

# BISFed International Boccia Rules

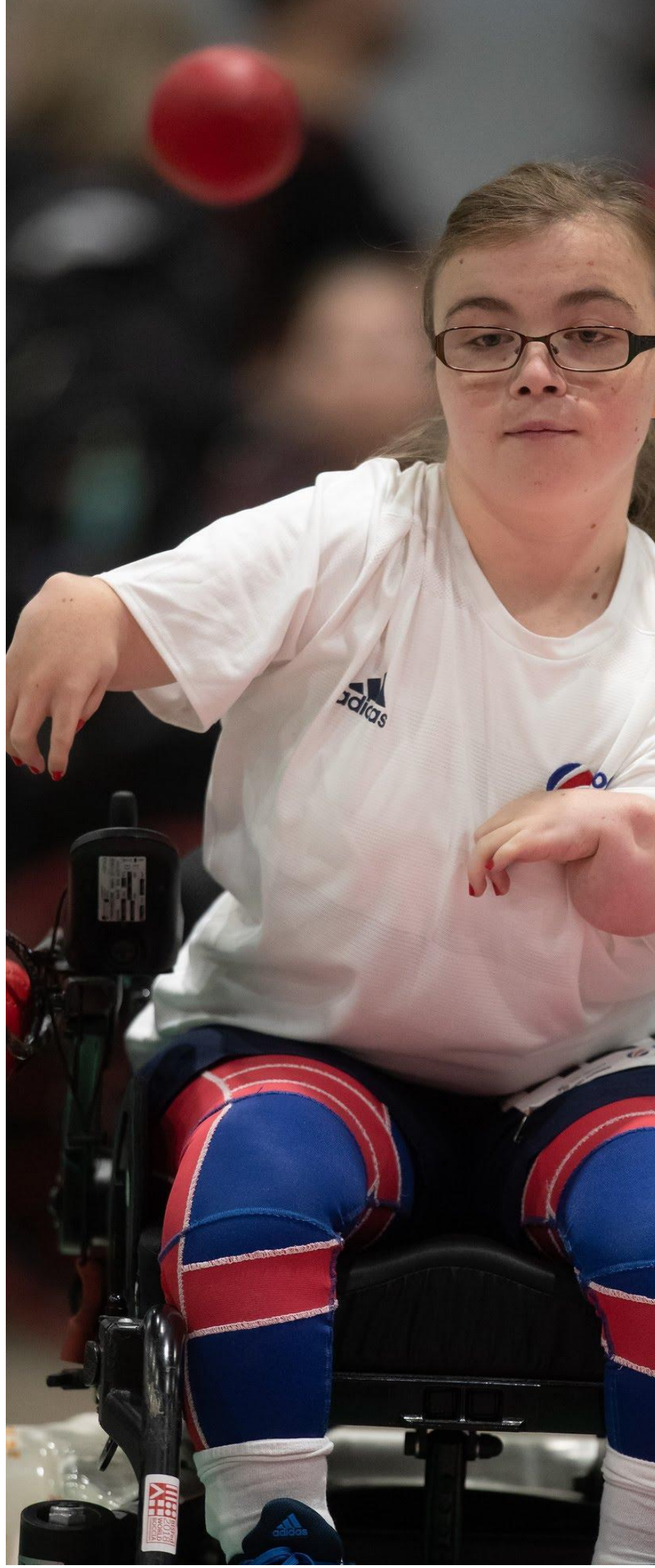
## 2021 - 2024 – v.2.0

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



**BISFed**

Boccia International Sports Federation



## Έλεγχος Έκδοσης Εγγράφου.

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

Version	Changes Made	By Whom	Date
<b>1.1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3.4.8 Επίλυση</li> <li>● Κανονισμός 4 Έλεγχος στις Μπάλες</li> <li>● 8.11 «οπτικός έλεγχος»</li> <li>● Κανονισμός 9 Έλεγχος στις Μπάλες</li> <li>● Κανονισμός 9.4 Μπάλες που αποτυγχάνουν στον έλεγχο ΔΕΝ επανελέγχονται</li> <li>● 10.16 Έλεγχος στις Μπάλες μετά τον Αγώνα</li> <li>● 15.11.1 παραπονημένες μπάλες</li> </ul>	GV	Οκτώβριος 2021
<b>2.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Επαναπροσδιορίζεται η σειρά ορισμένων κανονισμών προκειμένου να ταιριάζει στη σειρά ενός πραγματικού αγώνα</li> <li>● Αναδιατυπώνονται ορισμένοι κανονισμοί για μεγαλύτερη σαφήνεια</li> <li>● Διορθώνεται η αρίθμηση όπου ήταν λανθασμένη</li> <li>● Προστίθενται κανονισμοί ελέγχου μπαλών που συνοδεύουν τις προδιαγραφές των αδειοδοτημένων μπαλών</li> </ul>	GV	Μάρτιος 2022

## Πεδίο εφαρμογής

Οι Διεθνείς Κανονισμοί Boccia της BISFed (Boccia International Sport Federation) καθορίζουν πώς πρέπει να παίζεται το άθλημα του Boccia. Οι κανονισμοί αυτοί εφαρμόζονται σε όλες τις εγκεκριμένες διοργανώσεις του World Boccia. Μια διοργάνωση του World Boccia αναγνωρίζεται ως κομμάτι του Συστήματος Αγώνων της BISFed. Επιπροσθέτως των Διεθνών Κανονισμών Boccia κάθε εγκεκριμένη διοργάνωση πρέπει να εφαρμόζει και τους κάτωθι κανονισμούς της BISFed :

- BISFed Κανονισμοί Κατηγοριοποίησης
- BISFed Κανονισμοί Anti-Doping
- BISFed Κανονισμοί Αγώνων και Κατάταξης

Συμβουλευτείτε αυτούς τους κανονισμούς λειτουργίας μαζί με τους κανονισμούς παιχνιδιού που παρουσιάζονται στο παρών έγγραφο ώστε να κατανοήσετε τις προϋποθέσεις συμμετοχής σε μια εγκεκριμένη διοργάνωση του World Boccia. Η BISFed και η Οργανωτική Επιτροπή μπορεί να εκδώσουν διευκρινήσεις των κανονισμών σε έναν Τεχνικό Οδηγό για μια διοργάνωση ύστερα από έγκριση του Τεχνικού Επιτετραμμένου της BISFed. Μια διευκρίνηση κανονισμού πρέπει να περιγράφει μια συγκεκριμένη εφαρμογή ενός κανονισμού για τη διοργάνωση και δεν πρέπει να παραλλάσσει το νόημα του κανονισμού.

Η BISFed αναγνωρίζει ότι μπορεί να προκύψουν καταστάσεις που δεν έχουν προβλεφθεί στους παρόντες κανονισμούς. Οποιοσδήποτε ειδικές περιστάσεις που απαιτούν μια αλλαγή κανονισμών πριν από την έναρξη μιας διοργάνωσης πρέπει να αναφέρονται πριν από την έναρξη της διοργάνωσης και να κοινοποιούνται στην Τεχνική Σύσκεψη από τον/την Επικεφαλής Διαιτητή και τον Τεχνικό Επιτετραμμένο σε όλους τους συμμετέχοντες. Όταν οι περιστάσεις απαιτούν τη λήψη μιας απόφασης ενώ η διοργάνωση είναι σε εξέλιξη, η απόφαση θα ληφθεί σε συνεννόηση του ΕΔ με τον ΤΕ των οποίων θα είναι και οριστική. Αυτές οι περιστάσεις πρέπει να αναφέρονται άμεσα στη BISFed.

Οι Διεθνείς Κανονισμοί Boccia της BISFed μπορούν να χρησιμοποιούνται από τα Κράτη Μέλη της BISFed στα εθνικά πρωταθλήματα ή σε άλλες διοργανώσεις που δεν αποτελούν μέρη του συστήματος αγώνων της BISFed.

## Το πνεύμα των Αγώνων

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

## Μεταφράσεις

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

## Φωτογράφιση

Δεν επιτρέπονται φωτογραφίες με φλας. Η βιντεοσκόπηση των παιχνιδιών επιτρέπεται. Ωστόσο, τρίποδα και κάμερες μπορούν να τοποθετηθούν στον ΑΧ ύστερα από έγκριση του ΕΔ είτε του ΤΕ.

---

**Περιεχόμενα****ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ**

1.Ορισμοί	5
2.Τύποι Παιχνιδιών	6
3. Οργάνωση Αγώνων	8
4. Έλεγχος εξοπλισμού	8
4.1. Βοηθητικές Συσκευές	9
4.2. Αναπηρικά Αμαξίδια	11
5.Μπάλες Boccia	12

**ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

6. Προθέρμανση	14
7. Αίθουσα Κλήσης	15
8. Έλεγχος Μπαλών πριν τον αγώνα	17

**ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ**

9. Ρόλοι και Υποχρεώσεις	18
10. Παιχνίδι	20
12. Διαταραγμένη περίοδος	26
13. Παράταση	27
14. Έλεγχος μπαλών μετά τον αγώνα	28
15. Παραβάσεις και Διενέξεις	29
16. Διευκρινήσεις σχετικά με τις Διενέξεις	34

**ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ**

17.Επικοινωνία	35
17.11 Σήματα Διαιτησίας	36

**TIME OUT**

18. Ιατρικό Time Out	41
19. Τεχνικό Time Out	41

Σχέδιο Γηπέδου Boccia	42
Οδηγίες σχεδιασμού	43

## ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

### 1. Ορισμοί

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

## BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

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

## 2. Τύποι Παιχνιδιών

Σύμφωνα με το Σύστημα Αγώνων της BISFed υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών:

### 2.1 Ατομικά

Υπάρχουν 8 τύποι ατομικών παιχνιδιών για άντρες και γυναίκες για κάθε επίσημη κατηγορία (BC1, BC2, BC3, και BC4). Οι Αθλητές/τριες πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί στην αντίστοιχη αθλητική κατηγορία για να αγωνιστούν.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Στον τύπο των ατομικών ένας αγώνας αποτελείται από τέσσερις (4) περιόδους. Κάθε Αθλητής/τρια ξεκινά από δύο περιόδους, με τον έλεγχο της Jack να εναλλάσσεται μεταξύ των Αθλητών/τριών. Κάθε Αθλητής/τρια έχει έξι (6) χρωματιστές μπάλες και πρέπει να εισέλθει στην Αίθουσα Κλήσης με 6 κόκκινες, 6 μπλε μπάλες και 1 jack. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες μπάλες θα καταλάβει το κουτί ρίψης 3 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει το κουτί ρίψης 4.

Οι Αθλητές/τριες BC1 και οι Αθλητές/τριες BC4 που παίζουν με το πόδι υποβοηθούνται στο γήπεδο από έναν Αθλητικό Βοηθό. Οι Αθλητές/τριες BC3 έχουν ένα Χειριστή Ράμπας για να τους υποβοηθά. Επίσης ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Πλευρά στο Γήπεδο σε όλους τους τύπους παιχνιδιών. Ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται, στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές στο τέλος του γηπέδου.

### **2.2 Ζευγάρια**

Υπάρχουν 2 τύποι παιχνιδιών για ζευγάρια: Ζευγάρια BC3, Ζευγάρια BC4. Οι Αθλητές/τριες πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί στην αντίστοιχη αθλητική κατηγορία για να αγωνιστούν. Κάθε Ζευγάρι πρέπει να συμπεριλαμβάνει έναν άντρα και μία γυναίκα Αθλητή/τρια.

Στον τύπο των Ζευγαριών BC3 και BC4, ένας αγώνας αποτελείται από τέσσερις (4) Περιόδους. Κάθε Αθλητής/τρια ξεκινά μία Περίοδο με τον έλεγχο της Jack να περνά με αριθμητική σειρά από το κουτί ρίψης 2 έως το 5. Κάθε Αθλητής/τρια έχει τρεις (3) χρωματιστές μπάλες. Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης κάθε μέλος του Ζευγαριού πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 3 κόκκινες μπάλες, 3 μπλε μπάλες και 1 Jack ανά Ζευγάρι. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 2 και 4 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 3 και 5.

Κάθε Αθλητής/τρια υποβοηθείται από έναν Χειριστή Ράμπας, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται με τους Κανονισμούς των Χειριστών Ράμπας. Ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ζευγάρι στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές στο τέλος του γηπέδου.

Ένας αναπληρωματικός για κάθε Ζευγάρι θα επιτρέπεται σε συγκεκριμένες διεθνείς διοργανώσεις Νέων.

