

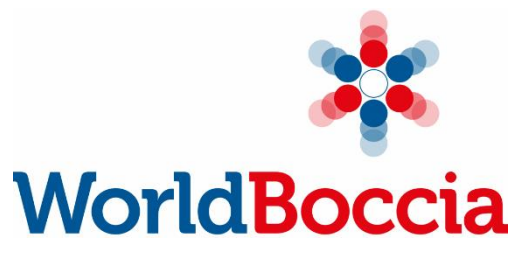
World Boccia International

Boccia Rules

2025 - 2028 – v.1.1

English Rules to be used at all World Boccia sanctioned events

Μετάφραση στα ελληνικά Φεβρουάριος 2025



Έλεγχος Έκδοσης Εγγράφου.

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

Έκδοση	Αλλαγές	Από ποιον	Ημερομηνία
1.1	- Διόρθωση αναφορών - Αφαιρέθηκαν οι αναφορές στον Βοηθό Προπονητή - Ανανεώθηκαν τα περιεχόμενα 4.1.5 αφαιρέθηκε η λέξη μόνο 5.3 Τρία επιπλέον τεστ 7.3 Προπονητές και AB πρέπει να δείξουν τις διαπιστεύσεις τους - Προστέθηκαν κάποιες διευκρινήσεις στους κανονισμούς 8/9.1.1.1/16.3/ 19.3 10.9.1. αφαιρέθηκε το 'πίσω από το κουτί' και προστέθηκε το 'εκτός οπτικού πεδίου' 10.9.6 το 'αγωνιστικός χώρος' αντικαταστάθηκε με το 'περιοχή παιχνιδιού' 16.5.3. προστέθηκε 'ή τον δείκτη' (τη στιγμή της απελευθέρωσης	SM	Μάρτιος 2025

Πεδίο εφαρμογής

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

- World Boccia Κανονισμοί Κατηγοριοποίησης
- World Boccia Κανονισμοί Anti-Doping
- World Boccia Κανονισμοί Αγώνων και Κατάταξης

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

Η World Boccia 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 έναρξή της και να κοινοποιούνται στην Τεχνική Σύσκεψη από τον/την Επικεφαλή 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 World Boccia.

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

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@worldboccia.com αν επιθυμείτε να λάβετε αυτό το έγγραφο. World Boccia θα προσπαθήσει

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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	6
2.Τύποι Παιχνιδιών	8
3. Οργάνωση Αγώνων	9
4. Εξοπλισμός	10
5.Μπάλες Boccia	13

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

6. Προθέρμανση	15
7. Αίθουσα Κλήσης	16
8. Έλεγχος Μπαλών πριν τον αγώνα	17

ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

9. Ρόλοι και Υποχρεώσεις	18
10. Παιχνίδι	20
11. Προετοιμασία για τις επόμενες Περιόδους	27
12. Διαταραγμένη περίοδος	27
13. Παράταση	28
14. Έλεγχος μπαλών μετά τον αγώνα	28
15. Επικοινωνία	30

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΕΝΕΞΕΙΣ

16. Παραβάσεις	31
17. Διενέξεις	36
18.Σήματα Διαιτησίας	37

TIME OUT

19. Ιατρικό Time Out	41
20. Τεχνικό Time Out	42

Σχέδιο Γηπέδου Boccia	43
-----------------------	----

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

1.Ορισμοί

Κατηγοριοποίηση	Ορισμός των Αθλητών/τριών σύμφωνα με τους Κανονισμούς Κατηγοριοποίησης της World Boccia
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.
Προπονητής	Ένα μέλος της ομάδας που συμμετέχει στον αγώνα ως προπονητής. Ο Προπονητής 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. ΑΒ, ΧΡ και Προπονητές 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.: 5)
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 η οποία δίνεται από τον Διαιτητή 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	Όλα τα υπάρχοντα μιας Πλευράς να μετακινούνται μέσα στο κουτί ρίψης έτσι ώστε να μην είναι στο οπτικό πεδίο του αντιπάλου. Οι ΧΡ ΠΡΕΠΕΙ να μετακινούν όλο τον εξοπλισμό τους μέσα στο κουτί τους έτσι ώστε να μην εμποδίζει τον/την αντίπαλο, ούτε να υποστεί ζημιά κατά την μετακίνησή του από τον/την αντίπαλο. Ο/Η Αθλητής/τρια μπορεί να βρίσκεται πίσω από το κουτί ρίψης του/της.
Προετοιμασία Ρίψης	Για τους αθλητές BC3: Οτιδήποτε μέχρι της στιγμής απελευθέρωσης της μπάλας. Για τις άλλες κατηγορίες: Οτιδήποτε μέχρι της στιγμής που ο Αθλητής/τρια ξεκινά το παίξιμο της βολής
Παίξιμο της βολής	Μόνο για BC1, BC2 and BC4: Οτιδήποτε κάνει ένας Αθλητής/τρια από τη στιγμή που η μπάλα είναι στο χέρι(α) του, στο πόδι ή τοποθετείται σε θέση ρίψης μέχρι την απελευθέρωση της.
Απελευθέρωση της μπάλας	Η στιγμή που η μπάλα μπαίνει σε κίνηση, είτε απελευθερώνεται από το χέρι/πόδι, είτε μετακινείται με το δείκτη είτε με λάκτισμα.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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 Περίγραμμα	Ένα Πρότυπο Όργανο της WorldBoccia που έχει δύο συγκεκριμένες οπές και χρησιμοποιείται για την πιστοποίηση της περιφέρειας των μπαλών.
Ζυγαριά Βάρους	Ζυγαριά που χρησιμοποιείται για το ζύγισμα των μπαλών boccia με ακρίβεια 0.01g.
Περιοχή Προθέρμανσης	Σχεδιασμένη περιοχή για το ζέσταμα των Αθλητών/τριών πριν την είσοδό τους στην Αίθουσα Κλήσης.
Αίθουσα Κλήσης	Ο χώρος εγγραφής πριν από κάθε αγώνα.
Αγωνιστικός Χώρος (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 ελέγχου του εξοπλισμού. 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.
Επανεκκίνηση Περιόδου	Μία Διαταραγμένη Περίοδος όπου οι θέσεις των μπαλών έχουν αλλάξει σε τέτοιο βαθμό ώστε δεν είναι δυνατή η επανατοποθέτησή τους για την συνέχιση του παιχνιδιού, ή δεν είναι γνωστό το σκορ προ της διαταραχής άρα πρέπει να γίνει επανεκκίνηση της Περιόδου.
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 World Boccia 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.

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/τριων. Κάθε Αθλητής/τρια έχει έξι (6) χρωματιστές μπάλες και πρέπει να εισέλθει στην κλήση 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 δικαιούται να συνοδεύει κάθε Πλευρά στο Γήπεδο σε όλους τους τύπους παιχνιδιών. Ο Προπονητής 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.

Στα ζευγάρια BC3 κάθε Αθλητής/τρια υποβοηθείται από έναν Χειριστή Ράμπας, ο οποίος πρέπει να συμμορφώνεται στους Κανονισμούς των Χειριστών Ράμπας. Ένας Προπονητής δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ζευγάρι στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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 στους Κανονισμούς των Αθλητικών Βοηθών. Ένας Προπονητής δικαιούται να συνοδεύει κάθε Ομάδα στο Γήπεδο. Κατά τη διεξαγωγή κάθε Περιόδου, ο Προπονητής πρέπει να κάθεται στην περιοχή που είναι σχεδιασμένη για τους Προπονητές στο τέλος του γηπέδου.

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 μετριοούνται σε μια λεπτή γραμμή με την ταινία να κατανέμεται ομοιόμορφα σε κάθε πλευρά του εν λόγω σημείου. Η γραμμή ρίψης και η γραμμή V θα πρέπει να τοποθετηθούν στην μη έγκυρη περιοχή για 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 ποια 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

Συσκευές, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται μετροταινίες, διαβήτες, φίλερ, φακοί, χρησιμοποιούνται από τους Διαιτητές για να μετρήσουν τις αποστάσεις στο γήπεδο.

