. Egyéni

Összesen nyolc egyéni esemény van minden kategóriában (BC1, BC2, BC3 és BC4) női és férfi eseményekkel. A versenyzőknek a megfelelő kategóriába sorolt sportolónak kell lenniük.

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 hívószobába való belépéskor minden sportoló 6 piros labdát, 6 kék labdát és 1 Jacket vihet magával. A piros labdát használó fél foglalja el a 3. dobóállást, a kék labdát használó fél a 4. dobóállást.

A BC1-es sportolóknak és a BC4-es lábbal játszó sportolóknak sport asszisztens segít a pályán. A BC3-as sportolóknak 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.

2.2. Páros

Kétféle páros versenyszám van, Páros BC3 és Páros BC4. A versenyzőknek a megfelelő kategóriába sorolt sportolónak kell lenniük. Minden párnak egy női és egy férfi sportolóból kell állnia.

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 hívószobába való belépéskor minden sportoló 3 piros labdát, 3 kék labdát és páronként 1 Jacket vihet magával. 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.

A páros BC3 versenyszámban minden sportolót egy rámpakezelő segít, akinek a rámpakezelőkre vonatkozó szabályokat be kell tartania. 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.

Csak a meghatározott nemzetközi ifjúsági eseményeken lehet minden párnak egy cserejátékosa.

2.3. Csapat

Összesen egy csapatos esemény van a BC1 és BC2 kategóriáknak. 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 női és egy férfi sportolónak és legalább egyiküknek BC1-es sportolónak kell lennie.

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 hívószobába való belépéskor minden sportoló 2 piros labdát, 2 kék labdát és csapatonként 1 Jacket vihet magával. 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.

Minden csapatnak lehet egy Sport Asszisztense. Minden csapattal tarthat egy edző vagy segédedző a pályára. A játzmák alatt az edzőnek/segédedzőnek a pálya végén, a kijelölt helyen kell ülnie.

Csak a meghatározott nemzetközi ifjúsági eseményeken lehet minden csapatnak egy cserejátékosa.

3. Bajnokság előkészítése és kellékei

3.1. 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 oldalonakat 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 oldalonakat, 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 célnégyzet és a kereszt jelölésére kell használni. A célnégyzet belső mérete 35 cm x 35 cm. A vékony ragasztószalagot a 35 cm-es célnégyzet külső szélére kell felragasztani.

3.2. EREDMÉNYJELZŐ TÁBLA

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

3.3. IDŐMÉRŐ ESZKÖZ

Elektronikus időmérő eszközt kell használni.

3.4. 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 ujjaival mutatja az állást minden játzsma, valamint a mérkőzés végén.

3.5. MÉRŐESZKÖZÖK

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

4. Felszerelésellenőrzés

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

A következő eszközöknek minden bajnokság kezdete előtt át kell esnie egy felszerelésellenőrzésen:

- Kerekesszékek
- Rámpák
- Pálcák
- Kesztyűk
- Rögzítő kötések
- Kommunikációs segédeszközök

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 sportolók és az edzők/segédedzők által használt kommunikációs eszközöket engedélyeztetni kell a Felszerelésellenőrzés során, és hivatalos matricával/bélyeggel kell ellátni. Egy kommunikációs eszközt csak abban az esetben engedélyeznek, ha az elengedhetetlen ahhoz, hogy a Sportoló kommunikáljon a bíróval, utasítsa segítőjét a pályán megengedett kommunikáció szabályainak megfelelően, vagy ha az szükséges a kerekesszékük mozgatásához.

A felszerelésellenőrzés után már semmilyen további eszköz nem hitelesíthető.

A felszerelést a bajnokság 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.

4.1. SEGÉDESZKÖZÖK

A BC3-as versenyszámban a sportolók által használt segédeszközöket, pl. **rámpákat és fejpálcákat**, minden bajnokság felszerelésellenőrzésén engedélyeztetni kell. 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.

4.1.1. 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 hosszúl tovább nyújtani, ez tilos. A rámpa bármely részével hosszabbított magasság megengedett mértékét jelző vonalak vagy jelek nem megengedettek.

4.1.2. 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.

4.1.3. 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.

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

4.1.5. A sportoló által a labda rámpáról való elindítására használt pálcá hossza nincs korlátozva. 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) (lásd: 15.5.4.). 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.

4.1.6. 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 játszmaánál 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 játékmezőről a játékaláaikba, 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 a rámpát.

4.1.7. 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 (pálcát, 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.

4.1.8. 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 főbíróat értesíteni kell erről). A csereeszközök a játéktéren kívülről is érkezhetnek (Lásd: 19.) Egy fél mérkőzésenként egyszer kérhet technikai időt.