### **2.3 Ομάδα**

Υπάρχει μόνο ένας τύπος ομάδας για τις κατηγορίες BC1 και BC2. Οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να έχουν κατηγοριοποιηθεί ως Αθλητές/τριες BC1 ή BC2. Μία Ομάδα πρέπει να συμμετέχει στον αγώνα με τρεις Αθλητές/τριες και να συμπεριλαμβάνει τουλάχιστον έναν άντρα Αθλητή και τουλάχιστον μία γυναίκα Αθλήτρια, ένας εκ των οποίων πρέπει να είναι Αθλητής/τρια BC1.

Στον τύπο των Ομάδων, ένας αγώνας αποτελείται από έξι (6) Περιόδους. Κάθε Αθλητής/τρια ξεκινά μία Περίοδο με τον έλεγχο της Jack να περνά με αριθμητική σειρά από το κουτί ρίψης 1 έως το 6. Κάθε Αθλητής/τρια έχει δύο (2) χρωματιστές μπάλες. Κατά την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης κάθε μέλος της Ομάδας πρέπει να φέρει στην Αίθουσα Κλήσης 2 κόκκινες μπάλες, 2 μπλε μπάλες και 1 Jack ανά Ομάδα. Η Πλευρά που ρίχνει τις κόκκινες μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 1,3 και 5 και η Πλευρά που ρίχνει τις μπλε μπάλες θα καταλάβει τα κουτιά ρίψης 2,4 και 6.

Κάθε Ομάδα επιτρέπεται να έχει μόνο έναν Αθλητικό Βοηθό, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται με τους Κανονισμούς των Αθλητικών Βοηθών. Ένας Προπονητής ή Βοηθός Προπονητή δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ομάδα στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής/ΒΠ πρέπει να κάθεται στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές στο τέλος του γηπέδου.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Αναπληρωματικοί για κάθε ομάδα θα επιτρέπονται σε συγκεκριμένες διεθνείς διοργανώσεις Νέων.

### **3. Οργάνωση Αγώνων**

#### **3.1 ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ**

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

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

Όλα τα σημάδια του γηπέδου πρέπει να είναι μεταξύ 1.9cm και 7cm πλάτος και πρέπει να είναι εύκολα αντιληπτά. Για τη σήμανση των γραμμών μπορεί να χρησιμοποιηθεί κολλητική ταινία. Η φαρδιά ταινία, πλάτους 4cm - 7cm, χρησιμοποιείται για: τις εξωτερικές γραμμές, τη γραμμή ρίψης και τη γραμμή V. Η λεπτή ταινία, πλάτους 1.9cm – 2.6cm, χρησιμοποιείται για: τις εσωτερικές γραμμές, τις γραμμές που διαχωρίζουν τα κουτιά ρίψης, το κουτί στόχο και το σταυρό. Οι εσωτερικές διαστάσεις του κουτιού στόχου είναι 35cm x 35cm. Η λεπτή ταινία πρέπει να τοποθετείται έξω από τα 35cm του τετράγωνου κουτιού στόχου.

#### **3.2 ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ**

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

#### **3.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗΣ**

Ο εξοπλισμός χρονομέτρησης πρέπει να είναι ηλεκτρονικός.

#### **3.4 ΔΕΙΚΤΗΣ ΚΟΚΚΙΝΟΥ/ΜΠΛΕ ΧΡΩΜΑΤΟΣ**

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

#### **3.5 ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ**

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

### **4 Έλεγχος εξοπλισμού**

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

Ο έλεγχος του εξοπλισμού πρέπει να διεξαχθεί στην αρχή της αθλητικής διοργάνωσης για τα ακόλουθα αντικείμενα:

- Αναπηρικά αμαξίδια



## BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

- Ράμπες
- Δείκτες
- Γάντια
- Νάρθηκες
- Συσκευές Επικοινωνίας

Ο Επικεφαλής Διαιτητής ή/και το επιτελείο του θα διεξάγουν τους ελέγχους τη χρονική στιγμή που θα οριστεί από τον Τεχνικό Επιτετραμμένο. Ιδανικά, αυτή η διαδικασία θα διεξαχθεί 48 ώρες πριν ξεκινήσει η διοργάνωση. Εξοπλισμός που έχει ελεγχθεί και εγκριθεί θα λαμβάνει μία σφραγίδα ή ένα αυτοκόλλητο επικύρωσης της διοργάνωσης για κάθε αντικείμενο ξεχωριστά, συμπεριλαμβανομένων και αυτοκόλλητων ξεχωριστά για κάθε τμήμα της ράμπας. Γάντια, νάρθηκες ή άλλες, παρόμοιες συσκευές, τις οποίες ο Αθλητής/τρια χρησιμοποιεί στο γήπεδο χρειάζονται έγγραφη έγκριση την οποία λαμβάνουν κατά την Κατηγοριοποίηση και πρέπει να τη φέρουν στον Έλεγχο Εξοπλισμού. Αθλητές/τριες που χρησιμοποιούν συσκευές επικοινωνίας στον ΑΧ πρέπει να έχουν λάβει έγκριση για τις συγκεκριμένες συσκευές στον Έλεγχο Εξοπλισμού όπου θα λάβουν και μία σφραγίδα ή αυτοκόλλητο επικύρωσης της διοργάνωσης. Μια συσκευή επικοινωνίας επιτρέπεται μόνο στην περίπτωση που κρίνεται απαραίτητη για την επικοινωνία του Αθλητή/τριας με τον Διαιτητή, την καθοδήγηση του βοηθού στα πλαίσια που ορίζουν οι κανονισμοί για την επικοινωνία στο γήπεδο ή αν απαιτείται για την μετακίνηση του αμαξιδίου.

Αιτήματα για έγκριση οποιουδήποτε αντικειμένου μετά την ολοκλήρωση των ελέγχων εξοπλισμού δεν θα γίνονται δεκτά.

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

### 4.1 Βοηθητικές Συσκευές

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

**4.1.1** Η ράμπα κατά την τοποθέτησή της στο έδαφος, και με τη μία της πλευρά να ακουμπά κάτω, πρέπει να χωράει σε μια περιοχή με διαστάσεις 2.5m x 1m. Η περιοχή αυτή είναι τρισδιάστατη. Κανένα τμήμα της ράμπας δεν επιτρέπεται να αιωρείται στο εσωτερικό καμίας γραμμής. Οι ράμπες, συμπεριλαμβανομένων τυχόν εξαρτημάτων, επεκτάσεων και βάσεων, πρέπει να επεκταθούν στην μέγιστη έκταση που μπορούν να λάβουν, κατά τη διάρκεια της μέτρησης. Αυτό συμπεριλαμβάνει κάθε εξάρτημα που συγκρατεί την μπάλα στη θέση της, εκτός της επέκτασης της ράμπας. Η ράμπα ΔΕΝ πρέπει να έχει τη δυνατότητα επέκτασης πάνω από το ανώτατο όριο, διαφορετικά είναι παράτυπη. Σημάδια ή γραμμές που υποδεικνύουν την ανώτατη επιτρεπτή επέκταση, οποιουδήποτε τμήματος της ράμπας ή του εξαρτήματος που συγκρατεί την μπάλα, ΔΕΝ επιτρέπονται.

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

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

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

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

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

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

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

Δεν απαιτείται η αιώρηση της ράμπας μεταξύ των άλλων ρίψεων.

**4.1.7** Ένας Αθλητής/τρια μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερες από μία ράμπες ή/και δείκτες κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Όλες οι βοηθητικές συσκευές πρέπει να παραμείνουν στο κουτί του Αθλητή/τριας καθ' όλη τη διάρκεια της Περιόδου. Εάν ο Αθλητής/τρια επιθυμεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε αντικείμενα (μπουκάλια, ζακέτες, καρφίτσες, σημαίες...) ή άλλο εξοπλισμό (δείκτη, ράμπα ή επέκταση ράμπας...) κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου, τα στοιχεία αυτά πρέπει να βρίσκονται στο κουτί ρίψης του συγκεκριμένου Αθλητή/τριας από την αρχή της Περιόδου. Αν ένα αντικείμενο βγει από το κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας κατά τη διάρκεια της Περιόδου, ο Διαιτητής θα κρίνει σύμφωνα με τον κανονισμό 15.7.1, 15.7.4.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

**4.1.8** Αν ο εξοπλισμός του Αθλητή/τριας παρουσιάσει βλάβη κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο Διαιτητής θα σταματήσει το χρονόμετρο και στην Πλευρά αυτή θα δοθεί ένα τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών για να επιδιορθώσει τον εξοπλισμό. Σε αγώνα Ζευγαριών, ένας Αθλητής/τρια μπορεί να μοιράζεται τη ράμπα με τον συμπαίκτη του/της, αν είναι απαραίτητο. Η ράμπα αντικατάστασης μπορεί να τοποθετηθεί μεταξύ των Περιόδων και πρέπει να φέρει τη σφραγίδα/αυτοκόλλητο επικύρωσης της διοργάνωσης. Ο Επικεφαλής Διαιτητής πρέπει να είναι ενήμερος για τέτοιου είδους αντικαταστάσεις. Τα αντικείμενα που θα αντικαταστήσουν τα ήδη υπάρχοντα, επιτρέπεται να προέρχονται εκτός του AX (αναφ.:19, 4.2.2) .Μία Πλευρά μπορεί να λάβει μόνο ένα τεχνικό time out ανά αγώνα.

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

### **4.2 Αναπηρικά Αμαξίδια**

**4.2.1** Οι Αθλητές/τριες που συμμετέχουν στους αγώνες πρέπει να κάθονται αναπηρικά αμαξίδια για να έχουν το δικαίωμα να αγωνιστούν. Μπορούν ακόμη να χρησιμοποιηθούν σκούτερ ή ανάκλυντρα/κρεβάτια (με έγγραφη έγκριση από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης). Δεν υπάρχει περιορισμός στο ύψος καθίσματος για τους Αθλητές/τριες BC3, εφόσον παραμένουν καθιστοί, κατά την απελευθέρωση της μπάλας. Για όλους τους άλλους Αθλητές/τριες το μέγιστο ύψος καθίσματος είναι 66 cm από το έδαφος μέχρι το χαμηλότερο σημείο όπου ο γλουτός του αθλητή έρχεται σε επαφή με το μαξιλάρι του καθίσματος (αναφ.: 15.7.3).

**4.2.2** Εάν ένα αναπηρικό αμαξίδιο παρουσιάσει βλάβη κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει και ο Αθλητής/τρια θα λάβει ένα τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών για να προβεί σε επισκευές. Εάν το αναπηρικό αμαξίδιο δεν μπορεί να επισκευαστεί, ο Αθλητής/τρια έχει τη δυνατότητα να το αντικαταστήσει μ' ένα άλλο εγκεκριμένο αμαξίδιο μεταξύ των περιόδων, αλλιώς πρέπει να συνεχίσει να παίζει με το αμαξίδιο αυτό. Οι μπάλες τις οποίες ο αθλητής/τρια δεν μπορεί να ρίξει γίνονται νεκρές μπάλες.

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

### **4.3 Προσαρμογές για τα αναπηρικά αμαξίδια**

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

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

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

## 5. ΜΠΑΛΕΣ BOCCIA

Στις επίσημες διοργανώσεις της BISFed κάθε Αθλητής/τρια ή Πλευρά μπορεί να χρησιμοποιεί τις δικές του/της μπάλες boccia. Ένα σετ μπάλες Boccia αποτελείται από έξι κόκκινες, έξι μπλε και μία άσπρη μπάλα Jack. Μόνο ένα πλήρες σετ ανά πλευρά επιτρέπεται στην Αίθουσα Κλήσης. Στην κατηγορία των Ατομικών κάθε Αθλητής/τρια μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δική του/της Jack, ενώ στην κατηγορία των Ομαδικών και των Ζευγαριών κάθε Πλευρά πρέπει να χρησιμοποιεί μόνο μία Jack. Αν ένας αθλητής/τρια ή μια πλευρά δεν φέρουν δικές τους μπάλες στην Αίθουσα Κλήσης τότε θα τους δοθούν μπάλες της διοργάνωσης.

Για να θεωρηθεί έγκυρη μια μπάλα boccia πρέπει να πληροί τα παρακάτω κριτήρια:

### 5.1 Κατασκευή

Από την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου 2023 οι μπάλες πρέπει να προέρχονται από αδειοδοτημένο κατασκευαστή. Η μπάλα πρέπει να φέρει το επίσημο λογότυπο του κατασκευαστή και το επίσημο λογότυπο αδειοδότησης από την BISFed. Πριν την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου 2023 οι αδειοδοτημένες μπάλες θα χρησιμοποιηθούν μόνο για τις ακόλουθες διοργανώσεις:

- Παγκόσμια Πρωταθλήματα 2022
- Παγκόσμια Κύπελλα 2022

Αν ένας αδειοδοτημένος κατασκευαστής επιθυμεί να προσθέσει μπάλες boccia στο εύρος που έχει ήδη εγκριθεί από τη BISFed, αυτές οι μπάλες μπορούν να διατεθούν προς πώληση και χρήση μετά τη λήξη της μεγαλύτερης διοργάνωσης της συγκεκριμένης ημερολογιακής χρονιάς (βλ. τμ. 1.3 στο Competition & Ranking Manual)

Μία μπάλα πρέπει να ζυγίζει μεταξύ 275gr +/- 12gr. Η περιφέρεια μίας μπάλας πρέπει να είναι: 270mm +/- 8mm.