4 Εξοπλισμός

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

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

- Αναπηρικά αμαξίδια
- 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. Αυτή η διαδικασία διεξάγεται 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 τεκμηριωμένη έγγραφη έγκριση την οποία λαμβάνουν από τους Υπεύθυνους Κατηγοριοποίησης και πρέπει να τη φέρουν στον Έλεγχο Εξοπλισμού και στην Αίθουσα Κλήσης. Το έγγραφο κατηγοριοποίησης είναι έγκυρο για τη διάρκεια που αναφέρεται σε αυτό (Η κατηγοριοποίηση μπορεί να είναι μόνιμη ή προσωρινή)

Αθλητές/τριες (συμπεριλαμβανομένων ΧΡ/ΑΒ) 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 με το Διαιτητή, την καθοδήγηση του βοηθού στα πλαίσια που ορίζουν οι κανονισμοί για την επικοινωνία στο γήπεδο ή αν απαιτείται για την μετακίνηση του αμαξιδίου (αναφ.: 15.9)

Αιτήματα για έγκριση οποιοδήποτε αντικειμένου μετά την ολοκλήρωση των ελέγχων εξοπλισμού δεν θα γίνονται δεκτά, εκτός από εξαιρετικές περιπτώσεις (πχ αντικατάσταση αναπηρικού αμαξιδίου κατά τη διάρκεια αγώνα) που χρειάζεται η έγκριση του ΕΔ.

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 (Βοηθού) Επικεφαλής Διαιτητή. Αν ο εξοπλισμός που χρησιμοποιείται στο γήπεδο βρεθεί παράτυπος, ο Αθλητής/τρια θα λάβει κίτρινη κάρτα (αναφ.:16.9.5). Η πλευρά δύναται να χρησιμοποιήσει Τεχνικό time – out για να επιδιορθώσει ή να αντικαταστήσει τον εν λόγω εξοπλισμό σύμφωνα με τον κανονισμό 20.1. Αν ο αθλητής/τρια δεν καταφέρει να φτιάξει ή να αντικαταστήσει τον εξοπλισμό μέσα στον προβλεπόμενο χρόνο, ο εξοπλισμός δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω στον αγώνα.

4.1 Βοηθητικές Συσκευές

Οι Βοηθητικές Συσκευές, όπως **οι ράμπες** 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.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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 ένα μέλος της ομάδας μπορεί να χειρίζεται τη ράμπα κατά τη διενέργεια των Ελέγχων Εξοπλισμού. Εφόσον εγκριθεί στον Έλεγχο Εξοπλισμού, ο Διαιτητής θα τοποθετήσει το αντίστοιχο αυτοκόλλητο ή τη σφραγίδα της επικύρωσης, την οποία παρέχει η ΟΕ για το competition, σε όλους τους εγκεκριμένους εξοπλισμούς.

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 την παρεμποδίζει 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 εφάπτεται 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 ~~μόνο~~ κατά την απελευθέρωση της μπάλας. Ο δείκτης ΔΕΝ επιτρέπεται να εφάπτεται στο αναπηρικό αμαξίδιο (εκτός από τον αθλητή/τρια) κατά την απελευθέρωση (αναφ.:16.5.2). Η απελευθέρωση της μπάλας πρέπει να πραγματοποιείται υπό την ενέργεια του Αθλητή/τριας που χρησιμοποιεί το δείκτη. Επιτρέπεται για έναν Αθλητή/τρια να μετακινεί το αμαξίδιο του/της, εξ ολοκλήρου μόνος/η του, ενώ είναι σε επαφή με τη μπάλα κατά την απελευθέρωσή της. Η ανύψωση ή, αντίστοιχα, το χαμύλωμα μίας πύλης, δεν είναι επιτρεπτό. Χορδές, κορδέλες, φιδόγκοι, λωρίδες υφάσματος κλπ, δεν αποτελούν δείκτες.

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.: 16.5.7) (Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζεται πως ο Χειριστής της Ράμπας δε συμμετέχει στην ευθυγράμμιση για την πρώτη βολή, ενόσω ο Διαιτητής είναι απασχολημένος). Η ράμπα ΔΕΝ επιτρέπεται να έχει οποιοδήποτε σημάδι ή συσκευή που υποδεικνύει την αρχική θέση της για την αιώρηση και προς τις δύο κατευθύνσεις (π.χ. ΔΕΝ επιτρέπεται να χρησιμοποιείται διαβαθμισμένο κολάρο στη βάση στήριξης).

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.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Οι Αθλητές/τριες που έχουν εναπομείνανες 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 εναπομείνανες μπάλες, δεν χρειάζεται να κάνει αυτή την αιώρηση (αναφ.: 16.5.7).

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 ή να είναι με ασφάλεια τοποθετημένες στο αμαξίδιο του Αθλητή/τριας. 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 έδαφος του κουτιού ρίψης του συγκεκριμένου Αθλητή/τριας ή να είναι με ασφάλεια τοποθετημένες στο αμαξίδιο του 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 16.7.1.

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/κτριά του/της, αν είναι απαραίτητο. Η ράμπα αντικατάστασης μπορεί να αντικατασταθεί μεταξύ των Περιόδων. Η αναπληρωματική ράμπα 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 ΑΧ (αναφ.:20). Μία Πλευρά μπορεί να λάβει μόνο ένα τεχνικό time out ανά αγώνα.

4.1.9 Αν οι μπάλες ή ο εξοπλισμός ενός Αθλητή/τριας υποστεί βλάβη εξ αιτίας μιας (ακούσιας) ενέργειας της αντίπαλης πλευράς και ο Αθλητής/τρια δεν μπορεί να συνεχίσει να χρησιμοποιεί τον εξοπλισμό αυτό, ο αντίπαλος χάνει τον αγώνα (αναφ.: 16.12.1) Αν σύμφωνα με το Διαιτητή η βλάβη προκλήθηκε εκούσια εφαρμόζεται ο κανονισμός 16.11

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 ανάκλιντρα/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 66cm από το έδαφος μέχρι το χαμηλότερο σημείο όπου ο γλουτός του Αθλητή/τριας έρχεται σε επαφή με το μαξιλάρι του καθίσματος (αναφ.: 16.7.3, 16.7.6).

4.2.2 Εάν ένα αναπηρικό αμαξίδιο παρουσιάσει βλάβη κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο χρόνος πρέπει να σταματήσει και η Πλευρά θα λάβει ένα τεχνικό time out δέκα (10) λεπτών ανά αγώνα για να προβεί σε επισκευές ή αντικατάσταση. Εάν το αναπηρικό αμαξίδιο δεν μπορεί να επισκευαστεί, ο Αθλητής/τρια έχει τη δυνατότητα να το αντικαταστήσει μ' ένα άλλο αμαξίδιο αλλιώς πρέπει να συνεχίσει να παίζει με το αμαξίδιο αυτό. Το αμαξίδιο μπορεί επίσης να αντικατασταθεί μεταξύ των περιόδων. Αν το νέο αμαξίδιο δεν έχει εκλεχθεί στον προ αγωνιστικό έλεγχο εξοπλισμού μπορεί να ελεγχθεί στο γήπεδο. Οι μπάλες τις οποίες ο Αθλητής/τρια δεν μπορεί να ρίξει, γίνονται νεκρές μπάλες.

4.2.3 Σε περίπτωση διαφωνίας σχετικά με αμαξίδιο, την απόφαση θα λάβουν οι (Βοηθός) Επικεφαλής Διαιτητής σε συνεργασία με τον Τεχνικό Επιτετραμμένο. 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 μάντες (ζώνες), μάντες θώρακος, αστραγάλων, ποδιών/πέλματος, θωρακικά στηρίγματα, λαβές. Η στήριξη τέτοιου τύπου πρέπει να δηλωθεί, να εγκριθεί και να καταγραφεί κατά τη διαδικασία διενέργειας της Κατηγοριοποίησης.