4.1.9. Ha sportolóknak 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)

4.2. KERESSZÉKEK

4.2.1. A versenyzőknek kerekszékben kell ülniük, hogy versenyezzenek. 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: 15.7.3.)

4.2.2. Ha valamelyik kerekszék 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 kerekszéket nem lehet megjavítani, a sportolónak az elromlott kerekszékben kell folytatnia a játékot, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

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

4.3. Kiegészítések a kerekszékekhez.

4.3.1. A sportolók használhatnak támasztékokat a versenykerekszékükön 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.

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

4.3.3. 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).

5. Boccia labdák

A BISFed által engedélyezett versenyeken minden Sportoló vagy fél a saját Boccia labdaszettjét használja. Egy boccia labdakészlet hat piros, hat kék és egy fehér labdából áll. Minden sportoló vagy fél használhatja a saját színes labdát. 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.

Ahhoz, hogy egy Boccia labda szabályos legyen, meg kell felelnie a következő követelményeknek:

5.1. Kialakítás

2023. január 1-jétől a labdának egy engedélyezett gyártótól kell származnia. A labda meg kell legyen jelölve a gyártó hivatalos logójával és a hivatalos BISFed logóval. 2023. január 1. előtt az engedélyezett labdák csak a következő eseményekre vonatkoznak:

- 2022-es Világajnokság
- 2022-es Világkupák

Ha egy engedélyezett gyártó új boccia labdákat kíván hozzáadni a meglévő BISFed által engedélyezett labdák köréhez, ezeket a labdákat csak a naptári év utolsó Fő vagy Kvalifikációs eseményének (lásd: Verseny és Rangsorolási Útmutató 1.3-as szakasz) lezárása után hozhatják forgalomba és adhatják használatba.

A labda tömege: 275 g +/- 12 g. A labda kerülete: 270 mm +/- 8 mm. A labdának meghatározott piros, kék vagy fehér színűnek kell lennie, és minden színnek a BISFed által elfogadott, gyártóknak kiadott színtartományba kell esnie.

A labdának gömb alakúnak kell lennie, egyforma elemek felhasználásával kellett készülnie. Az elemek varrásának egyenletesnek kell lennie, hogy a gömb forma meglegyen. 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 töltőanyagoknak egyforma golyócskáknak, pelleteknek kell lennie, polietilénből vagy hasonló műanyagból, vagy természetes inert anyagból. Az anyag nem lehet vezető, fém vagy mágneses.

5.2. Állapot

A labdának jó állapotban kell lennie. A jó állapot alatt az értendő, hogy a labda megfelel a célra, megfelelő minőségű, nem sérült és képes bármely egyezményes megszabott teljesítményre. A gyártó logójának és a BISFed logójának is láthatónak és felismerhetőnek kell lennie.

A labda nem lehet manipulált. A manipulált labda eltér az eredeti, engedélyezett gyártótól származó labdától. Kivételt képeznek az olyan eltérések, melyek a normál használatból, elfogadható játékra előkészítésből erednek. Bármilyen, amely megváltoztatja a labda felületének, töltőanyagának tulajdonságait, és látható vagy érezhető, manipulációnak számít (pl.: cserélt varrás, kivéve az alábbi esetben).

A normál kopás olyan tipikus használatból adódó várható romlás a labda állapotában, mint a labda ismétlődő eldobása, gurítása. Például lehet egy kopásminta a Sportoló dobó vagy fogó stílusától, vagy egy bizonyos ponton, ahol a labda sokszor érintkezik a rámpával vagy a pálcával, ez lehet egy kör alakú minta, a labdán lévő jelzéssel, nyílal egy vonalban.

Az elfogadható játékra előkészítés a labda karbantartása, hogy az jó állapotban maradjon, mint a súly és a kívánt keménység fenntartása. Például egy labdát lehet puhítani, vagy az eredeti töltőanyagot ugyanolyanra cserélni, hogy a labda fenntartsa a súlyát.

A labda felületén nem lehetnek látható lyukak vagy hasadások. A labdán nem lehetnek a panelek sarkánál lyukak, az eredeti labdához képest, vagy nem lehet több, mint két helyen rétegelválás. A rétegelválás azt jelenti, amikor egy panel egy része szétválik külön rétegekre. Egy rétegelválási terület legfeljebb 1 cm hosszú lehet. A rétegelválások hossza összesen nem lehet több 2 cm-nél.