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

Μια μπάλα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από υλικά με χαρακτηριστικά χαμηλής επιμήκυνσης και ελαστικότητας όπως βινύλιο, πολυουραιθένιο, δέρμα, συνθετικό δέρμα, σουέτ ή παρόμοιο υλικό.

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

### 5.2 Κατάσταση

Κάθε μπάλα πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση. Με τον όρο «καλή κατάσταση», εννοείται πως θα είναι κατάλληλη για τον επιδιωκόμενο σκοπό, ικανοποιητικής ποιότητας, όχι κατεστραμμένη. Τα λογότυπα του κατασκευαστή και της BISFed πρέπει αμφότερα να είναι ορατά και αναγνωρίσιμα

Κάθε μπάλα δεν πρέπει να είναι τροποποιημένη και θα θεωρηθεί πως έχει τροποποιηθεί αν διαφέρει από την πρωτότυπη μπάλα που θα υποβάλλει ο αδειοδοτημένος κατασκευαστής με εξαίρεση μια διαφορά που διακρίνεται η οποία οφείλεται στην φυσιολογική φθορά από χρήση

Φυσική φθορά είναι η αναμενόμενη ύφεση της κατάστασης μίας μπάλας λόγω φυσιολογικής χρήσης της, όπως η επαναλαμβανόμενη ρίψη της στο γήπεδο. Για παράδειγμα, μπορεί να υπάρχει ένα μοτίβο φθοράς λόγω συγκεκριμένου τρόπου ρίψης ή λαβής του Αθλητή/τριας ή σε σημείο που η μπάλα αλληλεπιδρά με ένα συγκεκριμένο σημείο της ράμπας, είτε με το δείκτη, όπως ένα κυκλικό μοτίβο στη μπάλα σε ευθεία με το βέλος/σημάδι.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Η αποδεκτή προετοιμασία για το παιχνίδι είναι η συντήρηση της μπάλας ώστε να παραμένει σε καλή κατάσταση, όπως η διατήρηση του βάρους της και της επιθυμητής υφής της. Για παράδειγμα η μπάλα μπορεί να μαλακώσει ή αντίστοιχα, τα πέλετ ή οι χάντρες που χρησιμοποιήθηκαν αρχικά στη μπάλα μπορούν να αντικατασταθούν για να διατηρηθεί το βάρος.

Η επιφάνεια δεν πρέπει να έχει ορατές οπές ή κοψίματα. Η μπάλα δεν πρέπει να φέρει καθόλου τρύπες στις γωνίες (στις κορυφές) των πάνελ όταν συγκρίνονται με μία πρωτότυπη μπάλα ή περισσότερες από δύο περιοχές αποκόλλησης. Αποκόλληση σημαίνει πως μέρος του πάνελ χωρίζεται σε στρώματα. Κάθε μία περιοχή αποκόλλησης πρέπει να είναι μικρότερη από 1cm σε μήκος. Το συνολικό μήκος όλων των περιοχών αποκόλλησης δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 2cm.

Η επιφάνεια μίας μπάλας δεν πρέπει να έχει αυτοκόλλητα, χαλκομανίες. Μία μπάλα μπορεί να σημαδεύεται με στυλό ή μαρκαδόρο με σκοπό την ταυτοποίησή της (π.χ. αριθμοί ή γράμματα) ή/και με σκοπό να αναγνωρίζεται ο τρόπος χρήσης της ( π.χ. τελεία ή βέλος). Το αρχικό χρώμα του πάνελ πρέπει να είναι αναγνωρίσιμο γύρω από κάθε σημάδι που προστίθεται σε αυτό. Δεν πρέπει να υπάρχουν σημάδια κατά μήκος της ραφής, έτσι ώστε η ραφή να είναι ορατή και να υπάρχει δυνατότητα επιθεώρησής της. Δεν πρέπει να υπάρχουν άλλα σημάδια πέραν των εγκεκριμένων λογότυπων του κατασκευαστή ή της BISFed.

Η επιφάνεια της μπάλας δεν επιτρέπεται να έχει οποιουδήποτε είδους ουσίες. Συμπεριλαμβάνονται διαφόρων ειδών κόλλες είτε οποιοσδήποτε ουσίες χαμηλής τριβής όπως λάδι ή γράσο. Η επιφάνεια της μπάλας δεν πρέπει να φέρει γδαρσίματα τα οποία δεν προκύπτουν από τη φυσιολογική χρήση της. Δεν επιτρέπονται ορατές εκδορές, ή περιοχές τριβής, είτε απόξεσης που έχουν ως αποτέλεσμα τη διαφοροποίηση στην υφή της μπάλας. Δεν πρέπει να υπάρχουν γδαρσίματα κατά μήκος ενός ή περισσότερων ραφών.

Δεν επιτρέπεται να λείπουν νήματα από την μπάλα ή να έχουν σχιστεί. Επίσης δεν επιτρέπεται να έχουν ραφτεί ξανά ή επιδιορθωθεί περισσότερες από δύο υπάρχουσες ραφές. Το ράψιμο πρέπει να είναι ίδιο με το πρωτότυπο του κατασκευαστή και να είναι ομοιόμορφο κατά μήκος όλης της μπάλας.

### **5.3 Μπάλες που Κατάσχονται**

Αν μία μπάλα δεν περάσει επιτυχώς τον έλεγχο πριν ή μετά τον αγώνα, τότε η μπάλα αυτή θα κατασχεθεί. Όταν μία μπάλα κατασχεθεί θα εξεταστεί για να διαπιστωθεί αν έχει τροποποιηθεί. Μία τριμελής επιτροπή θα συσταθεί για να επιθεωρήσει τη συγκεκριμένη μπάλα. Η επιτροπή πρέπει να αποτελείται από δύο τουλάχιστον από τους: ΕΔ, ΒΕΔ, ΤΕ, ή ΒΤΕ. Το τρίτο μέλος μπορεί να είναι ένας Διεθνής Διαιτητής, ο οποίος δεν έχει εμπλακεί στην απόφαση κατάσχεσης. Η επιτροπή θα συσταθεί αμέσως, με την κατάσχεση της μπάλας. Αν η απόφαση κατάσχεσης της μπάλας ληφθεί στην Αίθουσα Κλήσης, η επιτροπή πρέπει να επιθεωρήσει τη μπάλα όσο ο αγώνας βρίσκεται σε εξέλιξη και να έχει καταλήξει σε απόφαση με το τέλος του αγώνα. Η επιτροπή πρέπει να έχει ολοκληρώσει την επιθεώρηση πριν την επιβεβαίωση του αποτελέσματος του αγώνα.

Η επιτροπή θα επανεξετάσει την απόφαση κατάσχεσης της μπάλας και θα πραγματοποιήσει περαιτέρω ελέγχους για να καθορίσει αν η μπάλα έχει τροποποιηθεί ή αν πρόκειται απλώς για «μπάλα που απέτυχε στον έλεγχο». Η επιτροπή θα εκτιμήσει τη μπάλα και θα επανεξετάσει την απόφαση επαναλαμβάνοντας τις διαδικασίες ελέγχου που γίνονται πριν τον αγώνα. Θα χρησιμοποιήσουν δύο επιπλέον τεστ προκειμένου να διαπιστωθεί αν η μπάλα έχει τροποποιηθεί:

- Τεστ Βελόνας
- Τεστ Τριβής

Αν, μετά την επανεξέταση της μπάλας από την επιτροπή, αποφασιστεί πως η μπάλα **δεν** έχει τροποποιηθεί τότε η μπάλα θα κρατηθεί μέχρι το τέλος του τουρνουά και έπειτα θα επιστραφεί στον Αθλητή/τρια.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Αν, μετά την επανεξέταση της μπάλας από την επιτροπή, αποφασιστεί πως η μπάλα **όντως έχει** τροποποιηθεί, τότε η επιτροπή θα δώσει κόκκινη κάρτα στον Αθλητή/τρια, με αποτέλεσμα τον αποκλεισμό του/της από το τουρνουά. Στον Αθλητή/τρια θα γίνει επίσης αναφορά σύμφωνα με τον Κώδικα Ηθικής της BISFed (BISFed Code of Ethics) στην Επιτροπή Ηθικής της BISFed (BISFed Ethics Commission). Ανατρέξτε στον Κώδικα Ηθικής της BISFed (BISFed Code of Ethics) για περισσότερες πληροφορίες για τη διαδικασία του Ethics Commission.

## **ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

### **6. Προθέρμανση**

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

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

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

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

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

### **7. Αίθουσα Κλήσης**

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

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

- BC1: 1 Προπονητής (ή Βοηθός Προπονητή), συν 1 Αθλητικός Βοηθός

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

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

**7.4** Επιβεβαίωση εισόδου, για όλους τους αγώνες, πραγματοποιείται στο γραφείο της Αίθουσας Κλήσης, το οποίο βρίσκεται στην είσοδο της Αίθουσας. Η Πλευρά που δεν παρουσιάζεται στην Αίθουσα Κλήσης εγκαίρως, χάνει το παιχνίδι.

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

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

**7.4.3** Τα μέλη κάθε Πλευράς (Ατομικό, Ζευγάρια ή Ομάδες, συμπεριλαμβανομένων ΑΒ/ΧΡ και του Προπονητή/ΒΠ) πρέπει να εισέρχονται στην Αίθουσα Κλήσης μαζί και να φέρνουν όλο τον εξοπλισμό και τις μπάλες τους. Κάθε Πλευρά πρέπει να φέρνει στην Αίθουσα Κλήσης μόνο τα πράγματα που είναι απαραίτητα για τον αγώνα.

**7.5** Από τη στιγμή της επιβεβαιωμένης εισόδου στην Αίθουσα Κλήσης Αθλητές/τριες, Προπονητές/ΒΠ, και ΑΒ/ΧΡ, δεν επιτρέπεται να φύγουν από αυτήν. Αν αποχωρήσουν δεν θα τους επιτραπεί να ξαναμπούν και δεν μπορούν να συμμετέχουν στον παρόντα αγώνα (εξάιρεση αποτελεί ο κανονισμός 8.13). Οποιαδήποτε άλλη εξαίρεση εξετάζεται από τον Επιδιατητή ή/και τον Τεχνικό Επιτετραμμένο των αγώνων.

**7.6** Όλες οι Πλευρές μετά την είσοδο τους στην Αίθουσα Κλήσης πρέπει να παραμένουν στον προσχεδιασμένο χώρο που ορίζεται για αυτούς. Αν ένας Αθλητής/τρια παίζει συνεχόμενα παιχνίδια ο Προπονητής/ΒΠ ή ο Αρχηγός Αποστολής μπορούν, με την άδεια του Τεχνικού Επιτετραμμένου των αγώνων, να πραγματοποιήσουν την επιβεβαίωση εισόδου του Αθλητή/τριας για το επόμενο παιχνίδι. Αυτό περιλαμβάνει και τα playoff παιχνίδια όταν η πρόκριση του Αθλητή/τριας στην επόμενη φάση δεν αφήνει αρκετό χρόνο για τη συμμόρφωσή του/της στα χρονικά όρια που υπάρχουν στην Αίθουσα Κλήσης.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

**7.8** Οι Διαιτητές, για κάθε αγώνα, μπαίνουν στην Αίθουσα Κλήσης για να προετοιμάσουν τον αγώνα το αργότερο με το κλείσιμο της εισόδου της Αίθουσας Κλήσης.

**7.9** Οι Διαιτητές μπορεί να ζητήσουν από τους Αθλητές/τριες να επιδείξουν τον αγωνιστικό τους αριθμό, τη διαπίστευσή τους καθώς και το έγγραφο που τους έχει δοθεί κατά την Κατηγοριοποίηση τους.