4.3.2 ΚΑΜΙΑ επιπρόσθετη συσκευή/εξάρτημα δεν πρέπει να προστίθεται στο αγωνιστικό αμαξίδιο, η οποία θα προσδώσει έλεγχο, ή να κατευθύνει τα Άνω Άκρα/Κάτω Άκρα (AA/KA) που δίνει στον Αθλητή/τρια, ένα αθέμιτο πλεονέκτημα κατά τη ρίψη της μπάλας εντός της περιοχής παιχνιδιού (π.χ. ένα εξωτερικό εξάρτημα-οδηγός που βοηθά στην κατεύθυνση μίας ρίψης/κλωτσιάς/απελευθέρωσης). Οποιαδήποτε τέτοια συσκευή θα αφαιρείται από το αμαξίδιο προκειμένου να εγκριθεί για χρήση στη διοργάνωση.

5. Μπάλες BOCCIA

Στις επίσημες διοργανώσεις της World Boccia 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

Οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε διοργανώσεις της World Boccia πρέπει να προέρχονται από αδειοδοτημένο κατασκευαστή. Η μπάλα πρέπει να φέρει το επίσημο λογότυπο του κατασκευαστή και το επίσημο λογότυπο αδειοδότησης από την World Boccia.

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 World Boccia χρωματικό εύρος που παρέχεται στους κατασκευαστές.

Μια μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική και κατασκευασμένη από κομμάτια ίσου μεγέθους. Όλα τα κομμάτια πρέπει να είναι ραμμένα ομοιόμορφα καθορίζοντας το σφαιρικό σχήμα. Όλα τα κομμάτια πρέπει να είναι από τον ίδιο τύπο υλικού.

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 αγωγίμα, μεταλλικά ή μαγνητικά.

Τύπος μπάλας που δεν έχει αδειοδοτηθεί μέχρι την 1^η Ιανουαρίου κάθε χρόνου, μπορεί να διατεθεί προς πώληση από τον κατασκευαστή μετά τη λήξη της μεγαλύτερης διοργάνωσης ή της διοργάνωσης πρόκρισης του συγκεκριμένου ημερολογιακού έτους(βλ. τμ. 1.3 στο Competition and Ranking Manual)

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 και ικανή να ανταπεξέλθει στα κριτήρια απόδοσης. Τα λογότυπα του κατασκευαστή και της World Boccia 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 ή αποδεκτή προετοιμασία παιχνιδιού. Οτιδήποτε αλλάζει την περιοχή της επιφάνειας ή το γέμισμα της μπάλας που είναι ορατό ή μπορεί να γίνει αντιληπτό απτικά θα θεωρείται τροποποίηση.

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. 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 πάνω στα εγκεκριμένα λογότυπα του κατασκευαστή ή της World Boccia.

Η επιφάνεια της μπάλας δεν επιτρέπεται να έχει κανενός είδους ουσίες. 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 και 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, αφού εξετασθεί από το ΕΔ/ΒΕΔ, ο Διαιτητής θα επιβεβαιώσει αν υπάρχει υποψία ότι η μπάλα είναι τροποποιημένη ή όχι. Μόνο αν υπάρχει υποψία, θα συσταθεί επιτροπή 3 ατόμων που θα επανεξετάσει την κατασχεμένη μπάλα. Η επιτροπή πρέπει να αποτελείται από δύο τουλάχιστον από τους: ΕΔ, ΒΕΔ, ΤΕ, ή ΒΤΕ. Τα 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.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Η επιτροπή 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 μπορεί να διενεργήσει **τρία** επιπλέον τεστ προκειμένου να διαπιστωθεί αν η μπάλα έχει τροποποιηθεί:

- Τεστ Βελόνας
- Τεστ Τριβής
- Έλεγχος ανίχνευσης μεταλλικών στοιχείων

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.

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 τη διοργάνωση. Στον Αθλητή/τρια θα γίνει επίσης αναφορά σύμφωνα με τον Κώδικα Ηθικής της World Boccia στην Επιτροπή Ηθικής της World Boccia). Ανατρέξτε στον Κώδικα Ηθικής της World Boccia 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 τα υποστηρικτικά μέλη (Προπονητής, AB, XP) μπορούν να εισέλθουν στην Περιοχή Προθέρμανσης και το προκαθορισμένο γήπεδο, μέσα στο χρόνο που έχει καθοριστεί για αυτούς (αναφ.:16.9.1).

6.1.1 Χρονοδιάγραμμα Προθέρμανσης: Για όλες τις κατηγορίες, η Περιοχή Προθέρμανσης θα ανοίξει 95 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα και θα κλείσει 40 λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα. 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.: 16.9.1)

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

7.3 Πριν την είσοδο στην Αίθουσα Κλήσης, κάθε Αθλητής/τρια, και κάθε Χειριστής Ράμπας πρέπει να επιδείξει τον αριθμό με τον οποίο αγωνίζεται και τη διαπίστευσή τους. Οι Προπονητές και οι ΑΒ 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. 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 όλες τις κατηγορίες, όλοι οι Αθλητές/τριες πρέπει να εισέλθουν στην Αίθουσα Κλήσης στο χρονικό διάστημα μεταξύ τριάντα (35) λεπτών έως δεκαπέντε (20) λεπτών πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα στον οποίο είναι προγραμματισμένο να συμμετέχουν.

7.4.2 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. Εξαίρεση μπορεί να γίνει για Προπονητές που είναι στο γήπεδο έχοντας διαδοχικά παιχνίδια και δεν μπορούν να είναι εγκαίρως στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης για τον αγώνα που ακολουθεί.

7.5 Από τη στιγμή της επιβεβαιωμένης εισόδου στην Αίθουσα Κλήσης Αθλητές/τριες, Προπονητές, 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 (εξαίρεση αποτελεί ο κανονισμός 7.12). Οποιαδήποτε άλλη εξαίρεση εξετάζεται από τον Επιδιαιτητή 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 διαδοχικά παιχνίδια ο Προπονητής 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.

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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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, διεξάγεται στην Αίθουσα Κλήσης για επιβεβαίωση της ύπαρξης των αυτοκόλλητων/σφραγίδων επικύρωσης για τη χρήση του στη διοργάνωση. Οποιοδήποτε κομμάτι του εξοπλισμού δεν περάσει επιτυχώς τον έλεγχο, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο γήπεδο και η Πλευρά παίρνει κίτρινη κάρτα.

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, μετά τη ρίψη του νομίσματος και πριν τον έλεγχο των μπαλών.

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 7.12 δεν ισχύει αν η καθυστέρηση οφείλεται στην Οργανωτική Επιτροπή. Αν για οποιαδήποτε λόγω υπάρχει καθυστέρηση στο πρόγραμμα η Οργανωτική Επιτροπή πρέπει να ενημερώσει τους Αρχηγούς Αποστολών όσο πιο σύντομα γίνεται εγγράφως, ενώ ο 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:

- Τεστ Κύλισης
- Επιθεώρηση Μπάλας
- Έλεγχος Περιφέρειας
- Έλεγχος Βάρους
- Η διαδικασία διεξαγωγής των συγκεκριμένων τεστ βρίσκεται στο Εγχειρίδιο Διαδικασιών Διαιτησίας.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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 Jack της διοργάνωσης η οποία θα επιλεγεί από τον Αθλητή ανάμεσα στις Jack που διαθέτει η διοργάνωση.

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.

Οι Αθλητές/τριες και οι Προπονητές 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 Ζευγάρια και Ομάδες όλοι οι Αθλητές/τριες, Χειριστές Ράμπας και Αθλητικοί Βοηθοί μιας Πλευράς θεωρούνται μια συμμετοχή. Εάν ένα αντικείμενο αποτύχει στον έλεγχο, η Πλευρά παίρνει κίτρινη κάρτα.

Αν μια ή περισσότερες μπάλες κατασχεθούν κατά τη διάρκεια του ελέγχου μπαλών ή ομάδα/το ζευγάρι μπορεί να αποφασίσει ποιος Αθλητής/τρια θα παίξει με λιγότερες μπάλες (αναφ.: 16.9.3). **(η ομάδα/το ζευγάρι μπορεί σε κάθε Περίοδο να διαλέγει διαφορετικά.)**. 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

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. Ο /η αρχηγός πρέπει να εύκολα αναγνωρίσιμος για παράδειγμα φορώντας το γράμμα "C", ή το περιβραχιόνιο του αρχηγού. **(αν ο/η αρχηγός δεν έχει διακριτικό αναγνώρισης, αυτό δεν αποτελεί παράβαση, αλλά πρέπει στην αίθουσα κλήσης να βρεθεί ένας τρόπος να γίνει αναγνωρίσιμος/η)**. 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 νομίσματος και αποφασίζει εάν θα παίξουν με τις κόκκινες ή τις μπλε μπάλες και αποφασίζει αν θα κάνουν ζέσταμα πρώτοι ή τελευταίοι.