A labda felületén nem lehet semmilyen matrica vagy ráragasztott minta. A labdát meg szabad jelölni tollal vagy filccel, hogy megkülönböztethetők legyenek (pl.: betűk vagy számok), és/vagy a labda használati módja megjelölésére (pl.: egy pont vagy nyíl). A megjelölt panel eredeti színének felismerhetőnek kell lennie. Az illesztéseken nem lehet jelölés, hogy az látható és megvizsgálható legyen. Továbbá nem lehet jelölés az engedélyezett gyártó logóján vagy a jóváhagyott BISFed logóján.

A labdák külsején nem lehet semmilyen felvitt anyag. Ebbe beletartoznak a ragasztók és bármely alacsony súrlódású anyagok, olajok vagy zsírok. A labdák felületén nem lehet semmilyen szándékosan létrehozott kopás, amely nem normál használatból adódik. Nem lehetnek olyan látható kopásnyomok, dörzsölt, csiszol vagy megkapart területek, melyek számottevő eltérést okoznak a labda felületében. Nem lehet kopás több, mint két illesztés mentén.

A labdákon nem lehetnek szakadt vagy hiányzó cérnák, vagy több, mint két javított öltés. A varrásnak azonosnak kell lennie az eredeti gyári varrással és egyenletesnek kell lennie a labda egészén.

5.3 Lefoglalt Labdák

Ha egy labda nem felel meg egy mérkőzés előtti vagy utáni labdaellenőrzésen, lefoglalásra kerül. Miután lefoglalták, letesztelik, hogy megállapítsák, hogy a labdát manipulálták-e. Egy háromszemélyes bizottság alakul a lefoglalt labda felülvizsgálatára. A bizottság legalább két tagja kettő a következők közül: Főbíró, Főbíró Helyettes, Technikai Delegátus, Technikai Delegátus Helyettes. Harmadik tag egy Nemzetközi Bíró, aki nem vett részt az eredeti döntésben. A bizottság azonnal megalakul, amint meghozták a döntést. Ha a kezdeti döntés a labda lefoglalásáról a hívószobában született meg, a bizottságnak a mérkőzés alatt kell felülvizsgálnia a labdát, és döntést kell hoznia a mérkőzés vége előtt. Ha a kezdeti döntést a labda lefoglalásáról a mérkőzés végén hozták, a bizottságnak a mérkőzés végeredményének megerősítése előtt kell felülvizsgálnia a labdát.

A bizottság felülvizsgálja a kezdeti döntést a labda lefoglalásáról és további teszteknek vetik alá a labdát, hogy megállapítsák, hogy manipulált-e, vagy egyszerűen csak egy nem megfelelt labda. A bizottság két további tesztet végezhet a labda esetleges manipulációjának megállapítására:

- Tű- vagy szondateszt
- Súrlódás-tapadásteszt

Ha a bizottság felülvizsgálta a labdát, és megállapította, hogy a labdát **nem manipulálták**, a labdát visszatartják a bajnokság végéig, majd visszaadják a sportolónak.

Ha a bizottság felülvizsgálta a labdát, és megállapította, hogy a labdát **manipulálták**, a bizottság egy piros lapot ítél meg, és a sportolót kizárják a bajnokságból. Továbbá, a sportolót a BISFed Etikai Kódex alapján feljelentik a BISFed Etikai Bizottságnál. A manipulált labdákat a BISFed visszatartja bizonyítékként a BISFed Etikai Bizottság számára. További információért az Etikai Bizottság eljárásáról, kérjük hivatkozzon a BISFed Etikai Kódexre.

JÁTÉK ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK

6. Bemelegítés

6.1. 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.)

6.1.1. 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.

6.2. 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

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

7. Hívószoba

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

7.2. 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

7.3. 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.

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

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

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

7.4.3. 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 hívoszobába hoznia, amelyek a versenyzéshez szükségesek.

7.5. Miután a sportolók, edzők/CA és SA/RO lejelentkeztek és bementek a hívoszobába, 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).

7.6. A lejelentkezés után minden félnek a számára kijelölt helyen kell maradnia a hívoszobában. 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 sportolónak nincs elég idejük, hogy a hívoszoba időmegszorításainak eleget tegyenek.

7.7. A hívoszoba 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).

7.8. A bírók minden mérkőzésnél legkésőbb a hívoszoba ajtajának zárásakor lépnek a hívoszobába, hogy előkészítsék a mérkőzést.

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

7.10. A hívoszobában minden felszerelést leellenőriznek, hogy rendelkeznek-e az adott bajnokságon való használat jóváhagyására vonatkozó matricával. Az ellenőrzés során szabálytalannak bizonyult eszközök sárga lapot vonnak maguk után, ezeket nem szabad a pályán használni.

7.11. Érmefeldobás – a hívoszobában: 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.

7.12. Ha az időrend csúszik a hívoszoba 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 hívoszobába, a késedelmes visszaérés a mérkőzés elvesztéséhez vezet

7.13. A 7.4. 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.

7.14. 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.