**7.10** Ο έλεγχος όλου του εξοπλισμού, πρέπει να διεξάγεται στην Αίθουσα Κλήσης για την επιβεβαίωση των αυτοκόλλητων/σφραγίδων επικύρωσης σε όλο τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται στο τουρνουά. Οποιοδήποτε κομμάτι του εξοπλισμού δεν περάσει επιτυχώς τον έλεγχο, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο γήπεδο και έχει σαν αποτέλεσμα την απόδοση κίτρινης κάρτας

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

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

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

**7.13** Ο κανονισμός 7.4 δεν ισχύει αν η καθυστέρηση οφείλεται στην Οργανωτική Επιτροπή. Αν για οποιαδήποτε λόγο υπάρχει καθυστέρηση στο πρόγραμμα, η Οργανωτική Επιτροπή πρέπει να ενημερώσει τους Αρχηγούς Αποστολών όσο πιο σύντομα γίνεται εγγράφως, ενώ ο ΤΕ θα αναπροσαρμόσει το πρόγραμμα.

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

## **8. Έλεγχος Μπαλών πριν τον Αγώνα**

Κάθε Αθλητής/τρια πρέπει να παρουσιάζει τις μπάλες του/της στην Αίθουσα Κλήσης για να ελεγχθούν, πριν από κάθε αγώνα. Τα τεστ που γίνονται θα επιβεβαιώσουν πως κάθε μπάλα πληροί τα κριτήρια που καθορίζουν την κατασκευή και την κατάσταση μίας έγκυρης μπάλας boccia.

Μετά τη ρίψη του νομίσματος θα ελεγχθούν ξεχωριστά και οι επτά (7) μπάλες που κάθε Πλευρά θα χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (δηλ. η Jack και οι έξι χρωματιστές μπάλες) για κάθε γήπεδο. Τα τεστ που θα πραγματοποιηθούν στην Αίθουσα Κλήσης είναι:

- Επιθεώρηση Μπάλας
- Τεστ Κύλισης



## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

---

- Έλεγχος Περιφέρειας
- Έλεγχος Βάρους
- Έλεγχος Μεταλλικής Ανίχνευσης

Η διαδικασία διεξαγωγής των συγκεκριμένων τεστ βρίσκεται στο Εγχειρίδιο Διαδικασιών των Διαιτητών.

Σε περίπτωση που μία ή περισσότερες μπάλες αποτύχουν σε ένα ή περισσότερα τεστ, η μπάλα θα κατασχεθεί και ο Αθλητής/τρια θα λάβει μία κίτρινη κάρτα. Μία κόκκινη ή μπλε μπάλα που απέτυχε δεν αντικαθίσταται. Αν αποτύχει η Jack, θα αντικατασταθεί από μία όμοια Jack τα διοργάνωσης η οποία θα επιλεγεί από το Διαιτητή.

Ο Αθλητής/τρια ή η Πλευρά θα παίξει με τις εναπομείναντες μπάλες, οι οποίες θα έχουν περάσει με επιτυχία όλα τα τεστ της Αίθουσας Κλήσης. Εάν ένας Αθλητής ή μία Αθλήτρια, έχει παραπάνω από μία μπάλες που αποτυγχάνουν στον ίδιο τυχαίο έλεγχο, θα λάβει μόνο μία κίτρινη κάρτα, αλλά ο Αθλητής/τρια θα αγωνιστεί με μία μπάλα λιγότερη για κάθε μπάλα που απορρίφθηκε.

Εάν η μπάλα/ες ενός Αθλητή ή μίας Αθλήτριας δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τον έλεγχο των μπαλών, σε έναν επόμενο αγώνα τότε ο Αθλητής/τρια θα λάβει μία 2<sup>η</sup> κίτρινη κάρτα και θα αποκλειστεί από το συγκεκριμένο αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς 15.10.2 και 15.10.3

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

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

Μόλις ολοκληρωθεί ο έλεγχος στην Αίθουσα Κλήσης, ο Διαιτητής θα κρατάει τις μπάλες έως ότου και οι δύο Πλευρές φτάσουν στο γήπεδο, όπου και θα τους τις μοιράσει εφόσον όλες οι τσάντες έχουν αποθηκευτεί στο τραπέζι του σκορ.

## **ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ**

### **9 Ρόλοι και Υποχρεώσεις**

#### **9.1 Αθλητής/τρια**

Ο Αθλητής/τρια είναι το άτομο το οποίο έχει τον έλεγχο στην απελευθέρωση της μπάλας. Πρέπει να προωθεί τη μπάλα χωρίς βοήθεια και χωρίς οποιαδήποτε επαφή από κάποιον άλλο κατά την απελευθέρωση της μπάλας.

##### **9.1.1 Υποχρεώσεις του/της Αρχηγού**

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

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

**9.1.1.3** Αποφασίζει ποιο μέλος της Ομάδας/Ζευγαριού θα ρίξει, κατά τη διάρκεια του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των πέναλτι.

**9.1.1.4** Ζητά τεχνικό ή ιατρικό time out. Ο Προπονητής, ΑΒ, ΧΡ ή ΒΠ μπορούν επίσης να ζητήσουν τεχνικό ή ιατρικό time out.

**9.1.1.5** Επιβεβαιώνει την απόφαση του Διαιτητή κατά τη διαδικασία του σκορ.

**9.1.1.6** Συνεργάζεται με το Διαιτητή σε περίπτωση Διαταραγμένης Περιόδου ή σε περίπτωση διένεξης.

**9.1.1.7** Υπογράφει το φύλλο αγώνος ή αναγορεύει κάποιον να υπογράψει εκ μέρους του. Το άτομο που υπογράφει, πρέπει να υπογράψει με το δικό του/της όνομα. Όταν χρησιμοποιείται ηλεκτρονικό φύλλο αγώνος, ο Αθλητής/τρια επιβεβαιώνει ότι συμφωνεί με κλικ «ΟΚ» ή δίνοντας την έγκρισή του/της στο άτομο που κρατά το σκορ ή στο Διαιτητή να κάνει κλικ «ΟΚ» εκ μέρους του/της.

**9.1.1.8** Επίλυση διένεξης. Όπως επισημαίνεται στον Κανονισμό 16.1, ο/η αρχηγός-Αθλητής/τρια, είναι το άτομο το οποίο θα ζητήσει διευκρινίσεις. Ο Προπονητής, ΒΠ, είτε ο ΑΒ/ΧΡ επίσης μπορούν να μιλήσουν στο Διαιτητή, με την άδειά του, αν προκύψει διένεξη. Αν είναι απαραίτητο, επιτρέπεται να παραστεί μεταφραστής σύμφωνα με τους Κανονισμούς 17.8 και 17.9.

#### **9.2 Βοηθοί των Αθλητών/τριών**

##### **9.2.1 Χειριστής Ράμπας**

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

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Προθέρμανσης. Κάθε αντικαταστάτης ΧΡ πρέπει να έχει την αντίστοιχη άδεια ΧΡ BC3 και να έχει ολοκληρώσει τη διαδικασία ελέγχου αντι-ντόπινγκ.

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

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

Κατά την απελευθέρωση της μπάλας ο Χειριστής Ράμπας:

- ΔΕΝ επιτρέπεται να έχει άμεση σωματική επαφή με τον Αθλητή/τρια (δεν πρέπει ν' αγγίζει καθόλου τον Αθλητή/τρια αναφ.: 15.5.5)
- ΔΕΝ επιτρέπεται να βοηθά τον Αθλητή/τρια ωθώντας, είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο
- ΔΕΝ επιτρέπεται να αγγίζει το δείκτη (αναφ.: 15.5.6)

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

### **9.2.2 Αθλητικός Βοηθός**

Οι Αθλητές/τριες BC1 και BC4 που παίζουν με το πόδι, επιτρέπεται να έχουν έναν Αθλητικό Βοηθό. Ο Αθλητικός Βοηθός των BC1 και των BC4 που παίζουν με το πόδι, πρέπει να βρίσκεται πίσω από το κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας και μπορεί να εισέρχεται μόνο καθ' υπόδειξη του Αθλητή/τριας. Οι Αθλητικοί Βοηθοί επιτελούν τα ίδια καθήκοντα με τους Χειριστές Ράμπας, με εξαίρεση τον προσανατολισμό της ράμπας.

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

### **9.2.3 Προπονητής**

Ένας Προπονητής ή ένας Βοηθός Προπονητή ανά Πλευρά επιτρέπεται να εισέλθει στην Περιοχή Προθέρμανσης, στην Αίθουσα Κλήσης και στον ΑΧ, σε κάθε Κατηγορία (αναφ.: 6.2,7.2). Συμπεριλαμβάνεται και η Κατηγορία των Ατομικών.

### **9.2.4 Βοηθός Προπονητή**

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

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Ο Βοηθός Προπονητή μπορεί να είναι οποιοσδήποτε, αρκεί να έχει δηλωθεί η συμμετοχή από τη χώρα του Αθλητή/τριας που συνοδεύει.

### **10 Παιχνίδι**

#### **10.1 Προθέρμανση στο Γήπεδο**

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

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

#### **10.2 Χρόνος ανά Περίοδο**

**10.2.1** Κάθε Πλευρά θα έχει χρονικό όριο για να παίξει σε κάθε Περίοδο, το οποίο μετράται από χρονομέτρη. Οι χρόνοι είναι οι εξής:

- BC1: 5 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC2: 4 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC3: 6 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC4: 4 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- Ομάδες: 6 λεπτά ανά Ομάδα ανά Περίοδο
- Ζευγάρια BC3: 7 λεπτά ανά Ζευγάρι ανά Περίοδο
- Ζευγάρια BC4: 5 λεπτά ανά Ζευγάρι ανά Περίοδο

**10.2.2** Η ρίψη της Jack προσμετράται στο χρόνο της κάθε Πλευράς.

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

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

**10.2.5** Αν μία Πλευρά δεν έχει απελευθερώσει την μπάλα με την παρέλευση του χρόνου, αυτή η μπάλα καθώς και οι υπόλοιπες μπάλες της Πλευράς θα θεωρηθούν μη έγκυρες και θα τοποθετηθούν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Σε περίπτωση των Αθλητών/τριών BC3, η μπάλα θεωρείται ότι έχει απελευθερωθεί από τη στιγμή που ξεκινά να κυλά στη ράμπα.

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

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

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

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

**10.2.10** Σε περιπτώσεις διαφωνίας ή σύγχυσης, ο Διαιτητής πρέπει να σταματήσει το χρονόμετρο. Αν είναι απαραίτητη η παύση κατά τη διάρκεια της Περιόδου για τις ανάγκες μετάφρασης, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει. Όταν είναι δυνατό, ο διερμηνέας προτιμάται να μην προέρχεται από την ίδια Ομάδα/χώρα με τον Αθλητή/τρια (αναφ.: 17.8).

**10.2.11** Ο χρονομέτρης θα ανακοινώσει δυνατά και καθαρά, όταν ο υπολειπόμενος χρόνος είναι "1 λεπτό", "30 δεύτερα", "10 δεύτερα" και "Τέλος Χρόνου", όταν λήξει ο χρόνος. Στο "1 λεπτό" ανάμεσα στις Περιόδους ο χρονομέτρης θα ανακοινώσει "15 δεύτερα!" και "Τέλος Χρόνου!" Ο Διαιτητής πρέπει να επαναλάβει την ανακοίνωση έτσι ώστε οι Αθλητές/τριες να γνωρίζουν πως αφορά το δικό τους γήπεδο.

### **10.3 Ρίχνοντας τη Jack**

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

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

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

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

### **10.4 Άκυρη Jack (Φάουλ)**

**10.4.1** Η Jack θα είναι άκυρη (φάουλ) αν:

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

**10.4.2** Αν η Jack είναι άκυρη (φάουλ), τότε αυτή δίνεται στον Αθλητή/τρια που θα την έριχνε στην επόμενη Περίοδο. Αν η Jack είναι άκυρη (φάουλ) στην τελευταία Περίοδο, δίνεται στον Αθλητή/τρια που έριξε τη Jack στην πρώτη Περίοδο. Η ρίψη της Jack θα συνεχιστεί προοδευτικά κατά σειρά μέχρι να καταλήξει σε περιοχή έγκυρη για τη Jack εντός του γηπέδου.

**10.4.3** Όταν η Jack είναι άκυρη (φάουλ), η επόμενη Περίοδος θα ξεκινήσει όπως θα γινόταν αν το φάουλ δεν είχε γίνει και τη Jack θα ρίξει ο Αθλητής/τρια που επρόκειτο να ρίξει κανονικά.

### **10.5 Ρίχνοντας την πρώτη χρωματιστή μπάλα στο γήπεδο**

**10.5.1** Ο Αθλητής/τρια που ρίχνει τη Jack επιτυχημένα είναι και αυτός/αυτή που θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα (αναφ.:15.5.8). Αν υπάρχει μεγάλη καθυστέρηση μεταξύ της ρίψης της Jack και της ρίψης της πρώτης χρωματιστής μπάλας (π.χ. λόγω δυσλειτουργίας του χρονομέτρου) ο Αθλητής/τρια μπορεί να

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

ζητήσει να ξαναρίξει τη Jack πριν τη ρίψη της πρώτης χρωματιστής μπάλας. Ο χρόνος θα επαναρρυθμιστεί όπως στην αρχή της Περιόδου.