9.1.1.3 Εκπροσωπεί την Ομάδα/ Ζευγάρι στη νέα κλήρωση του νομίσματος πριν την παράταση και αποφασίζει ποια πλευρά θα ξεκινήσει την Παράταση.

9.1.1.4 Ζητά τεχνικό ή ιατρικό time out. Ο Προπονητής, ΑΒ ή ΧΡ 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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 που θα ζητήσει διευκρινίσεις. Ο Προπονητής, 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 15.7 και 15.8.

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 World Boccia που αφορά την Υπερηκόνητα 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 αδυναμίας του. Σε περίπτωση αδυναμίας του ΧΡ, υπάρχει δυνατότητα αντικατάστασης. Για να επιτραπεί η αντικατάσταση, πρέπει να ενημερωθεί η Γραμματεία της Διοργάνωσης πριν ανοίξουν τα Γήπεδα Προθέρμανσης του εν λόγω αγώνα. Ο/Η (Βοηθός) Τεχνικός Επιτετραμμένος πρέπει να ειδοποιήσει άμεσα τον αντίπαλο για την αντικατάσταση μόλις καταστούν διαθέσιμα τα Γήπεδα Προθέρμανσης. Αν ένας ΧΡ καταστεί αδύναμος κατά τη διάρκεια της Προθέρμανσης, στην Αίθουσα Κλήσης ή στον ΑΧ, πρέπει να εξεταστεί από το ιατρικό προσωπικό της διοργάνωσης (αν είναι στον ΑΧ θα δοθεί ιατρικό time out). Αν επιβεβαιωθεί ιατρικά ότι ο ΧΡ δεν είναι σε θέση να συνεχίσει τον αγώνα, μπορεί να αντικατασταθεί κατά τη διάρκεια του time out ή ανάμεσα στις περιόδους.

Κάθε αντικαταστάτης ΧΡ πρέπει να έχει την αντίστοιχη άδεια ΧΡ BC3 και να έχει ολοκληρώσει τη διαδικασία ελέγχου anti-dopping.

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 (αναφ.16.6.2). Εξαίρεση αποτελεί η περίπτωση όπου γίνεται ζωντανή αναμετάδοση του παιχνιδιού και υπάρχουν οθόνες στον αγωνιστικό χώρο όπου δύναται ο ΧΡ μέσα από αυτές να μπορεί να βλέπει έμμεσα την περιοχή παιχνιδιού. Για τέτοια ζητήματα την τελική απόφαση έχουν ο ΤΕ σε συνεργασία με την ΟΕ.

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 ή τη μπάλα πέναλτι και ανακοινώνει: «Ένα Λεπτό!»
- Μεσολαβούν στις συνδιαλέξεις μεταξύ του Αθλητή/τριας και του Διαιτητή - μετά από έγκριση του Διαιτητή

Κατά την απελευθέρωση της μπάλας ο Χειριστής Ράμπας (αναφ.:16.5.3):

- Δεν επιτρέπεται να έχει άμεση σωματική επαφή με τον Αθλητή/τρια (δεν πρέπει ν' αγγίζει καθόλου τον Αθλητή/τρια)
- Δεν επιτρέπεται να βοηθά τον Αθλητή/τρια ωθώντας, είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο

- Δεν επιτρέπεται να αγγίζει το δείκτη (αναφ.: 16.5.4)

9.2.2 Αθλητικός Βοηθός

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

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.: 16.5.3), ούτε επιτρέπεται να βοηθά τον Αθλητή/τρια ωθώντας είτε προσαρμόζοντας το αμαξίδιο.

9.2.3 Προπονητής

Ένας Προπονητής ανά Πλευρά επιτρέπεται να εισέλθει στην Περιοχή Προθέρμανσης, στην Αίθουσα Κλήσης και στον ΑΧ, σε κάθε Κατηγορία (αναφ.: 6.2.7.2). Κατά τη διάρκεια της Περιόδου, ο Προπονητής πρέπει να βρίσκεται στην ειδικά σχεδιασμένη περιοχή δίπλα στο χρονόμετρο στην Περιοχή Προπονητών. Προπονητής μπορεί να είναι οποιοδήποτε δηλωμένο μέλος της χώρας του Αθλητή που τον συνοδεύει.

10. Παιχνίδι

10.1 Προθέρμανση στο Γήπεδο

Πριν την έναρξη του αγώνα, κάθε Πλευρά μπορεί να προθερμαθεί παίζοντας και τις 6 χρωματιστές μπάλες, συμπεριλαμβανομένης και της Jack, εντός χρονικού εύρους 2 λεπτών. Στα ατομικά competition η Προθέρμανση πραγματοποιείται και από τις δύο Πλευρές ταυτόχρονα. Στα competition Ομάδων και των Ζευγαριών η Προθέρμανση πραγματοποιείται ξεχωριστά.

10.1.1 Διαδικασία ατομικών competition: Μετάβαση από την Αίθουσα Κλήσης στο γήπεδο που θα διεξαχθεί ο αγώνας, στον ΑΧ. Όταν βρεθούν στο γήπεδο και οι δύο Πλευρές θα τοποθετηθούν στα ειδικά καθορισμένα κουτιά ρίψης. Ο Διαιτητής θα υποδείξει την έναρξη της προθέρμανσης των 2 λεπτών, κατά τη διάρκεια των οποίων οι Πλευρές μπορούν να ρίξουν όλες τις μπάλες τους συμπεριλαμβανομένης και της Jack. Επιτρέπεται και στις δύο Πλευρές να παίζουν τις μπάλες κατά την προθέρμανση και στις δύο πλευρές του γηπέδου. Αναμένεται και από τις δύο Πλευρές να επιδεικνύουν πνεύμα συνεργασίας, παραχωρώντας η μία στην άλλη χώρο για να παιχτούν οι μπάλες. Αν ο Διαιτητής κρίνει ότι η μια Πλευρά δεν συμπεριφέρεται συνεργατικά (π.χ. συνεχόμενα εμποδίζει την αντίπαλη Πλευρά να κάνει μια συγκεκριμένη βολή) δίνεται πέναλτι (αναφ.: 16.6.10)

10.1.2 Διαδικασία competition Ομάδων και Ζευγαριών: Μετάβαση από την Αίθουσα Κλήσης στο γήπεδο που θα διεξαχθεί ο αγώνας, στον ΑΧ. 1 Φτάνοντας στο γήπεδο η Πλευρά που θα ξεκινήσει την προθέρμανση πρώτη θα τοποθετηθεί στα ειδικά καθορισμένα κουτιά ρίψης. Ο Διαιτητής θα υποδείξει την έναρξη της προθέρμανσης των 2 λεπτών, κατά τη διάρκεια των οποίων η Πλευρά μπορεί να ρίξει όλες τις μπάλες της συμπεριλαμβανομένης και της Jack. Οι Αθλητές/τριες βγαίνουν από τα κουτιά ρίψης τους προς τα πίσω και η άλλη Πλευρά μπαίνει για τη δική της ξεχωριστή προθέρμανση. Όταν η μια Πλευρά κάνει προθέρμανση, η άλλη Πλευρά πρέπει να περιμένει πίσω από το κουτί ρίψης της.

Κάθε Προθέρμανση τελειώνει είτε, όταν και οι δύο Πλευρές έχουν ρίξει όλες τις μπάλες, ή όταν παρέλθουν τα 2 λεπτά, για κάθε Πλευρά (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 χρονόμετρα. Οι χρόνοι είναι οι εξής:

- BC1: 4:30 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

- BC2: 3:30 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC3: 6 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- BC4: 3:30 λεπτά ανά Αθλητή/τρια ανά Περίοδο
- Ομάδες: 5 λεπτά ανά Ομάδα ανά Περίοδο
- Ζευγάρια BC3: 7 λεπτά ανά Ζευγάρι ανά Περίοδο
- Ζευγάρια BC4: 4 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 ποια 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 από 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.