8. Mérkőzés Előtti Labdatesztelés

A hívószobában mindkét sportolónak vagy félnek be kell mutatnia a labdáit, hogy ellenőrizték azokat, minden mérkőzés előtt. Ezek a tesztek megerősítik, hogy minden labda megfelel a szabályos boccia labdák kialakítására és állapotára vonatkozó követelményeknek.

Érmefeldobás után minden pályán ellenőrzik mindkét fél 7 labdáját, melyekkel játszani fognak (Jack és a hat színes labda). A következő tesztek végzik el a hívószobában:

- Szemrevételezés
- Gurulásteszt
- Kerületmérés
- Súlymérés
- Fémdektoros vizsgálat

A tesztek folyamata megtalálható a Bírói Kézikönyvben.

Ha egy vagy több labda nem felel meg valamelyik próbán, elkobzásra kerül a verseny végéig, és a sportoló kap egy sárga lapot. A nem megfelelő piros vagy kék labdák nem pótolhatók, azonban, ha egy Jack nem felel meg, a bíró által választott verseny-Jackre lesz kicserélve.

A sportoló vagy fél a fennmaradó labdákkal játszik, melyek átmentek minden teszten a hívószobában. 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.

Ha egy sportoló labdái nem felelnek meg egy következő mérkőzés előtti labdaellenőrzés során, a sportoló kap egy második sárgalapot és elveszíti a mérkőzést a 15.10.2. és a 15.10.3. szabályok szerint.

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.

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 hívószobai teszt után, a bíró visszatartja a labdákat, amíg mindkét fél megérkezik a pályára, majd miután mindkét táskát az eredményjelzőnél van, kiosztja azokat.

A PÁLYÁN

9. Szerepek és felelősségek

9.1. Sportoló

A sportoló az a személy, aki a labda elengedését irányítja. Neki kell önállóan elindítani a labdát, nem érhet senki hozzá, miközben elengedi a labdát.

9.1.1 A csapatkapitány felelőssége

9.1.1.1. 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:

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

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

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

9.1.1.5. Tudomásul veszi a bíró döntését a pontozást illetően.

9.1.1.6. Egyeztet a bíróval megszakított játszma vagy vita esetén.

9.1.1.7. 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.

9.1.1.8. Viták megoldása. A 16.1.-es 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 17.8. és 17.9. szabály szerint.

9.1. Sportolók Segítői

9.2.1. 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 (Lásd: 15.5.5):

- nem létesíthet közvetlen fizikai kapcsolatot a sportolóval
- nem segítheti a sportolót azzal, hogy a kerekesszékét mozgatja
- nem érhet a pálcához (Lásd: 15.5.6)

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

9.2.2. 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 kerekesszékét megtolja vagy állítgatja.

9.2.3. Edző

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

9.2.4. 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, hívoszobába és a játéktérbe. A játszmák közben a segédedzőnek (vagy edzőnek) az eredményjelző mellett kell helyet foglalnia, az edzői helyen.

Bárki lehet segédedző, aki ugyanazon ország csapatának regisztrált tagja, mint a kísért sportoló.

10. Játék

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. Játשמánkénti Idő

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

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

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

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

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

10.2.5. 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.

10.2.6. 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 játשמa megszakított játשמa lesz (ld. 12.).

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

10.2.8. Az eredményjelző minden játשמa alatt a hátralévő időt mutatja a feleknek. A játשמák végén a felek megmaradt idejét jegyzőkönyvezik.

10.2.9. Ha elszámolják az időt egy játשמa közben, a bíró újraállítja az időmérőt, hogy a hibát ellentételezze.

10.2.10. 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.).

10.2.11. 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.

10.3. 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.

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

10.3.2. 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.

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

10.4. Érvénytelen Jack

10.4.1. A Jack érvénytelen lesz, ha

- megjátszásakor 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.

10.4.2. Ha a Jack érvénytelen, az a sportoló dobja a Jacket, akinek a következő játszmában kell eldobnia azt. Ha a Jack az utolsó játszmában érvénytelen, az a sportoló dobja el, aki az első játszmában dobta a Jacket. A fehér labdát addig dobják felváltva egymás után, amíg a számára kijelölt érvényes területen meg nem áll.

10.4.3. 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.

10.5. Az első színes labda pályára dobása

10.5.1. 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 újradozását az első színes labda dobása előtt. Ilyenkor az órát visszaállítják a játszma kezdeti idejére.

10.5.2. 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 színes labdát abból a csapatból, amelyik jelzést kapott a dobásra.