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

### **10.6 Ρίψη της πρώτης μπάλας από την Αντίπαλη Πλευρά**

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

Είναι σειρά της αντίπαλης Πλευράς να παίζει σύμφωνα με τον κανονισμό 10.5.2

### **10.7 Μετακίνηση στο Γήπεδο**

**10.7.1** Μια Πλευρά δεν επιτρέπεται να προετοιμάσει την επόμενη ρίψη, να προσανατολίσει το αμαξίδιο ή τη ράμπα, είτε να ρολάρει την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (πριν δείξει χρώμα ο Διαιτητής, είναι αποδεκτό ο Αθλητής/τρια να σηκώσει μια μπάλα χωρίς να πραγματοποιήσει ρίψη: π.χ. επιτρέπεται για την κόκκινη Πλευρά να σηκώσει την επόμενη μπάλα και να την κρατάει στο χέρι ή να την τοποθετήσει στα πόδια, πριν ο διαιτητής υποδείξει πως είναι η σειρά της μπλε Πλευράς να πραγματοποιήσει ρίψη. Δεν επιτρέπεται η κόκκινη Πλευρά να πιάσει την μπάλα αφού ο Διαιτητής έχει υποδείξει πως είναι σειρά της μπλε Πλευράς να πραγματοποιήσει ρίψη), (αναφ.:15.6.4).

**10.7.2** Από τη στιγμή που ο Διαιτητής υποδείξει στον Αθλητή/τρια ποιά Πλευρά παίζει, οι Αθλητές/τριες αυτής της Πλευράς είναι ελεύθεροι να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού είτε σε τυχόν άδεια κουτιά ρίψης. (αναφ.: 15.6.1). Οι Αθλητές/τριες επιτρέπεται να προσανατολίσουν τη ράμπα τους από το δικό τους ή κάποιο άλλο άδειο κουτί ρίψης. Οι Αθλητές/τριες και οι ΑΒ/ΧΡ δεν επιτρέπεται να μπου σε κουτί ρίψης της αντίπαλης Πλευράς, ενώ προετοιμάζουν την επόμενη βολή ή για να προσανατολίσουν τη ράμπα τους. Οι ΑΒ/ΧΡ ΔΕΝ επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της Περιόδου.

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

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

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

**10.7.5** Στις Ομάδες ή τα Ζευγάρια, αν ο Αθλητής/τρια πραγματοποιήσει ρίψη της μπάλας και ο συμπαίκτης/κτριά του είναι στην διαδικασία επιστροφής στο κουτί ρίψης του/της, ο Διαιτητής θα προβεί σε

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

αφαίρεση της μπάλας και θα δώσει μία μπάλα πέναλτι (αναφ.: 15.7.7). Ο Αθλητής/τρια που επιστρέφει στο κουτί του/της (όχι αυτός/αυτή που πραγματοποιεί τη ρίψη) πρέπει να έχει τουλάχιστον μια ρόδα μέσα στο κουτί ρίψης του/της όταν ο συμπαίκτης/κτριά πραγματοποιεί τη ρίψη.

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

### **10.8 Διαδικασία ρίψης μπαλών**

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

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

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

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

### **10.9 Ρίχνοντας τις υπόλοιπες μπάλες**

**10.9.1** Η Πλευρά που πρόκειται να ρίξει μετά, είναι αυτή που η μπάλα της δεν είναι η κοντινότερη στη Jack, εκτός και αν έχουν ρίξει όλες τις μπάλες τους. Σ' αυτή την περίπτωση θα ρίξει η άλλη Πλευρά. Η διαδικασία αυτή θα συνεχιστεί μέχρι και οι δύο Πλευρές να ρίξουν όλες τους τις μπάλες. Η αντίπαλη Πλευρά πρέπει να μετακινηθεί «Εκτός Οπτικού Πεδίου» όταν δεν είναι η σειρά της να παίξει.

**10.9.2** Αν ένας Αθλητής/τρια αποφασίσει να μην ρίξει τις υπόλοιπες μπάλες του/της, ενημερώνει το Διαιτητή ότι δεν επιθυμεί να ρίξει άλλες μπάλες για την τρέχουσα Περίοδο. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος θα σταματήσει και οι εναπομείνουσες μπάλες θα δηλωθούν ως Νεκρές Μπάλες. Οι BNT (Balls Not Thrown) θα καταγραφούν στο φύλλο αγώνος.

### **10.10 Μπάλες εκτός των Ορίων του Γηπέδου**

**10.10.1** Οποιαδήποτε μπάλα θα θεωρηθεί εκτός ορίων, αν ακουμπά ή διαπερνά τις εξωτερικές γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο. Αν μία μπάλα που ακουμπά την γραμμή, στηρίζει και άλλη μπάλα, τότε αυτή στη γραμμή πρέπει να αφαιρεθεί. Εάν η μπάλα που στηριζόταν πέσει και ακουμπήσει τη γραμμή, αυτή η μπάλα θα θεωρηθεί επίσης εκτός ορίων. Κάθε μπάλα θα αντιμετωπιστεί σύμφωνα με τους κανονισμούς 10.10.3 για τις χρωματιστές μπάλες ή 10.11.1 για τη Jack. Η μπάλα που ακουμπά ή περνά την εξωτερική γραμμή του γηπέδου και επανέρχεται στην περιοχή γηπέδου είναι "out" και καθίσταται Νεκρή Μπάλα.

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

**10.10.3** Κάθε χρωματιστή μπάλα που θα ριχθεί ή θα λακτισθεί εκτός των ορίων του γηπέδου καθίσταται Νεκρή Μπάλα και τοποθετείται στη σχεδιασμένη περιοχή. Ο Διαιτητής είναι ο μόνος που θα κρίνει εάν μία μπάλα είναι εκτός ορίων γηπέδου. Οι νεκρές μπάλες θα τοποθετούνται στην σχεδιασμένη περιοχή-για τις νεκρές μπάλες, ή εκτός της εξωτερικής γραμμής, ένα μέτρο μακριά από τις μπάλες στην περιοχή παιχνιδιού. Έτσι δίνεται η δυνατότητα χώρου στους Αθλητές/τριες, ώστε να κινηθούν ακριβώς γύρω από τις μπάλες και να έχουν καθαρή εικόνα τους στο παιχνίδι.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

### **10.11 Η Jack εκτός των ορίων του Γηπέδου (out)**

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

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

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

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

### **10.12 Μπάλες που ρίχνονται ταυτόχρονα**

Αν μία Πλευρά ρίξει πάνω από μία μπάλα όταν είναι η σειρά της να παίξει, οι μπάλες που παίχτηκαν ταυτόχρονα θα αφαιρεθούν και θα θεωρηθούν Νεκρές Μπάλες (αναφ.: 15.5.11).

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

Όταν πρέπει να αποφασιστεί ποια Πλευρά θα ρίξει την επόμενη μπάλα, αν δύο ή περισσότερες μπάλες διαφορετικού χρώματος, απέχουν εξ' ίσου από τη Jack και το σκορ αυτών των μπαλών είναι ίσο (1:1, 2:2) θα ρίξει ξανά η Πλευρά που έριξε τελευταία. Στη συνέχεια θα ρίξει η άλλη Πλευρά. Οι ρίψεις θα συνεχιστούν εναλλάξ μέχρι να διαταραχθεί η σχέση αυτή ή μέχρι μία Πλευρά να ρίξει όλες τις μπάλες της. Αν το σκορ των μπαλών που είναι στην ίδια απόσταση από τη Jack δεν είναι ίσο (2:1), θα παίξει η Πλευρά που έχει λιγότερες μπάλες σε ίση απόσταση από τη Jack. Από εκεί και έπειτα το παιχνίδι θα συνεχιστεί κανονικά. Αν μία νέα μπάλα διαταράξει την σχέση των εξ' ίσου αποστάσεων, δημιουργώντας μια διαφορετική αλλά και πάλι σχέση ίσων αποστάσεων και σκορ, τότε πρέπει η Πλευρά αυτή να ρίξει ξανά.

### **10.14 Μπάλα που πέφτει ακούσια**

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

- Από τη στιγμή που ο Αθλητής/τρια δεν κρατά κανονικά τη μπάλα (π.χ. όταν την παίρνει από το σημείο που είναι αποθηκευμένη, ή όταν ο ΑΒ δίνει τη μπάλα στον Αθλητή/τρια, ή όταν τοποθετεί τη μπάλα στη ράμπα), όποια μπάλα πέσει, αυτό γίνεται ξεκάθαρα κατά λάθος και δεν έχει σχέση με τη ρίψη. Η μπάλα επιστρέφεται στον Αθλητή/τρια, ανεξάρτητα από το μέρος που προσγειώθηκε.
- Όταν ο Αθλητής/τρια κρατάει τη μπάλα και έχει ξεκινήσει την προετοιμασία της ρίψης ή/και την εκτέλεσή της, αν η μπάλα πέσει επιστρέφεται στον Αθλητή/τρια μόνο αν αυτή δεν καταλήξει στην περιοχή παιχνιδιού.

### **10.15 Ολοκλήρωση Περιόδου**

**10.15.1** Αν έχουν ριχθεί όλες οι μπάλες και δεν υπάρχουν πέναλτι να εκτελεστούν, ο Διαιτητής θα ανακοινώσει προφορικά το σκορ και μετά, "Τέλος Περιόδου" (αναφ.: 10.16) (αν ο Διαιτητής χρειάζεται να μετρήσει για να αποφανθεί το σκορ, καλεί τους Αθλητές/τριες-αρχηγούς στην περιοχή παιχνιδιού. Οι Χειριστές Ράμπας μπορούν τότε να γυρίσουν να παρακολουθήσουν το μέτρημα. Μετά το μέτρημα, οι Αθλητές/τριες επιστρέφουν στα κουτιά ρίψης τους, ο Διαιτητής ανακοινώνει το σκορ και λέει "Τέλος



## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

Περίοδου”). Όταν ολοκληρώνεται το παιχνίδι ο Διαιτητής ανακοινώνει: “Τέλος Παιχνιδιού”, ενώ παράλληλα δείχνει το τελικό σκορ του παιχνιδιού.

**10.15.2** Αν υπάρχουν μπάλες πέναλτι, αφού γνωστοποιηθεί το σκορ της Περιόδου και επιβεβαιωθεί από τους Αθλητές/τριες-αρχηγούς και επιτραπεί στους ΧΡ να γυρίσουν σύντομα να δουν τις μπάλες, ο Διαιτητής αδειάζει την περιοχή παιχνιδιού (ο Κριτής Γραμμών μπορεί να τον βοηθήσει). Η Πλευρά που κέρδισε την μπάλα πέναλτι θα διαλέξει μία (1) από τις χρωματιστές της μπάλες, η οποία πρέπει να εισέλθει στο κουτί στόχου που βρίσκεται στο σταυρό. Ο Διαιτητής θα ανακοινώσει προφορικά το συνολικό σκορ (αναφ.: 11) και μετά “Τέλος Περιόδου”. Αυτό είναι το σήμα για τους ΧΡ πως τότε μπορούν να γυρίσουν το πρόσωπό τους στην περιοχή παιχνιδιού. Το συνολικό σκορ της Περιόδου καταγράφεται στο φύλλο αγώνος.

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

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

### **10.16 Σκορ**

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

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

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

**10.16.4** Κατά την ολοκλήρωση κάθε Περιόδου ο Διαιτητής πρέπει να είναι σίγουρος για την ορθότητα του σκορ στο φύλλο αγώνος και στον πίνακα των αποτελεσμάτων. Οι Αθλητές/τριες - αρχηγοί φέρουν την ευθύνη να επιβεβαιώσουν πως το σκορ έχει καταγραφεί ορθά.

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

**10.16.6** Ο Διαιτητής μπορεί να καλέσει τους/τις αρχηγούς (ή τους ίδιους Αθλητές/τριες στην Κατηγορία των Ατομικών) να εισέλθουν, αν πρόκειται να ακολουθήσει μέτρημα ή αν το σκορ δεν είναι προφανές, στο τέλος της Περιόδου.

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

**11.8** Αν μία Πλευρά ακυρωθεί για οποιονδήποτε λόγο, η αντίπαλη Πλευρά θα ανακηρυχτεί νικήτρια με το μέγιστο σκορ 6-0, είτε τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να σημειωθεί σε επίπεδο ομίλων ή των φάσεων των knock out. Η Πλευρά που ακυρώθηκε θα σημειώσει μηδέν. Αν και οι δύο Πλευρές ακυρωθούν, τότε και οι δύο θα ανακηρυχθούν ως ηττημένοι με μέγιστο σκορ 6-0, είτε με τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

σημειωθεί στον όμιλο ή στη φάση των knock out. Σε αυτή την περίπτωση το σκορ που θα καταγραφεί για κάθε Πλευρά θα είναι "0- (?)".