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 χρονομέτρο. 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.: 15.8).

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 Διαδικασία ρίψης μπαλών

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, οι Χειριστές Ράμπας πρέπει να βρίσκονται μέσα στο κουτί ρίψης από τη στιγμή απελευθέρωσης της μπάλας.

10.3.1 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

τους να βρίσκεται σε επαφή με το αμαξιδίό τους (αναφ.: 16.7.3). Οι Αθλητές/τριες αυτοί/τες πρέπει να έχουν λάβει βεβαίωση έγκρισης για τη συγκεκριμένη μέθοδο μέσω της διαδικασίας της Κατηγοριοποίησης.

10.3.2 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.

10.3.3 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.

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

10.4 Ρίχνοντας τη Jack

10.4.1 Η Πλευρά που έχει τις κόκκινες μπάλες, ξεκινά πάντα την πρώτη Περίοδο και κάθε επόμενη μονή Περίοδο (3,5). Η Πλευρά που έχει τις μπλε μπάλες ξεκινά πάντα τις ζυγές Περιόδους (2,4,6).

10.4.2 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.

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

10.5 Άκυρη Jack (Φάουλ)

10.5.1 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 16.1-16.11

10.5.2 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.

10.5.3 Όταν η Jack είναι άκυρη (φάουλ), η επόμενη Περίοδος θα ξεκινήσει με διαδοχική σειρά (τη Jack θα ρίξει ο Αθλητής/τρια που επρόκειτο να ρίξει κανονικά σε αυτή την Περίοδο).

10.6 Ρίχνοντας την πρώτη χρωματιστή μπάλα στο γήπεδο

10.6.1 Ο Αθλητής/τρια που ρίχνει τη Jack επιτυχημένα είναι και αυτός/αυτή που θα ρίξει την πρώτη χρωματιστή μπάλα (αναφ.:16.5.6). Αν υπάρχει μεγάλη καθυστέρηση μεταξύ της ρίψης της Jack και της ρίψης της πρώτης χρωματιστής μπάλας (π.χ. λόγω δυσλειτουργίας του χρονομέτρου) ο Αθλητής/τρια μπορεί να ζητήσει να ξαναρίξει τη Jack πριν τη ρίψη της πρώτης χρωματιστής μπάλας. Ο χρόνος θα επαναρρυθμιστεί όπως στην αρχή της Περιόδου.

10.6.2 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

που ανήκει στην Πλευρά που παίζει, μπορεί να ρίξει τη δεύτερη (2^η) χρωματιστή μπάλα στην περιοχή παιχνιδιού.

10.7 Ρίχνοντας τις υπόλοιπες μπάλες

10.7.1 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 παίζει. Για τους Αθλητές/τριες BC3, οι Χειριστές Ράμπας και ο εξοπλισμός (συμπεριλαμβανομένου και του καθίσματος του ΧΡ) πρέπει να βρίσκονται «Εκτός Οπτικού Πεδίου».

10.7.2 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.

10.8 «Εκτός Οπτικού Πεδίου»

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. Για τους Αθλητές/τριες BC3, οι Χειριστές Ράμπας και ο εξοπλισμός (συμπεριλαμβανομένου και του καθίσματος του ΧΡ) πρέπει να βρίσκονται «Εκτός Οπτικού Πεδίου».

Αν μία Πλευρά συνειδητά ή εσκεμμένα δεν ενεργήσει ώστε να βρεθεί «Εκτός Οπτικού Πεδίου», θα λάβει λεκτική προειδοποίηση, όπου ο Διαιτητής θα διορθώσει, αν είναι απαραίτητο, το χρόνο του αντιπάλου. Αν συμβεί και δεύτερη ή εξακολουθητικά ο Διαιτητής θα δώσει την ποινή σύμφωνα με τον κανονισμό 16.6. Η απόφαση θα πρέπει να λαμβάνεται σύμφωνα με την κρίση του Διαιτητή για την κάθε κατάσταση, του οποίου η απόφαση θα είναι και οριστική. Η αντίπαλη Πλευρά θα παίζει, σύμφωνα με τον κανονισμό 10.7. Αν ο Διαιτητής αντιληφθεί πως ένας Αθλητής/τρια εσκεμμένα δεν βρίσκεται «Εκτός Οπτικού Πεδίου», παρεμποδίζοντας ή αποσπώντας την αντίπαλη Πλευρά, θα αποδοθούν μία μπάλα πέναλτι και κίτρινη κάρτα σύμφωνα με τον κανονισμό 16.8.1

10.9 Μετακίνηση στο Γήπεδο

10.9.1 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.:16.6.3). Μετακίνηση και προετοιμασία επιτρέπονται κατά τη διάρκεια του «Νεκρού Χρόνου» ή στον «Χρόνο του Διαιτητή». Όταν ο Διαιτητής δείξει χρώμα η Πλευρά που παίζει θα τοποθετηθεί μέσα στα κουτιά ρίψης της, ενώ η άλλη Πλευρά μετακινείται ή παραμένει εντελώς **εκτός οπτικού πεδίου**.

10.9.2 Από τη στιγμή που ο Διαιτητής υποδείξει στον Αθλητή/τρια ποια Πλευρά παίζει, οι Αθλητές/τριες αυτής της Πλευράς παίρνουν θέση στο κουτί ρίψης τους και είναι ελεύθεροι να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού είτε σε τυχόν άδεια κουτιά ρίψης (αναφ.: 16.6.1). Οι Αθλητές/τριες επιτρέπεται να

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

προσανατολίσουν τη ράμπα τους από το δικό τους ή κάποιο άλλο άδειο κουτί ρίψης. Οι Αθλητές/τριες και οι AB/XP δεν επιτρέπεται να μπουν σε κουτί ρίψης της αντίπαλης Πλευράς, ενώ προετοιμάζουν την επόμενη βολή ή για να προσανατολίσουν τη ράμπα τους. Οι AB/XP ΔΕΝ επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της Περιόδου.

10.9.3 Οι Αθλητές/τριες επιτρέπεται να πάνε ή να παραμείνουν πίσω από τα κουτιά ρίψης για να ευθυγραμμίσουν τις βολές τους. Τουλάχιστον μία μπροστινή ρόδα πρέπει να παραμένει εντός του κουτιού ρίψης του Αθλητή/τριας εκείνο το διάστημα.

10.9.4 Ο διάδρομος πίσω από τα κουτιά ρίψης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους Αθλητές/τριες BC3 μόνο για να μεταβούν στην περιοχή παιχνιδιού. Για τα Ζευγάρια BC3, εάν ένας εκ των Αθλητών επιθυμεί να εισέλθει στην περιοχή παιχνιδιού πρέπει να το κάνει χωρίς να περάσει πίσω από το συμπαίκτη/κτριά του.

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

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

10.9.6 Στις Ομάδες ή τα Ζευγάρια, όταν ο Αθλητής/τρια πραγματοποιεί ρίψη της μπάλας, ο συμπαίκτης/κτριά του που είναι σε διαδικασία επιστροφής **από την περιοχή παιχνιδιού** πρέπει να έχει τουλάχιστον μία ρόδα στην περιοχή ρίψης, είτε στο κουτί ρίψης του/της, ή στο γειτονικό άδειο κουτί. Αποτυχία πραγματοποίησης θα έχει ως αποτέλεσμα αφαίρεση της μπάλας και μία μπάλα πέναλτι.

10.9.7 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.

10.9.8 Σε Κανένα μέλος της κάθε Πλευράς επιτρέπεται να φύγει από την περιοχή του γηπέδου κατά τη διάρκεια του αγώνα χωρίς την άδεια του Διαιτητή. Ακόμη και μεταξύ των Περιόδων είτε κατά τη διάρκεια ενός ιατρικού ή τεχνικού time out, δεν επιτρέπεται στο συγκεκριμένο άτομο να επιστρέψει στον αγώνα. Αν ένας Αθλητής/τρια ή Χειριστής Ράμπας φύγει από το γήπεδο χωρίς άδεια, αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την **αυτόματη ήττα με τη μέγιστη διαφορά** (16.9.4; 16.12.3).