10.6. Az ellenfél első labdadobása

10.6.1. Minden sportolónak helyet kell adnia az ellenfél számára, hogy az szabadon hozzáférjen a játéktérülethez. 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 10.5.2-es pont szerint.

10.7. Mozgás a pályán

10.7.1. A fél nem készítheti elő a következő dobását, nem irányíthatja a kerekesszékét 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.)

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

10.7.3. A sportolók hátramehetnek a saját dobóállásuk mögé, hogy becélozzák 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 játéktérületre 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.

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

10.7.5. 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.

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

10.8. Labdák eldobása

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

10.8.2. 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.

10.8.3. 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.

10.8.4. Ha egy labda bármilyen érintése nélkül magától elgurul, új helyzetében a pályán marad.

10.9. A fennmaradó labdák eldobása

10.9.1. 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.

10.9.2. 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.

10.10. Pályán kívülre került labda

10.10.1. Ha valamelyik labda érinti a külső oldalsóvonalat 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 oldalsóvonalat 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.

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

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 keresztben.

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 játékterületen a Jack újra elhelyezése után, akkor az a fél következik, amelyik kilökte azt.

10.12. Egyidejűleg eldobott labdák

Ha valamelyik fél egyszerre több mint egy labdát dob, az összes egyszerre eldobott labdát visszavonják és holtlabdának minősítik (ld. 15.5.11.).

10.13. 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 Jacktól, 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.

10.14. Leejtett labda

Ha a sportoló véletlenül leejti a labdáját, újra megjátszhatja. A játékterületre esett labdák játékban maradnak. Az alapvonal mögött maradó labda, 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.

- Amíg a sportoló nem fogott rá teljesen a labdára (pl.: felveszi a labdát a tartóból, vagy miközben a segítő odaadja a sportolónak vagy a rámpába helyezi a labdát), minden leejtett labda véletlenül esett le, dobástól függetlenül. A labdát visszaadják a sportolónak.
- Miután a sportoló már kezében tartja, és megkezdte a dobás előkészítését vagy végrehajtását, ha ez a labda leesik, azt csak akkor adják vissza a sportolónak, ha nem került be a játékterületre.

10.15. A játszma befejezése

10.15.1. Miután minden labdát eldobtak és nincsenek büntetőlabdák, a bíró szóban bejelenti az eredményt és bemondja, hogy „A játszmának vége” (ld. 10.16.). (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.

10.15.2. 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. 10.16.) és bemondja, hogy „A játszmának vége.” A rámpakezelők erre a jelzésre a játékterület felé fordulhatnak. A jegyzőkönyvben rögzítik a játszmában elért összeredményt.

10.15.3. 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.

10.15.4. 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.

10.16. Pontozás

10.16.1. 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.

10.16.2. 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.

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

10.16.4. 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.

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

10.16.6. 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.

10.16.7. 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.

10.16.8. 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.

11. 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.).

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 ítélnék 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 játéktérületről 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: 4.1.6., 15.5.9. – visszavont labda).

13.6. Ha a 10.16.7. 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. Mérkőzés utáni labdaellenőrzés

Minden mérkőzés végén a bíró mindkét fél mérkőzésen használt 7 labdáját megvizsgálja. A bíró azelőtt vizsgálja meg a labdákat, mielőtt azokat a sportoló visszakapja, vagy a segítő összeszedi. A mérkőzés utáni labdaviszsgálat folyamata a Bírói Kézikönyvben van leírva.

Ha egy labda nem felel meg a bíró által végzett labdaviszsgálat folyamatán, a főbíró vagy helyettes főbíró ellenőrzi és jóváhagyja a labdaviszsgálat eredményét. Ha a labda valóban nem felelt meg a labdaviszsgálaton, a labdát lefoglalják, a sportoló sárga lapot kap, és a mérkőzés eredménye elvesztésként lesz elkönyvelve.

Ha egy sportolónak több, mint egy labdája nem felel meg egyazon ellenőrzésen, a szabálytalanság akkor is csak egy sárga lapot von maga után.

Ha egy sportoló labdái nem felelnek meg egy következő mérkőzés labdaellenőrzése során, a sportoló kap egy második sárgalapot és elveszíti a mérkőzést a 15.10.2. és a 15.10.3. szabályok szerint.

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.

A csapat és páros versenyszámban a sportolónak a hívoszobában meg kell különböztetni a felszerelését és labdáit, hogy ha egy tétel szabálytalannak minősül, pontosan meg lehessen határozni, hogy melyik sportolóhoz tartozik. Ha a birtoklást nem ismerik el, a kapitányt feltételezik tulajdonosnak.

SZABÁLYTALANSÁGOK ÉS ÓVÁS

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 célnégyzethez 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.