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

### **11. Προετοιμασία για τις επόμενες Περιόδους, για ΟΛΕΣ τις Κατηγορίες**

Ο Διαιτητής επιτρέπει μέγιστο όριο ενός λεπτού μεταξύ των Περιόδων. Το ένα λεπτό ξεκινά όταν ο Διαιτητής σηκώσει τη Jack από το δάπεδο και ανακοινώσει: "Ένα Λεπτό". Οι Αθλητικοί Βοηθοί, Χειριστές Ράμπας, Προπονητές/ΒΠ είναι υπεύθυνοι να μαζέψουν τις μπάλες για την έναρξη της επόμενης Περιόδου. Οι Διαιτητές μπορούν να βοηθήσουν αν τους ζητηθεί. Μπάλες που δεν βρίσκονται στο κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας κατά την έναρξη της Περιόδου, ανακηρύσσονται «Νεκρές Μπάλες».

Μετά από 45 δευτερόλεπτα ο Διαιτητής θα φωνάξει: "15 δευτερόλεπτα!", θα πάρει τη σωστή Jack και θα προχωρήσει προς τη γραμμή ρίψης. Στο ένα λεπτό ο Διαιτητής θα ανακοινώσει: "Τέλος Χρόνου!". Όλες οι ενέργειες της αντίπαλης Πλευράς θα πρέπει να σταματήσουν όταν ο Διαιτητής δώσει τη Jack στον Αθλητή/τρια που είναι η σειρά του/της να ρίξει. Ο Διαιτητής ανακοινώνει: "Jack!". Αν η αντίπαλη Πλευρά δεν είναι έτοιμη θα πρέπει να περιμένει μέχρι ο Διαιτητής να υποδείξει πως είναι η δική της σειρά να παίξει. Τότε μπορεί να συνεχίσει την προετοιμασία.

Όταν ο Διαιτητής ανακοινώσει: "Τέλος Χρόνου!" οι Αθλητές/τριες πρέπει να βρίσκονται στα δικά τους κουτιά ρίψης, οι Αθλητικοί Βοηθοί, οι ΧΡ και οι Προπονητές/ΒΠ πρέπει να βρίσκονται στη δική τους αντίστοιχη καθορισμένη περιοχή. Ποινή: Κίτρινη κάρτα για καθυστέρηση του αγώνα (αναφ. : 15.9.4).

### **12 Διαταραγμένη Περίοδος**

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

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

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

**12.3** Εάν πράξη ή σφάλμα μιας Πλευράς καταστήσει μια Περίοδο διαταραγμένη, ο Διαιτητής θα προβεί στις ενέργειες όπως ορίζονται από τον κανονισμό 12.2, αλλά μπορεί να συμβουλευτεί τις δύο Πλευρές και τον Κριτή Γραμμών, ώστε να αποφύγει την λήψη άδικης απόφασης. Ο Διαιτητής μπορεί να συμβουλευτεί την πανοραμική κάμερα, αν υπάρχει (12.5). Ο έλεγχος της κάμερας είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επιδιαιτητή.

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

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

### **13 Παράταση**

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

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

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

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

**13.5** Η Παράταση εξελίσσεται σαν κανονική Περίοδος. Στην Κατηγορία BC3, πριν την απελευθέρωση της πρώτης χρωματιστής μπάλας (μπλε και κόκκινης) κάθε Αθλητής/τρια ΠΡΕΠΕΙ να πραγματοποιήσει αιώρηση της ράμπας και προς τις δύο κατευθύνσεις. Στα Ζευγάρια BC3 ΟΛΟΙ οι Αθλητές/τριες (αμφότεροι οι κόκκινοι και οι μπλε, στη σειρά τους) ΠΡΕΠΕΙ να πραγματοποιήσουν ταυτόχρονα την αιώρηση της ράμπας τους και προς τις δύο κατευθύνσεις, αφού ο Διαιτητής υποδείξει πως είναι σειρά της Πλευράς τους να παίξει και πριν απελευθερώσουν την πρώτη τους μπάλα (αναφ.: 4.1.6, 15.5.9 – αφαίρεση απελευθερωμένης μπάλας).

**13.6** Εάν προκύψει μια κατάσταση όπως περιγράφεται στον κανονισμό 10.16.7 όπου οι Πλευρές λάβουν ίσους πόντους κατά την Παράταση, το σκορ καταγράφεται και θα ακολουθήσει και μια δεύτερη Παράταση. Αυτή τη φορά η αντίπαλη Πλευρά θα ξεκινήσει την Παράταση όπου η δική της Jack θα τοποθετηθεί στο σταυρό. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται, με την πρώτη ρίψη να εναλλάσσεται ανάμεσα στις Πλευρές, έως ότου προκύψει νικητής.

### **14 Έλεγχος Μπαλών μετά τον Αγώνα**

Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ο Διαιτητής θα διενεργήσει τη διαδικασία επιθεώρησης μπαλών, για κάθε μία από τις επτά (7) μπάλες που χρησιμοποίησε η κάθε Πλευρά κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ο Διαιτητής θα ολοκληρώσει την επιθεώρηση των μπαλών πριν τις επιστρέψει στον Αθλητή/τρια ή πριν μαζευτούν από το βοηθό του. Η διαδικασία για τον Έλεγχο των Μπαλών μετά των Αγώνα αναφέρεται στο Εγχειρίδιο Διαδικασιών Διαιτησίας.

Αν μία μπάλα αποτύχει κατά τη διαδικασία επιθεώρησης από το Διαιτητή του αγώνα, τότε ο Επικεφαλής Διαιτητής ή ο Βοηθός Επικεφαλής Διαιτητή θα ελέγξει και θα επιβεβαιώσει το αποτέλεσμα της διαδικασίας

## ***BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)***

---

επιθεώρησης της μπάλας. Αν η μπάλα/λες επιβεβαιωθούν πως έχουν αποτύχει κατά την επιθεώρηση τότε η μπάλα/ες θα κατασχεθούν, ο Αθλητής/τρια θα λάβει κίτρινη κάρτα και χάνει τον αγώνα.

Αν ένας Αθλητής/τρια έχει περισσότερες από μία μπάλες που ακυρώνονται κατά τη διάρκεια του ίδιου ελέγχου, η ποινή που προκύπτει είναι μία μόνο κίτρινη κάρτα.

Αν οι μπάλες ενός Αθλητής/τριας δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τη διάρκεια του ελέγχου σε επόμενο αγώνα, ο Αθλητής/τρια λαμβάνει δεύτερη κίτρινη κάρτα και χάνει τον αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς 15.10.2, 15.10.3

Αθλητές/τριες, ΑΒ/ΧΡ και Προπονητές/ΒΠ μπορούν να παρακολουθούν τον έλεγχο των μπαλών. Αν μία μπάλα αποτύχει, το τεστ δεν επαναλαμβάνεται, εκτός αν ο Διαιτητής δεν ακολούθησε τη σωστή διαδικασία ελέγχου.

Για τους Αθλητές/τριες των Ομάδων και των Ζευγαριών, πρέπει να διευκρινίζεται ο/η κάτοχος του κάθε εξοπλισμού καθώς και οι μπάλες που αντιστοιχούν σε Αθλητή/τρια. Εάν δεν διευκρινιστεί ο ιδιοκτήτης, ο /η αρχηγός θα θεωρηθεί ο ιδιοκτήτης.

## **ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΕΝΕΞΕΙΣ**

### **15. Παραβάσεις**

Σε περίπτωση παράβασης υπάρχουν μία ή περισσότερες επιπτώσεις:

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

Όλες οι παραβάσεις καταγράφονται στο φύλλο αγώνος.

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

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

#### **15.1 Αφαίρεση μπάλας**

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

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

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

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

#### **15.2 Μία Μπάλα Πέναλτι**

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

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

**15.2.3** Παραβάσεις που διαπράττονται και από τις δύο Πλευρές δεν αναιρούν η μία την άλλη. Κάθε Πλευρά θα επιχειρήσει να κερδίσει έναν πόντο από το πέναλτι. Η πρώτη βολή θα γίνει από την Πλευρά που έλαβε

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

την 1<sup>η</sup> μπάλα πέναλτι, στη συνέχεια οι υπόλοιπες βολές θα γίνουν εναλλάξ μεταξύ των Πλευρών για τις υπόλοιπες μπάλες πέναλτι.

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

### **15.3 Κίτρινη Κάρτα**

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

**15.3.2** Αν ένας Αθλητής/τρια λάβει δύο (2) κίτρινες κάρτες κατά τη διάρκεια ενός competition (σύνολο των ατομικών είτε των ομαδικών αγώνων μιας διοργάνωσης), ο Αθλητής/τρια αποκλείεται από τον τρέχοντα αγώνα. Θα χάσει τον αγώνα όπως σε περίπτωση απουσίας του/της (αναφ.: 11.8).

Για τη δεύτερη κίτρινη κάρτα και κάθε επόμενη κίτρινη κάρτα που λαμβάνει κάθε άτομο, αποκλείεται από τον τρέχοντα αγώνα θα αλλά έχει τη δυνατότητα να παίξει στα υπόλοιπα παιχνίδια του competition.

**15.3.3** Όταν ένας Αθλητής/τρια λάβει κίτρινη κάρτα λόγω αποτυχίας του ελέγχου Μπαλών μετά τον Αγώνα, τότε χάσει τον αγώνα όπως σε περίπτωση απουσίας του/της

### **15.4 Κόκκινη Κάρτα (Αποβολή)**

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

**15.4.2** Αν ένας Αθλητής/τρια ή/και ο ΑΒ/ΧΡ του/της αποβληθούν, η Πλευρά θα χάσει τον αγώνα (αναφ.: 10.16.8).

**15.4.3** Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επιδιαιτητή και του Τεχνικού Επιτετραμμένου αν ένα άτομο που έχει αποβληθεί θα έχει τη δυνατότητα να συμμετέχει σε μελλοντικά competition μέσα στην ίδια Διοργάνωση. Αν η κόκκινη κάρτα έχει αποδοθεί για τροποποίηση μπάλας, τότε στο άτομο αυτό δε θα επιτραπεί συμμετοχή στην ίδια διοργάνωση (αναφ.: 5.3)

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

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

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

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

**15.5.4** Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν είναι ο τελευταίος/α που αγγίζει την μπάλα. Ένας Αθλητής/τρια πρέπει να έχει άμεση επαφή με την μπάλα κατά την απελευθέρωση. Η άμεση επαφή συμπεριλαμβάνει τη χρήση βοηθητικών συσκευών που εφάπτονται απευθείας στο κεφάλι του Αθλητή/τριας, στο στόμα, στο χέρι ή στο πόδι του/της (αναφ.: 4.1.5).

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

**15.5.5** Αν ο ΑΒ/ΧΡ ακουμπά τον Αθλητή/τρια ή έλκει/ωθεί το αμαξίδιο κατά τη στιγμή της απελευθέρωσης (αναφ.: 9.2.1,9.2.2).

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

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

**15.5.8** Αν η πρώτη χρωματιστή μπάλα δεν προέλθει από τον Αθλητή/τρια που έριξε τη Jack (αναφ.: 10.5.1).

**15.5.9** Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν πραγματοποιήσει αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις αφού ο Διαιτητής δώσει τη Jack και πριν τη ρίψη της, είτε πριν τη ρίψη μπάλας πέναλτι ή πριν την πρώτη ρίψη του κάθε Αθλητή/τριας στην παράταση (αναφ.: 4.1.6).

**15.5.10** Αν ο Αθλητής/τρια BC3 δεν επαναπροσανατολίσει τη ράμπα πραγματοποιώντας αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις όταν ο ίδιος/ίδια ή ο συμπαίκτης του/της επιστρέψει στο κουτί του/της από την περιοχή παιχνιδιού, πριν τη ρίψη της δικής τους μπάλας (Για τα Ζευγάρια αυτή η κίνηση της ράμπας πραγματοποιείται ταυτόχρονα) (αναφ.: 4.1.6).

**15.5.11** Αν μία Πλευρά ρίξει περισσότερες από μία μπάλες στον ίδιο χρόνο (αναφ.: 10.12).

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

**15.6.1** Αν ο Αθλητής/τρια φύγει από το κουτί ρίψης του χωρίς να του έχει υποδειχθεί ότι είναι η σειρά του (αναφ.: 10.7.2).