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 ή 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 στη σχεδιασμένη περιοχή- το κουτί για τις νεκρές μπάλες ή απλώς εκτός της εξωτερικής γραμμής τουλάχιστον 1 m από τις μπάλες στην περιοχή παιχνιδιού. Αυτό δίνει στους Αθλητές/τριες τον κατάλληλο χώρο να μετακινούνται γύρω από τις μπάλες ανεμπόδιστα ώστε να μπορούν να βλέπουν τις μπάλες του παιχνιδιού.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

10.11 Η Jack εκτός ορίων 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 10.7.1.

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.: 16.5.9).

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 ισοπαλίας με ίδιο σκορ 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.

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. Σε αυτή την περίπτωση ο χρόνος θα συνεχιστεί μέχρι η μπάλα να παιχτεί με επιτυχία.

- 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, θεωρείται πως προέκυψε 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 εκτελεσθούν, ο Διαιτητής θα επιβεβαιώσει το σκορ με (τον/την Αρχηγό) κάθε Πλευρά, μετά θα ανακοινώσει προφορικά το σκορ(αναφ.: 10.16) και μετά "Τέλος Περιόδου" (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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

παρακολουθήσουν το μέτρημα. Μετά το μέτρημα, οι Αθλητές/τριες επιστρέφουν στα κουτιά ρίψης τους, ο Διαιτητής ανακοινώνει το σκορ και λέει “Τέλος Περιόδου”). Όταν ολοκληρώνεται το παιχνίδι ο Διαιτητής ανακοινώνει: “Τέλος Παιχνιδιού”, ενώ παράλληλα δείχνει το τελικό σκορ του παιχνιδιού.

10.15.2 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 στο γήπεδο, πανηγυρίσουν. Το ίδιο ισχύει και για τις μπάλες των πέναλτι.

10.15.4 Οι Αθλητικοί Βοηθοί, Χειριστές Ράμπας και οι Προπονητές, επιτρέπεται να εισέλθουν στην περιοχή του παιχνιδιού μόνο καθ’ υπόδειξη του Διαιτητή (αναφ.: 16.6.9). Στο τέλος της Περιόδου, ο Διαιτητής ανακοινώνει: “Ένα Λεπτό!” ενώ σηκώνει τη Jack ή τη χρωματιστή μπάλα ψηλά. Αυτό είναι το σήμα για ΑΒ, ΧΡ και Προπονητές 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.

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. Δεν παίζουν ρόλο στη διαμόρφωση της βαθμολογίας στην ισοπαλία μεταξύ των Πλευρών.

10.16.6 Ο Διαιτητής μπορεί να καλέσει τους/τις αρχηγούς (ή τους ίδιους τους 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 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 knockout. Η Πλευρά που ακυρώθηκε θα σημειώσει μηδέν. Αν και οι δύο Πλευρές ακυρωθούν, τότε και οι δύο θα ανακηρυχθούν ως ηττημένοι με μέγιστο σκορ 6-0, είτε με τη μέγιστη διαφορά που μπορεί να σημειωθεί στον όμιλο ή στη φάση των knockout. 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 Όλες τις Κατηγορίες

Ο Διαιτητής επιτρέπει μέγιστο όριο ενός λεπτού μεταξύ των Περιόδων. Το Ένα Λεπτό ξεκινά όταν ο Διαιτητής σηκώσει τη Jack από το δάπεδο και ανακοινώσει: "Ένα Λεπτό". Οι Αθλητικοί Βοηθοί, Χειριστές Ράμπας, Προπονητές είναι υπεύθυνοι να μαζέψουν τις μπάλες για την έναρξη της επόμενης Περιόδου. Οι Διαιτητές μπορούν να βοηθήσουν αν τους ζητηθεί. 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. (αναφ.:16.6.3)

Όταν ο Διαιτητής ανακοινώσει: "Τέλος Χρόνου!" οι Αθλητές/τριες που είναι η σειρά τους να παίξουν πρέπει να βρίσκονται στα δικά τους κουτιά ρίψης, οι Αθλητικοί Βοηθοί, οι ΧΡ και οι Προπονητές πρέπει να βρίσκονται στη δική τους αντίστοιχη καθορισμένη περιοχή. Οι Αθλητές/τριες της αντίπαλης πλευράς πρέπει να βρίσκονται πίσω από το κουτί ρίψης τους, «έτοιμοι να παίξουν» όταν αλλάξει το χρώμα. Όλα τα αντικείμενα που απαιτούνται για το παιχνίδι κατά τη διάρκεια της Περιόδου πρέπει να βρίσκονται μέσα στο κουτί ρίψης του καθενός ή να είναι τακτοποιημένα στο αμαξίδιο (π.χ. μπάλες και επεκτάσεις ράμπας). Ποινή: Μία μπάλα Πέναλτι για καθυστέρηση του αγώνα (αναφ. : 16.6.7).

Μπάλες που δεν βρίσκονται στο κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας (ή φυλάσσονται στο αμαξίδιο) κατά την έναρξη της Περιόδου, ανακηρύσσονται «Νεκρές Μπάλες» αν έχουν ξεχαστεί στην ΠΠ ή στο χώρο των «Νεκρών μπαλών». Αν είναι σε άλλο κουτί ρίψης ή πίσω από το κουτί ρίψης μπορούν να ανακτηθούν αλλά θεωρείται καθυστέρηση παιχνιδιού (πέναλτι αναφ.: 16.6.7). Αν η Πλευρά αποφασίσει να παίξει χωρίς αυτές, δεν δίνεται καμία ποινή.

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.

12.2 Μια Περίοδος μπορεί να θεωρηθεί διαταραγμένη εξαιτίας μιας πράξης ή σφάλματος του Διαιτητή (π.χ. ο Διαιτητής να κλωτσήσει μία μπάλα ή να υποδείξει λάθος χρώμα), ή ενός λάθους ή μιας πράξης μιας Πλευράς. Ο Διαιτητής θα συμβουλευτεί τις δύο Πλευρές και τον Κριτή γραμμών προκυμμένου να αποφύγει να πάρει άδικες αποφάσεις και 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, ή δεν μπορεί να επανατοποθετήσει τις διαταραγμένες μπάλες τότε η Περίοδος πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή. Η τελική απόφαση λαμβάνεται από τον Διαιτητή. Ο Διαιτητής μπορεί να συμβουλευτεί την κάμερα οροφής, αν υπάρχει (αναφ.: 12.4). Ο έλεγχος της κάμερας είναι στη διακριτική ευχέρεια του Επικεφαλής Διαιτητή.

Η Περίοδος θα επανεκκινηθεί διατηρώντας την κατάσταση πριν τη διατάραξη- οι μπάλες που αφαιρέθηκαν και από τις δύο Πλευρές θα παραμείνουν στην περιοχή για τις νεκρές μπάλες. Αν η Jack ήταν άκυρη (φάουλ), τότε θα παιχτεί ξανά από τον Αθλητή/τρια που πραγματοποίησε την τελευταία έγκυρη ρίψη.

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

12.3 Εάν 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Περίοδου. 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.

12.4 Για τις κορυφαίες διοργανώσεις (Παγκόσμια Πρωταθλήματα και Παραολυμπιακοί Αγώνες) Θα υπάρχουν πανοραμικές κάμερες σε κάθε γήπεδο έτσι ώστε να είναι εφικτό ο Διαιτητής να επανατοποθετήσει τις μπάλες γρήγορα και αξιόπιστα στην ακριβή προγενέστερη θέση τους.

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 πρέπει να πραγματοποιήσει αιώρηση της ράμπας και προς τις δύο κατευθύνσεις. Στα Ζευγάρια BC3 όλοι οι Αθλητές/τριες (αμφότεροι οι κόκκινοι και οι μπλε, στη σειρά τους) πρέπει 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, 16.5.7 – αφαίρεση απελευθερωμένης μπάλας).