15.3.3. Ha egy sportoló egy mérkőzés utáni labdaellenőrzés miatt kap sárga lapot, azt a mérkőzést elveszíti.

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: 10.16.8.)

15.4.3. Egy kizárt egyén visszakaphatja az azonos bajnokság további versenyein való indulási jogát a főbíró és a TD belátása szerint. Ha a piros lapot labda manipulációjáért kapta, az egyén nem indulhat az azonos bajnokság további versenyein. (Lásd: 5.3.)

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: 4.1.5.).

15.5.5. Ha a segítő (SA/RO) hozzáér a sportolóhoz vagy mozgatja a kerekesszéket, miközben ő elengedi a labdát (Lásd: 9.2.1; 9.2.2.).

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

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

15.5.8. Ha az első színes labdát nem Jacket megjátszó sportoló dobja el (Lásd: 10.5.1.).

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: 4.1.6.).

15.5.10. Ha egy BC3-as sportoló nem mozditja el a rámpáját a labda elindítása előtt kétirányú elforgatással, amikor ő vagy csapattársa visszatér a játékterületről. (Pároknál ez egyidejű elforgatást jelent) (Lásd: 4.1.6.).

15.5.11. Ha egy fél egyszerre több labdát játszik meg (Lásd: 10.12.).

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

15.6.1. A játékos elhagyja a dobóállást, amikor még nem kapott jelzést arra, hogy ő következik (Id. 10.7.2.).

15.6.2. A rámpakezelő a pályára néz, hogy figyelje a játékot játszma közben, mielőtt mindkét fél megjátszotta volna az összes labdáját (Id. 9.2.1.).

15.6.3. A bíró megítélése szerint a sportoló és segítője (SA/RO) edzője és/vagy segédedzője között nem megengedett kommunikáció zajlott (Id. 17.1.-17.3.). Ebbe 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 (Id. 10.7.1.).

15.6.5. Ha a segítő (SA/RO) a Sportoló kérése nélkül mozditja a kerekesszéket, a rámpát vagy a fejpálcát, vagy ad labdát a sportolónak (Id. 9.2.1; 9.2.2.).

15.7. A következő szabálytalanságok vezetnek büntetőlabdához és visszavont labdához (Id. 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 a pillanatra is vonatkozik, amikor a labda még a rámpán van (Id. 10.3.).

15.7.2. A labdát elengedik, miközben a rámpa átlóg az alapvonal bármely része fölött (Id. 4.1.4.).

15.7.3. A labda elengedése közben nem érintkezik a sportoló ülepének legalább az egyik oldala (vagy a hasa -- kategorizálás szerint) a kerekesszék ülésével (Id. 10.8.1.).

15.7.4. A labda elengedésénél a labda a pályának azzal a részével érintkezik, ami kívül esik a sportoló dobóállásán (ld. 10.3.).

15.7.5. A labda elengedése közben a rámpakezelő a pálya felé néz (ld. 9.2.1.).

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. 4.2.1.).

15.7.7. A csapat vagy páros mérkőzéseken a sportoló elengedi a labdát, miközben a csapattársa még visszafelé halad a dobóállásába (ld. 10.7.5.). Ha a visszatérő sportoló egyik kereke már a saját dobóállásába ér, akkor ő már bent van a dobóállásban.

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 koncentrációképességét 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. 6.2., 7.2.). 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. 2.1., 2.2., és 2.3.). 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: 14.)

A lefoglalt „extra labdák”, amelyek egyébként szabályosak, visszakaphatók a bajnokság következő versenyére. Ha egy sportoló túl sok labdát hozott, és azok közül egy vagy több nem felel meg a labdaellenőrzésen – egyazon mérkőzésnél – az egy labdaellenőrzésnek számít, és csak egy sárga lap jár érte.

15.9.3. A labda (labdák) nem felel(nek) meg a követelményeknek a labdaellenőrzés során (ld. 8. és 14.). 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 bírós a végső döntés.

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

15.9.6. A pálya elhagyása a bíró 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 bíró engedélye nélkül a pályára lép (ld. 10.15.4.).

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: 10.16.8.).

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; tiltott 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 (Lásd: 15.4.1.).

ÓVÁS

16. Tisztázás és óvási eljárás

16.1. 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. 10.2.10.).

16.2. 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.

KOMMUNIKÁCIÓ

17. Kommunikáció

17.1. A játzmák 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 játzmák között.

17.2. 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 halkán beszélhetnek egymással, de abba kell hagyniuk, amikor az ellenfélnek jelezték, hogy ő következik.

17.3. 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.