**15.6.2** Αν ο Χειριστής Ράμπας του BC3 γυρίσει και κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της Περιόδου πριν να έχουν παιχτεί όλες οι μπάλες και από τις δύο πλευρές (αναφ.: 9.2.1).

**15.6.3** Αν κατά τη γνώμη του Διαιτητή υπάρχει αντικανονική επικοινωνία μεταξύ Αθλητών και ΑΒ/ΧΡ, Προπονητή/ΒΠ (αναφ.: 17.1- 17.3). Συμπεριλαμβάνεται η επικοινωνία με τεχνολογικά μέσα (Smart phone...)

**15.6.4** Αν ο Αθλητής/τρια και/ή ο ΑΒ/ΧΡ προετοιμάζουν την επόμενη ρίψη, προσανατολίζοντας το αμαξίδιο ή/και τη ράμπα, ή ρολάροντας την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 10.7.1).

**15.6.5** Ο ΑΒ/ΧΡ μετακινεί το αμαξίδιο, ή τη ράμπα, ή το δείκτη, ή δίνει την μπάλα στον αθλητή/τρια χωρίς ο αθλητής/τρια να του το ζητήσει (αναφ.: 9.2.1,9.2.2).

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

**15.7.1** Απελευθέρωση της Jack ή χρωματιστής μπάλας όταν ο Αθλητικός Βοηθός, ο Χειριστής Ράμπας, ο Αθλητής/τρια, ή μέρος του εξοπλισμού του, μπάλες ή υπάρχοντα ακουμπούν τη γραμμή που ορίζει το γήπεδο ή μέρος της επιφάνειας του γηπέδου το οποίο δε θεωρείται μέρος του κουτιού ρίψης του αθλητή/τριας. Οι ΑΒ του BC1 μπορούν να βρίσκονται πίσω από το κουτί ρίψης του αθλητή/τριας τους. Για τους αθλητές/τριες των BC3 και τους ΧΡ τους, αυτό ισχύει για όσο η μπάλα βρίσκεται στη ράμπα (αναφ.: 10.3).

**15.7.2** Απελευθέρωση της μπάλας ενώ η ράμπα περνάει σε οποιοδήποτε σημείο τη γραμμή ρίψης στον αέρα (αναφ.: 4.1.4).

**15.7.3** Απελευθέρωση της μπάλας ενώ ο Αθλητής/τρια δεν ακουμπάει τουλάχιστον τον ένα γοφό (ή την κοιλιά, αν παίζει έτσι σύμφωνα με την Κατηγοριοποίηση) στο κάθισμα του αμαξιδίου (αναφ.: 10.8.1).

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

**15.7.4** Απελευθέρωση της μπάλας ενώ αυτή ακουμπάει τμήμα του γηπέδου που είναι έξω από το κουτί ρίψης του αθλητή/τριας (αναφ.: 10.3).

**15.7.5** Απελευθέρωση της μπάλας ενώ ο Χειριστής Ράμπας του BC3 κοιτάει στην περιοχή παιχνιδιού (αναφ.: 9.2.1).

**15.7.6** Απελευθέρωση της μπάλας ενώ το κάθισμα του αθλητή/τριας είναι πάνω από το ανώτατο όριο των 66cm για τις κατηγορίες BC1, BC2 και BC4 (αναφ.: 4.2.1).

**15.7.7** Απελευθέρωση της μπάλας σε αγώνα Ζευγαριών/Ομάδων πριν επιστρέψει ο συμπαίκτης/τρια στο κουτί ρίψης του/της (αναφ.: 10.7.5). Αν ο Αθλητής/τρια που δεν παίζει, έχει τουλάχιστον τη μία ρόδα του/της στο κουτί ρίψης, θεωρείται ότι βρίσκεται στο κουτί ρίψης του/της.

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

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

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

**15.8.2** Πρόκληση Διαταραγμένης Περιόδου που χρειάζεται να παιχτεί ξανά.

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

**15.9.1** Αν ένας Αθλητής/τρια ή μια Πλευρά προσέλθει στο Χώρο Προθέρμανσης χωρίς να είναι η σειρά του/της, ή φέρει στην περιοχή Προθέρμανσης, ή στην Αίθουσα Κλήσης περισσότερα άτομα από όσα επιτρέπονται (αναφ.: 6.2,7.2). Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα κίτρινη κάρτα για τον Αθλητή/τρια ή τον αρχηγό, στις περιπτώσεις των Ομάδων και των Ζευγαριών.

**15.9.2** Αν ένας Αθλητής/τρια, ένα Ζευγάρι ή μία Ομάδα φέρει στην Αίθουσα Κλήσης περισσότερες μπάλες από τον επιτρεπτό αριθμό (αναφ.: 2.1,2.2,2.3). Οι επιπλέον μπάλες θα κατασχεθούν και θα κρατηθούν μέχρι το τέλος του συνόλου των ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών. Ο Αθλητής/τρια που φέρνει τις επιπλέον μπάλες μπορεί να υποδείξει ποιες μπάλες θα κατασχεθούν.

Στις Ομάδες και στα Ζευγάρια, η κίτρινη κάρτα δίνεται στον Αθλητή/τρια που έφερε τις περισσότερες από τις επιτρεπόμενες μπάλες. Αν δεν είναι δυνατό να προσδιοριστεί ποιος Αθλητής/τρια τις έφερε, η κίτρινη κάρτα δίνεται στον αρχηγό (αναφ.: 14).

“Επιπλέον μπάλες” που έχουν κατασχεθεί, και είναι κατά τ’ άλλα έγκυρες, μπορούν να δοθούν για το επακόλουθο competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών) στην ίδια αθλητική διοργάνωση. Αν ένας Αθλητής/τρια φέρει επιπλέον μπάλες και μία ή περισσότερες από τις υπόλοιπες μπάλες του/της κατά τη διάρκεια του ελέγχου μπαλών για τον ίδιο αγώνα, αποτύχει, θεωρείται ένας έλεγχος και θα λάβει μόνο μία κίτρινη κάρτα..

**15.9.3** Όταν οι μπάλα/ες ενός Αθλητής/τριας ‘δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τον τυχαίο έλεγχο μπαλών (αναφ.: 8 και 14). Στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης θα αναρτηθεί ανακοίνωση για τις μπάλες και τον εξοπλισμό που αποτυγχάνουν να περάσουν τον έλεγχο και τις Κίτρινες Κάρτες.

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



## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

**15.9.5** Αν ο Αθλητής/τρια δεν αποδέχεται την απόφαση του Διαιτητή ή/και φέρεται ανάρμοστα προς την αντίπαλη Πλευρά ή το προσωπικό της διοργάνωσης.

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

**15.9.7** Αν ο Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή ο Προπονητής/Βοηθός Προπονητή εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού χωρίς την άδεια του Διαιτητή (αναφ.: 10.15.4).

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

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

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

**15.10.2** Δεύτερη κίτρινη κάρτα στην Περιοχή Προθέρμανσης ή στην Αίθουσα Κλήσης στον Αθλητή/τρια ή/και στον ΑΒ/ΧΡ κατά τη διάρκεια του ίδιου competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), θα οδηγήσει στον αποκλεισμό του/της από τον τρέχοντα αγώνα. Η Πλευρά θα ηττηθεί όπως σε περίπτωση απουσίας της (αναφ.: 10.16.8).

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

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

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

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

**15.11.2** Βίαιη επαφή.

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

**15.11.4** Μία κόκκινη κάρτα σε οποιαδήποτε στιγμή θα έχει ως αποτέλεσμα άμεση αποβολή από το competition (σύνολο ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών). Τα αποτελέσματα από προηγούμενους αγώνες κατά τη διάρκεια του competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), θα καταγραφούν όπως και στην

## **BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

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

### **ΔΙΕΝΕΞΕΙΣ**

#### **16 Διευκρινήσεις σχετικά με τις Διενέξεις**

**16.1** Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μία Πλευρά μπορεί να αισθανθεί ότι ο Διαιτητής έχει αγνοήσει ένα γεγονός ή έχει πάρει μία λάθος απόφαση, η οποία επηρεάζει το αποτέλεσμα του αγώνα. Εκείνη τη στιγμή, ο Αθλητής/τρια - αρχηγός εκείνης της Πλευράς μπορεί να επιστήσει την προσοχή του Διαιτητή σε αυτή την κατάσταση και να ζητήσει διευκρίνιση. Ο χρόνος πρέπει να σταματήσει (αναφ.: 10.2.10).

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

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

### 17 Επικοινωνία

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

Οι εξαιρέσεις είναι:

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

**17.2** Στην Κατηγορία των Ομάδων και των Ζευγαριών, κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου οι Αθλητές/τριες μπορούν να επικοινωνούν μόνο με τους συμπαίκτες/κτριές τους που βρίσκονται στο γήπεδο αφού ο Διαιτητής έχει υποδείξει ότι είναι η σειρά τους να παίξουν. Κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου, όταν σε καμία από τις Πλευρές δεν έχει δοθεί σήμα για να παίξει (π.χ.: κατά τη διάρκεια ενός μετρήματος από το Διαιτητή, μια δυσλειτουργία του ρολογιού), οι Αθλητές/τριες και από τις δύο Πλευρές μπορούν να συνομιλούν ήσυχα, αλλά πρέπει να σταματήσουν μόλις υποδειχθεί στην αντίπαλη Πλευρά πως πρέπει να παίξει.

**17.3** Ο Αθλητής/τρια δεν επιτρέπεται να δώσει οδηγία στον Αθλητικό Βοηθό του συμπαίκτη/κτριάς του/της (Ομάδα) ή το Χειριστή Ράμπας (Ζευγάρι). Κάθε Αθλητής/τρια BC3 μπορεί να χρησιμοποιεί από κοινού ένα φύλλο χαρτί ή ένα διάγραμμα για να δίνει οδηγίες στο συμπαίκτη του/της.

**17.4** Μεταξύ των Περιόδων, οι Αθλητές/τριες μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους, με τον Αθλητικό Βοηθό/ΧΡ και τον Προπονητή/ΒΠ τους. Αυτό πρέπει να σταματήσει μόλις ο Διαιτητής είναι έτοιμος να ξεκινήσει την Περίοδο. Ο Διαιτητής δεν θα καθυστερήσει τον αγώνα για να επιτρέψει μακρά συζήτηση.

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

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

**17.7** Αφού ο Διαιτητής καθορίσει ποια Πλευρά θα ρίξει, οποιοσδήποτε Αθλητής/τρια από αυτήν την Πλευρά μπορεί να ζητήσει το σκορ ή μέτρημα. Τα αιτήματα για τη θέση της μπάλας (δηλ. ποια μπάλα του/της αντιπάλου είναι πιο κοντά;) δεν θα απαντηθούν. Οι Αθλητές/τριες μπορούν να μπου στην περιοχή παιχνιδιού για να βεβαιωθούν οι ίδιοι/ες σχετικά με τη θέση των μπαλών.

**17.8** Εάν απαιτείται μετάφραση στο γήπεδο κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, ο Επικεφαλής Διαιτητής θα έχει την πλήρη εξουσία να επιλέξει έναν κατάλληλο μεταφραστή. Ο ΕΔ θα προσπαθήσει πρώτα να χρησιμοποιήσει είτε έναν εθελοντή της διοργάνωσης ή έναν έταίρο Διαιτητή, ο οποίος δε συμμετέχει σε άλλο αγώνα, είτε θα επιλέξει το μεταφραστή που βρίσκεται στην καθορισμένη περιοχή.