13.6 Εάν προκύψει μια κατάσταση όπως περιγράφεται στον κανονισμό 10.16.2 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.

13.7 Είναι υπό σκέψη στην World Boccia στην Παράταση να χρησιμοποιείται μια ουδέτερη μπάλα. Ο κανονισμός αυτός δεν θα εφαρμοστεί από την αρχή του 2025 αλλά μπορεί να αλλάξει μέσα στον κύκλο 2025 – 2028.

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 τον 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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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.

Αθλητές/τριες, AB/ΧΡ και Προπονητές 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.

15. Επικοινωνία

15.1 Δεν θα υπάρξει επικοινωνία μεταξύ Αθλητή/τριας, Αθλητικού Βοηθού, Χειριστή Ράμπας ή/και 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 συγχαρούν ή να ενθαρρύνουν τους Αθλητές/τριες της Πλευράς τους μετά από μία βολή και μεταξύ των Περιόδων.

Αθλητές/τριες και ΑΒ/ΧΡ στο γήπεδο δεν μπορούν να λαμβάνουν καμία επικοινωνία (ηλεκτρονική, προφορική, νοηματική) από έξω από το γήπεδο κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου.

15.2 Στην Κατηγορία των Ομάδων και των Ζευγαριών, κατά τη διάρκεια μιας Περιόδου οι Αθλητές/τριες μπορούν να επικοινωνούν μόνο με τους συμπαίκτες/τριες 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.

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

15.4 Ένας Αθλητής/τρια μπορεί να ζητήσει από άλλο Αθλητή/τρια ή ΧΡ να μετακινηθεί αν η τοποθέτηση του είναι τέτοια που παρεμβαίνει στην ρίψη του, δεν μπορεί όμως να ζητήσει να βγουν τελείως 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.

15.5 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.

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

15.7 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 έτερο Διαιτητή, ο οποίος δε συμμετέχει σε άλλο αγώνα, είτε θα επιλέξει το μεταφραστή που βρίσκεται στην καθορισμένη περιοχή.

15.8 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.

15.9 Οποιαδήποτε συσκευή επικοινωνίας, που φέρεται στον ΑΧ, από Αθλητή/τρια (ΑΒ/ΧΡ) πρέπει να έχει εγκριθεί κατά τον Έλεγχο Εξοπλισμού και να έχει λάβει αυτοκόλλητο επικύρωσης, από τον ΕΔ ή το επιτελείο του. Οποιαδήποτε κακή χρήση θα θεωρηθεί αντικανονική επικοινωνία και θα έχει σαν απόρροια επίδοση

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

κίτρινης κάρτας και μια μπάλα πέναλτι, η οποία θα παιχτεί μετά τη ρίψη όλων των μπαλών της περιόδου ή κατά την επόμενη Περίοδο αν γίνει ανάμεσα στις Περιόδους. (αναφ.: 4., 16.8.2)

Οι Προπονητές επιτρέπεται να χρησιμοποιούν tablet και smartphones 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 για να επιβεβαιώσουν πως δεν είναι σε ρύθμιση επικοινωνίας.

15.10 Οι Προπονητές που δεν βρίσκονται στον ΑΧ όπως και άλλοι θεατές μπορούν να ενθαρρύνουν και να δίνουν σύντομες προπονητικές οδηγίες κατά τη διάρκεια του 1 λεπτού μεταξύ των περιόδων. Αυτό περιλαμβάνει σύντομες προφορικές οδηγίες ή σήματα. Δεν θα διεξάγονται διάλογοι μεταξύ Αθλητών/τριων που βρίσκονται στον ΑΧ και οποιουδήποτε δεν βρίσκεται στον ΑΧ. Οποιαδήποτε μορφή προπονητικής καθοδήγησης κατά τη διάρκεια της Περιόδου δεν επιτρέπεται.

Μέλη των ομάδων (Αθλητές/τριες, Προπονητές και υπόλοιπο προσωπικό) που δεν συμμορφώνονται με αυτό τον κανονισμό, μπορεί να χάσουν την διαπίστευση τους, και την άδεια πρόσβασης στην αθλητική εγκατάσταση κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης. Απλοί θεατές που δεν συμμορφώνονται με τον κανονισμό μπορεί να απομακρυνθούν από την αθλητική εγκατάσταση. Όποιος διαιτητής υποψιάζεται παραβίαση του κανονισμού 15.10 θα ενημερώνει το (Βοηθό) Επικεφαλής Διαιτητή που θα πάρει την απόφαση σε συνεργασία με τον Τεχνικό Επιτετραμμένο που παίρνει την τελική απόφαση.

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΕΝΕΞΕΙΣ

16. 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
- Ακύρωση Πλευράς
- Κόκκινη κάρτα (Αποβολή)

Όλες οι παραβάσεις καταγράφονται στο φύλλο αγώνος.

Η Πλευρά (ατομικά, Ομάδες ή Ζευγάρια) και οι ΑΒ/ΧΡ θεωρούνται μία μονάδα - κάθε κίτρινη ή κόκκινη κάρτα που λαμβάνει ο ΑΒ/ΧΡ, αποδίδονται και στον Αθλητή/τρια/ Ομάδα/Ζευγάρι. Αντίστοιχα, οι κόκκινες ή κίτρινες κάρτες που λαμβάνει ο Αθλητής/τρια αποδίδονται και στον ΑΒ/ΧΡ του.

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

16.1 Αφαίρεση μπάλας

16.1.1 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.

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

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

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

16.1.4 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).

16.2 Μία Μπάλα Πέναλτι

16.2.1 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.

16.2.2 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.

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

16.2.4 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.

16.3 Κίτρινη Κάρτα

16.3.1 Όταν διαπραχθεί μία από τις παραβάσεις του κανονισμού 16.9, ο Διαιτητής θα δείξει κίτρινη κάρτα και θα καταγράψει την παράβαση στο φύλλο αγώνος. **Στα ατομικά, η κίτρινη κάρτα που δίνεται σε μέλος μιας Πλευράς είναι προσωποποιημένη και ακολουθεί το μέλος ακόμη κι αν αυτό αλλάξει ρόλο (αθλητής/τρια/AB/ΧΡ/Προπονητής) κατά τη διάρκεια του ίδιου competition.**

16.3.2 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.: 10.16.7).

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.

16.4 Κόκκινη Κάρτα (Αποβολή)

16.4.1 Όταν ένας Αθλητής/τρια, Προπονητής, 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.: 16.11.4).

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

16.4.2 Αν ένας Αθλητής/τρια ή/και ο AB/XP του/της αποβληθούν, η Πλευρά θα χάσει τον αγώνα (αναφ.: 10.16.8).

16.4.3 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).

16.5 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν σε αφαίρεση της μπάλας που παίχτηκε (αναφ.: 16.1):

16.5.1 Αν η μπάλα απελευθερωθεί πριν ο Διαιτητής υποδείξει ποιο χρώμα θα παίζει.

16.5.2 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).

16.5.3 Αν ο AB/XP ακουμπά τον Αθλητή/τρια, **ή το δείκτη**, ή έλκει/ωθεί το αμαξίδιο κατά τη στιγμή της απελευθέρωσης (αναφ.: 9.2.1,9.2.2).

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

16.5.5 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 10.4).

16.5.6 Αν η πρώτη χρωματιστή μπάλα δεν προέλθει από τον Αθλητή/τρια που έριξε τη Jack (αναφ.: 10.6.1).

16.5.7 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).

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

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

16.6 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι (αναφ.: 16.2):

16.6.1 Αν ο Αθλητής/τρια φύγει από το κουτί ρίψης του χωρίς να του έχει υποδειχθεί ότι είναι η σειρά του (αναφ.: 10.9.2).

16.6.2 Αν ο Χειριστής Ράμπας 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).

16.6.3 Αν ο Αθλητής/τρια ή/και ο AB/XP προετοιμάζουν την επόμενη ρίψη, προσανατολίζοντας το αμαξίδιο ή/και τη ράμπα, ή ρολάροντας την μπάλα στον χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 10.9.1).

16.6.4 Ο AB/XP 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).