17.4. A játzmák között a sportolók kommunikálhatnak egymással, segítőjükkel és az edzőjükkel/segédedzőjükkel. Ezt abba kell hagyniuk, amint a bíró készen áll a játszma elindításához. A bíró nem késlelteti a mérkőzést azáltal, hogy további megbeszélést engedélyez.

17.5. 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 játszassa meg labdáját.

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

17.7. 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.

17.8. 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.

17.9. 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.

17.10. 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 lehetségsnél fognak megjátszani (Lásd: 4; 15.6.3.)

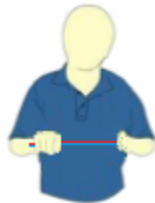
Az edzők/segédedzők használhatnak tableteket és okos telefonokat jegyzetelésre (Ezen eszközöknek olyan módon kell lennie, hogy azokon ne lehessen sportolókkal kommunikálni – pl.: repülő mód. A bírók hatáskörébe tartozik, hogy ellenőrizzék az edzők/segédedzők eszközeit, hogy azok ne legyenek kommunikációra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

17.11. Hivatalos jelzések, kézmozdulatok

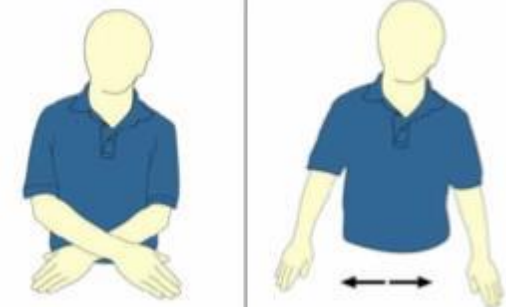
Ezeket a jelzéseket azért fejlesztették ki, hogy a bírók és a sportolók könnyebben megértsék egymást bizonyos helyzetekben. A sportolók nem óvhatnak azért, ha a bíró elfelejtett használni egy bizonyos kézmozdulatot.

Bírók

Jelzeshelyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Jelzés a bemelegítő labdák vagy a Jack eldobására: 10.2.2. sz. szabály 10.3.2. 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 helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Jelzés színes labda eldobására: 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: 10.13. 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: 18. sz. szabály 19. 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).	
Állj 10.9.2. sz. szabály 17.2. sz. szabály 10.2.10. sz. szabály	Mutassa fel tenyerét, hogy jelezze az időmérőnek, állítsa meg az időt vagy jelezze a feleknek, hogy várjanak	
Csere: Kizárólag ifjúsági eseményeken	Forgassa az egyik alkarját a másik körül	
Mérés: 3.5. sz. szabály 10.16.6. sz. szabály	Tegye egyik kézfejét a másik mellé, majd húzza szét őket, mintha mérőszalagot tartana.	 

Jelzés helyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat	
A bíró megkérdezi, hogy a Sportoló (Sportolók) a pályára akar-e (akarnak-e) menni: 10.16.6. sz. szabály	Mutasson a sportolóra majd a saját szemére.		
Nem megengedett kommunikáció: 15.6.3. sz. szabály 17. sz. szabály	Tartsa a mutatóujját a száján és a másik keze mutatóujját mozgassa oldalirányba.		
Holtlabda vagy pályát elhagyó labda: 10.9.2. sz. szabály 10.10.3. 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.		

Jelzéshelyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Sárga lap: 15.3. sz. szabály Második sárga lap és kizárás a jelenlegi mérkőzésből 15.19. sz. szabály	Mutassa fel a sárgalapot, hogy szabálytalanságra figyelmeztessen. Mutassa fel a sárgalapot, a második szabálytalanságra (páros és egyéni versenyszámban fejezze be a mérkőzést)	
Piros Lap (Kizárás): 15.4.3. sz. szabály 15.11.4.	Mutassa fel a piros lapot.	
A játszma vége/ a mérkőzés vége: 10.15. sz. szabály	Az alkarjait tartsa keresztben, majd húzza szét őket. Jelentse be, hogy „játszma vége” vagy „mérkőzés vége.”	
Pontozás: 3.4. sz. szabály 10.16. 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

Jelzéshelyzetek	A kézmozdulat leírása	Kézmozdulat
Figyelemfelhívás a bíró részére	Emelje fel a karját függőleges helyzetbe.	

Grafikai tervezés: Francisca Sottomayor

18. Egészségügyi időkérés

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) percig 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, minden fennmaradó labda holtlabda lesz.

18.5. Ha az ápolási szünetet a sport asszisztensnek vagy rámpakezelőnek kérik, és ő az időkérés 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.