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

## BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

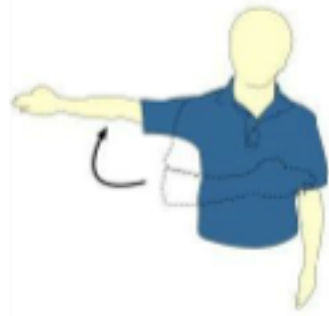

**17.10** Οποιαδήποτε συσκευή επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένου ενός smart phone που λαμβάνεται στον ΑΧ, πρέπει να έχει εγκριθεί κατά τον Έλεγχο Εξοπλισμού και να έχει λάβει αυτοκόλλητο επικύρωσης, από τον ΕΔ ή το επιτελείο του. Μη εγκεκριμένες συσκευές επικοινωνίας ΔΕΝ επιτρέπονται στον ΑΧ. Οποιαδήποτε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

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

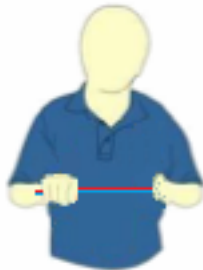



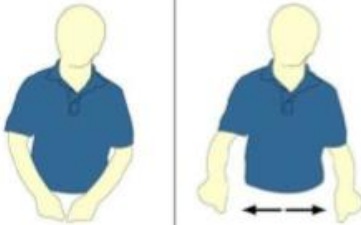
### 17.11 Σήματα Διαιτησίας

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

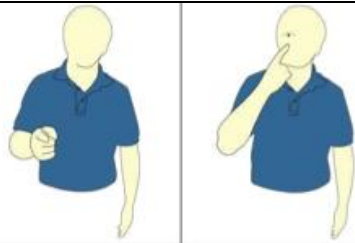
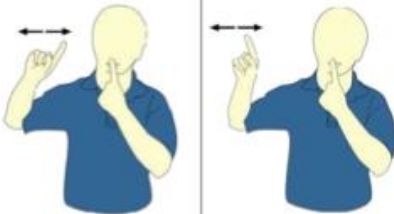
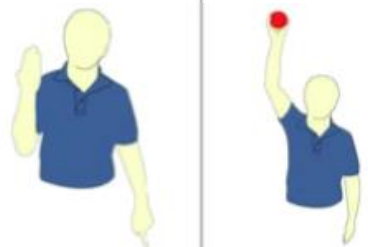


#### Διαιτητές

Διαδικασία που χρίζει Σήματος Διαιτησίας	Περιγραφή του Σήματος	Σήμα
<p>Υπόδειξη να ρίξουν τις μπάλες στο ζέσταμα, ή τη Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.2.2</li> <li>• Κανονισμός 10.3.2</li> </ul>	<p>Μετακινείτε το χέρι σας για να υποδείξετε τη ρίψη και λέτε “Ξεκινήστε το ζέσταμα”, ή “Jack”</p>	
<p>Υπόδειξη για τη ρίψη χρωματιστής μπάλας:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.5</li> <li>• Κανονισμός 10.6</li> </ul>	<p>Δείχνετε το δείκτη χρώματος σύμφωνα με το χρώμα της πλευράς που ρίχνει.</p>	



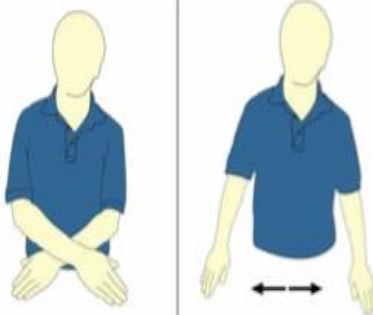

### BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

<p>Μπάλες που απέχουν εξ' ίσου από τη "Jack"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.13</li> </ul>	<p>Κρατάτε το δείκτη χρώματος πλαγίως, κόντρα στην παλάμη σας με το πλάγιο άκρο της να δείχνει προς τους Αθλητές/τριες. Γυρίζετε το δείκτη χρώματος για να δείξετε ποιος θα ρίξει (όπως παραπάνω).</p>	
<p>Τεχνικό ή Ιατρικό time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 18</li> <li>• Κανονισμός 19</li> </ul>	<p>Βάζετε την παλάμη του ενός χεριού σας πάνω από τα δάχτυλα του άλλου χεριού, κάθετα (σχηματίζοντας "T") λέγοντας ποιά Πλευρά το κάλεσε (π.χ. Ιατρικό ή Τεχνικό time out για - όνομα Αθλητή/τριας/ομάδα/χώρα/χρώμα μπάλας).</p>	
<p>Παύση</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.9.2</li> <li>• Κανονισμός 17.2</li> <li>• Κανονισμός 10.2 .10</li> </ul>	<p>Δείχνετε την παλάμη του χεριού σας ανασηκωμένη. 10.6.2 Υποδεικνύει στον Χρονομέτρη να "Σταματήσει το χρόνο" ή υποδηλώνει στις Πλευρές να "Περιμένουν".</p>	
<p>Αντικατάσταση</p> <p>Μόνο για Αγώνες Νέων</p>	<p>Περιστρέφεται τον έναν πήχη γύρω απ' τον άλλο.</p>	
<p>Μέτρηση</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 3.5</li> <li>• Κανονισμός 10.16.6</li> </ul>	<p>Βάζετε το ένα χέρι δίπλα στο άλλο και τα απομακρύνετε σαν να χρησιμοποιούσατε μετροταινία.</p>	

**BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

<p>Ο Διαιτητής ρωτάει αν οι Αθλητές/τριες θέλουν να μπουν στο γήπεδο:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.16.6</li> </ul>	<p>Δείχνετε τους Αθλητές/τριες και μετά το μάτι σας.</p>	
<p>Αντικανονική επικοινωνία:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.6.3</li> <li>• Κανονισμός 17</li> </ul>	<p>Δείχνετε το στόμα σας και κουνάτε το δείκτη σας δεξιά-αριστερά με το άλλο σας χέρι.</p>	
<p>Νεκρή μπάλα/μπάλα out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.9.2</li> <li>• Κανονισμός 10.10.3</li> <li>• Κανονισμός 10.11</li> </ul>	<p>Δείχνετε την μπάλα και σηκώνετε τον πήχη σας κάθετα με την παλάμη να υψώνεται προς τον κορμό σας και λέτε: "Out" ή "Νεκρή Μπάλα". Μετά σηκώνετε την μπάλα.</p>	
<p>Αφαίρεση</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.1</li> </ul>	<p>Δείχνετε την μπάλα και υψώνετε τον πήχη κυρτώνοντας το χέρι σας προτού σηκώσετε την μπάλα (όποτε είναι εφικτό).</p>	
<p>1 μπάλα πέναλτι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.2</li> </ul>	<p>Υψώνετε 1 δάχτυλο.</p>	





### BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

<p>Κίτρινη Κάρτα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.3</li> </ul> <p>Δεύτερη κίτρινη κάρτα και αποβολή απ' τον τρέχοντα αγώνα</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.9</li> </ul>	<p>Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για την παράβαση.</p> <p>Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για δεύτερη παράβαση (τέλος του αγώνα, για Ζευγάρια και Ατομικά).</p>	
<p>Κόκκινη Κάρτα (Αποκλεισμός):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 15.4.3</li> <li>• Κανονισμός 15.11.4</li> </ul>	<p>Δείχνετε την κόκκινη κάρτα.</p>	
<p>Ολοκλήρωση Περιόδου /Τέλος του αγώνα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 10.15</li> </ul>	<p>Σταυρώνετε τεντωμένα τα χέρια σας και τα απομακρύνετε. Ανακοινώνετε, "Τέλος Περιόδου" ή "Τέλος Παιχνιδιού".</p>	
<p>Σκορ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κανονισμός 3.4</li> <li>• Κανονισμός 10.16</li> </ul>	<p>Τοποθετείτε τα δάχτυλά σας στο νικητήριο χρώμα του δείκτη χρώματος και δείχνετε το σκορ. Ανακοινώνετε το σκορ.</p>	


## BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)

### Σκορ

#### Παραδείγματα Σκορ

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

### Κριτής Γραμμών

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



## TIME OUTS

### 18. Ιατρικό Time Out

**18.1** Αν ένας Αθλητής/τρια ή ο AB/XP αρρωστήσει κατά τη διάρκεια του αγώνα (και είναι σοβαρή η κατάσταση), οποιοσδήποτε Αθλητής/τρια, δικαιούται να ζητήσει Ιατρικό time out, αν είναι απαραίτητο. Ο αγώνας μπορεί να διακοπεί για Ιατρικό time out για δέκα (10) λεπτά, κατά τη διάρκεια του οποίου ο Διαιτητής πρέπει να σταματήσει τη ροή του χρόνου του αγώνα. Στην κατηγορία BC3, κατά τη διάρκεια αυτών των δέκα λεπτών, οι Χειριστές Ράμπας δεν επιτρέπεται να κοιτάξουν προς την περιοχή παιχνιδιού.

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

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

**18.4** In any Division, if an Athlete is unable to continue, all remaining balls become dead balls.

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

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

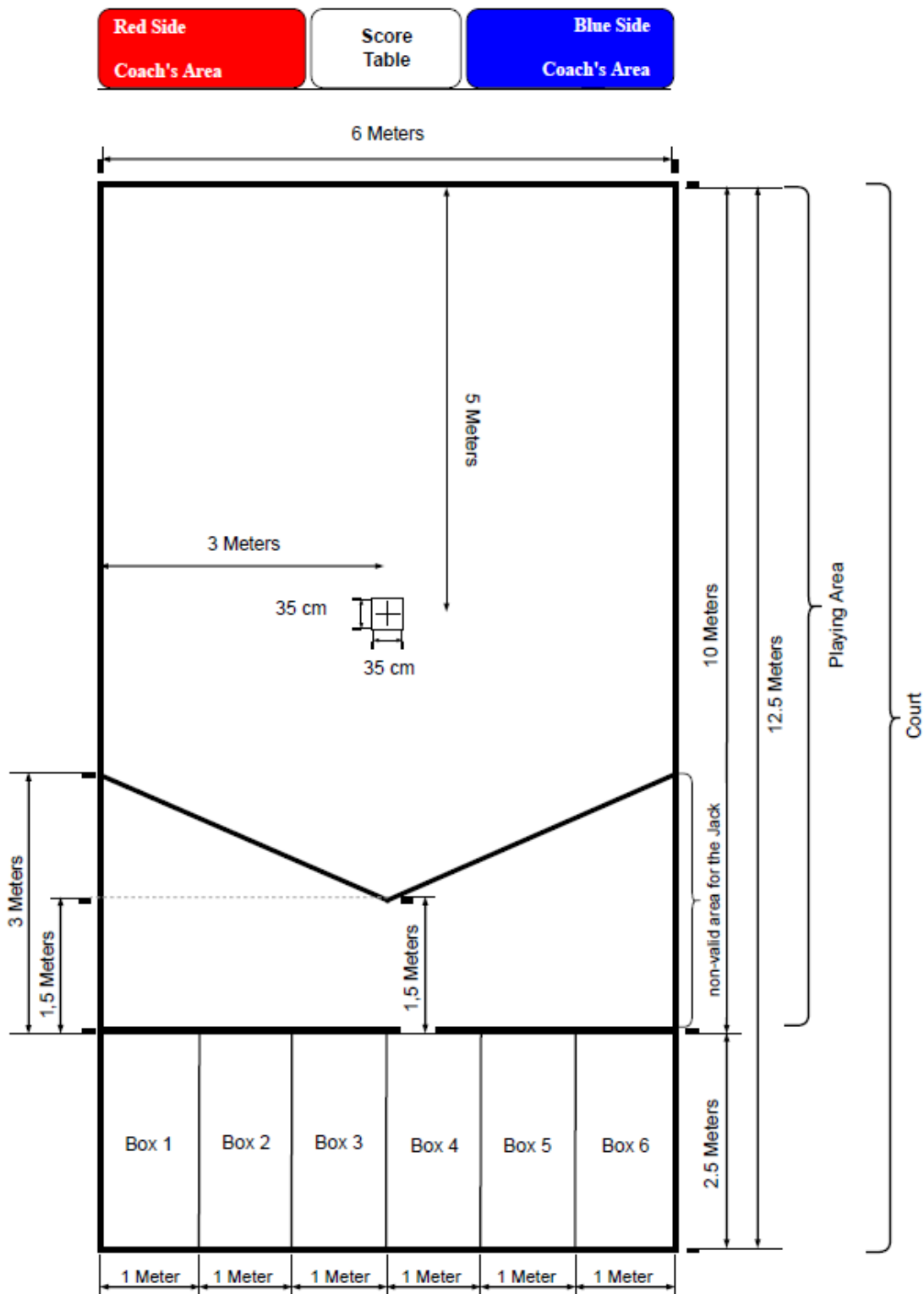
Στην Κατηγορία των Ατομικών αν ο Αθλητής/τρια αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης, όλοι οι επόμενοι αγώνες που θα διεξάγονταν θα έχουν σκορ αντίστοιχο με το σκορ με τη μεγαλύτερη διαφορά των 6-0, ή την υψηλότερη διαφορά αυτού του ομίλου ή της φάσης των knock out.

### 19. Τεχνικό Time Out

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

**19.2** Αν ο εξοπλισμός δε μπορεί να επισκευαστεί (ή να αντικατασταθεί μεταξύ των Περιόδων), ο Αθλητής/τρια πρέπει να συνεχίσει να αγωνίζεται με αυτό τον εξοπλισμό. Αν ένας Αθλητής/τρια δεν μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται, οι υπόλοιπες μπάλες του/της θα ανακηρυχθούν νεκρές μπάλες.

## Γήπεδο Boccia



## **Οδηγίες Σχεδιασμού**

Χρήση φαρδιάς ταινίας για τις εξωτερικές γραμμές, τη γραμμή ρίψης και τη γραμμή V.

Χρήση λεπτής ταινίας για τα κουτιά ρίψης, το σταυρό και το κουτί πέναλτι 35cm x 35cm.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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