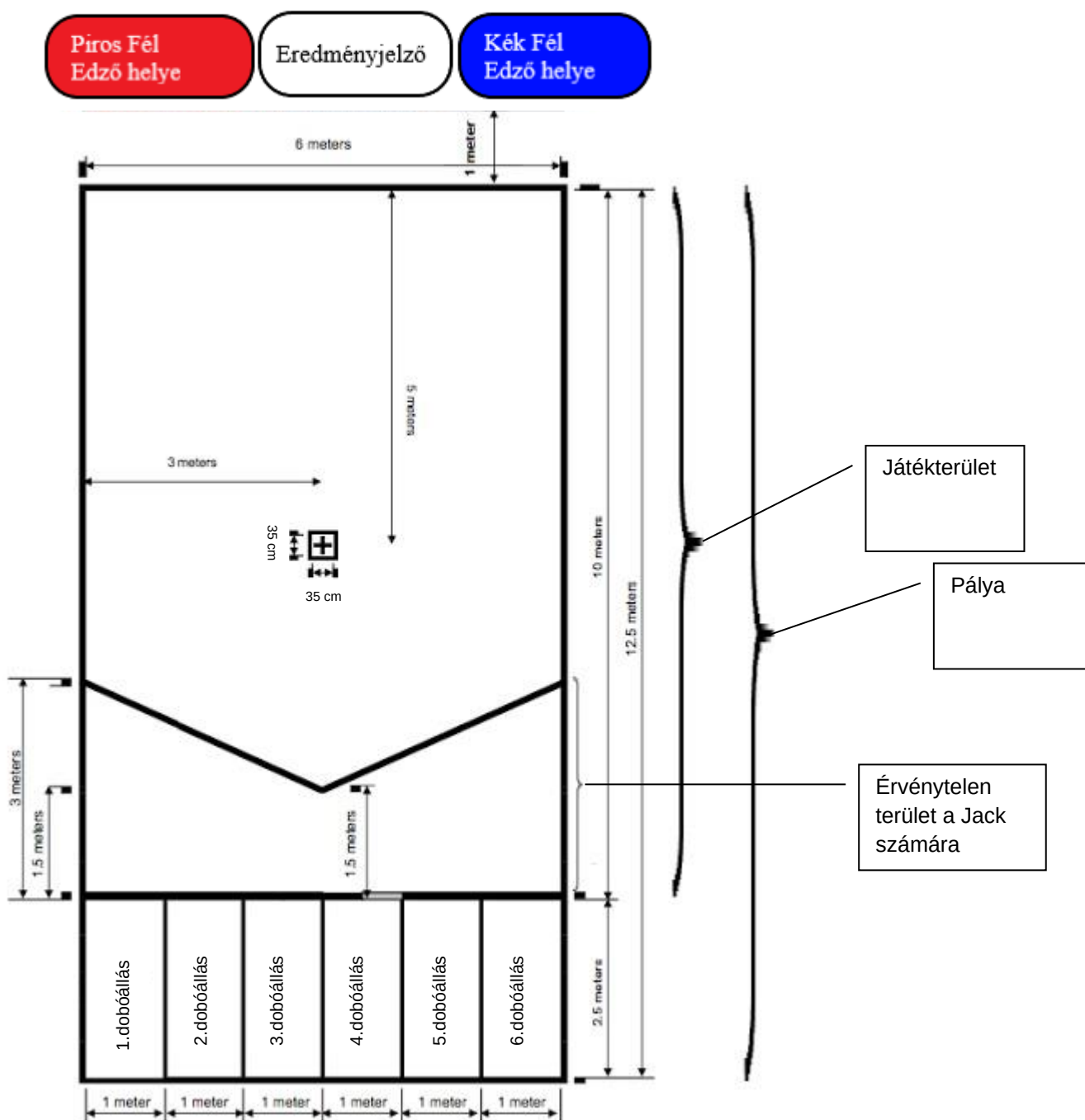
18.6. Ha valamelyik sportoló folytonosan ápolási szünetet kér a rákövetkező mérkőzések során, a TD egyeztet az egészségügyi személyzettel és a sportoló országának képviselőjével és dönt arról, hogy az adott versenyzőt eltávolítsák-e a bajnokság hátralévő részéről. Az egyéni versenyszámok esetében, ha 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 időkérés

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 vagy **kerekesszéket** ki lehet cserélni egy másikra (erről értesíteni kell a főbíró). A javításhoz szükséges tételeket, beleértve a csererámpát **vagy csere-kerekesszéket**, a játéktéren kívülről is lehet hozni. Egy hivatalos személynek (Vonalbíró, időmérő, bíró...) ott kell lennie, mikor a javítást végzik.

19.2. Ha a felszerelést nem tudják megjavítani (vagy játszmák között kicserélni), a sportolónak az elromlott felszereléssel kell tovább játszania. Ha a sportoló nem tudja folytatni, minden megmaradt labdája holtlabda lesz.

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