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

16.6.5 Αν ο Αθλητής/τρια ή/και ο AB/XP δεν είναι εκτός οπτικού πεδίου του αντιπάλου και έχει ήδη δεχθεί προφορική προειδοποίηση για αυτό στον ίδιο αγώνα. (αναφ.: 10.7.1 & 10.8).

16.6.6 Άγγιγμα της μπάλας στο γήπεδο χωρίς πρόθεση, πριν την ολοκλήρωση της Περιόδου.

16.6.7 Αδικαιολόγητη πρόκληση καθυστέρησης του αγώνα.

16.6.8 Αν ο Αθλητής/τρια δεν αποδέχεται την απόφαση του Διαιτητή

16.6.9 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).

16.6.10 Μη συνεργατική συμπεριφορά κατά τη διάρκεια της Προθέρμανσης

16.7 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι και αφαίρεση της μπάλας που παίχτηκε (αναφ.: 16.1/16.2):

16.7.1 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 AB του BC1 μπορούν να βρίσκονται πίσω από το κουτί ρίψης του Αθλητή/τριας τους. Για τους Αθλητές/τριες των BC3 και τους XP τους, αυτό ισχύει για όσο η μπάλα βρίσκεται στη ράμπα (αναφ.: 10.3).

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

16.7.3 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.: 10.3.1).

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

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

16.7.6 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).

16.7.7 Απελευθέρωση της μπάλας σε αγώνα Ζευγαριών/Ομάδων όταν ο συμπαίκτης επιστέφει από την περιοχή παιχνιδιού (αναφ.: 10.9.6). Αν ο Αθλητής/τρια που δεν παίζει, έχει τουλάχιστον τη μία ρόδα του/της στο κουτί ρίψης, θεωρείται έξω από την περιοχή παιχνιδιού.

16.7.8 Προετοιμασία και απελευθέρωση της μπάλας στο χρόνο της αντίπαλης Πλευράς (αναφ.: 16.6.4).

16.8 Οι ακόλουθες πράξεις οδηγούν στην απόδοση μιας μπάλας πέναλτι και κίτρινης κάρτας (αναφ.: 15.2, 15.3):

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

16.8.2 Αν κατά τη γνώμη του Διαιτητή υπάρχει αντικανονική επικοινωνία ανάμεσα σε Αθλητή/ες με τον AB, XP και Προπονητή. (αναφ.: 15.1-15.3).

16.9 Ο Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή/και Προπονητής που διαπράττει μία από τις ακόλουθες παραβάσεις θα λάβει κίτρινη κάρτα (αναφ.: 16.3):

16.9.1 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 την Πλευρά στις περιπτώσεις των Ομάδων και των Ζευγαριών.

16.9.2 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 (competition). Η Πλευρά που φέρνει τις επιπλέον μπάλες μπορεί να υποδείξει ποιες μπάλες θα κατασχεθούν.

“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.

16.9.3 Όταν οι μπάλα/ες ενός Αθλητή/τριας δεν πληρούν τα κριτήρια κατά τον έλεγχο μπαλών (αναφ.: 8 και 14) Ολόκληρη η διαδικασία ελέγχου μπαλών αποτελεί ένα γεγονός. Αν ένας Αθλητής/τρια φέρει περισσότερες μπάλες ΚΑΙ χάσει μια μπάλα κατά τη διενέργεια του τεστ θα του αποδοθεί ΜΙΑ κίτρινη κάρτα ΟΧΙ δύο. Στην είσοδο της Αίθουσας Κλήσης θα αναρτηθεί ανακοίνωση για τις μπάλες και τον εξοπλισμό που αποτυγχάνουν να περάσουν τον έλεγχο και τις Κίτρινες Κάρτες.

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.

16.9.4 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.

15.9.5 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),(αναφ.: 4 τελευταία παράγραφος, 4.1.3, 4.1.5

16.10 Δεύτερη κίτρινη κάρτα (αναφ.: 16.3):

16.10.1 Δεύτερη κίτρινη κάρτα σημαίνει λήψη 2^{ης} προειδοποίησης κατά τη διάρκεια του ίδιου competition (συνόλου ατομικών ή ομαδικών παιχνιδιών), (έχει δοθεί και προηγουμένως κίτρινη κάρτα για οποιαδήποτε παράβαση που συμπεριλαμβάνεται στον Κανονισμό 16.9).

16.10.2 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 ακύρωσης (αναφ.: 10.16.7).

Μία 2^η κίτρινη κάρτα στον Προπονητή/Βοηθό Προπονητή τον εμποδίζει να εισέλθει στον ΑΧ για τον συγκεκριμένο αγώνα.

16.10.3 Μία 2^η κίτρινη κάρτα κατά τη διάρκεια του αγώνα θα οδηγήσει στον αποκλεισμό από τον αγώνα και θα έχει σαν αποτέλεσμα την ακύρωση (αναφ.: 10.16.8). Αν πρόκειται για τον Προπονητή υποχρεώνεται να εξέλθει από τον ΑΧ, με τον αγώνα να συνεχίζεται.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

16.11 Οποιοδήποτε μέλος της Ομάδας, Αθλητής/τρια, Αθλητικός Βοηθός, Χειριστής Ράμπας ή/και Προπονητής που θα διαπράξει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις θα λάβει κόκκινη κάρτα και άμεση αποβολή (αναφ.: 16.4):

16.11.1 Αν επιδείξει αντιαθλητική συμπεριφορά μέσα ή έξω από τον αγωνιστικό χώρο όπως: αποπειράται να εξαπατήσει το Διαιτητή, αγωνίζεται με μπάλες που έχουν σκοπίμως παραποιηθεί, προκαλεί σκόπιμα διαταραγμένη Περίοδο ή/και συμπεριφέρεται με τρόπο επιζήμιο στην αντίπαλη Πλευρά ή στο προσωπικό της διοργάνωσης.

16.11.2 Βίαιη επαφή.

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

16.11.4 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 ακυρωθούν 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.: 16.4.1).

16.12 Ακύρωση Πλευράς

Οι παρακάτω ενέργειες οδηγούν στην Ακύρωση Πλευράς:

16.12.1 Καταστροφή μπάλας ή εξοπλισμού του αντιπάλου (χωρίς πρόθεση) (αναφ.: 4.1.9).

16.12.2 Αποτυχία στον Έλεγχο μπαλών μετά τον Αγώνα (αναφ.:14).

16.12.3 Ένας Αθλητής/τρια, ΧΡ φεύγει από το γήπεδο (αναφ.: 10.9.8).

ΔΙΕΝΕΞΙΣ

17. Διευκρινίσεις σχετικά με τις Διενέξεις

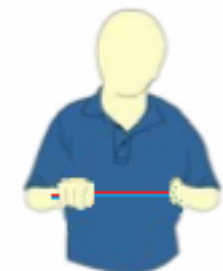
17.1 Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μία Πλευρά μπορεί να αισθανθεί ότι ο Διαιτητής έχει αγνοήσει ένα γεγονός ή έχει πάρει μία λάθος απόφαση, η οποία επηρεάζει το αποτέλεσμα του αγώνα. Εκείνη τη στιγμή, ο Αθλητής/τρια-αρχηγός εκείνης της Πλευράς μπορεί να επιστήσει την προσοχή του Διαιτητή σε αυτή την κατάσταση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

17.2 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. Πλάνα από καμία άλλη πηγή βίντεο (ζωντανή μετάδοση, κάμερα ομάδων, κ.λπ.) δεν γίνονται αποδεκτά στοιχεία σε οποιαδήποτε διένεξη.

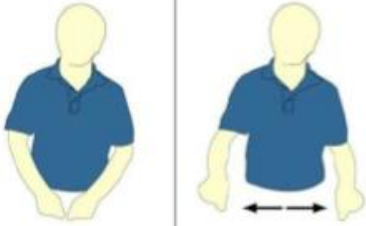
18. Σήματα Διαιτησίας

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

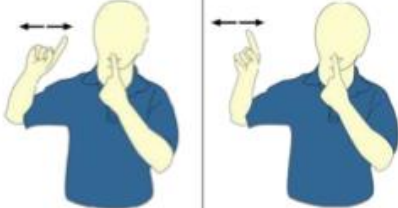
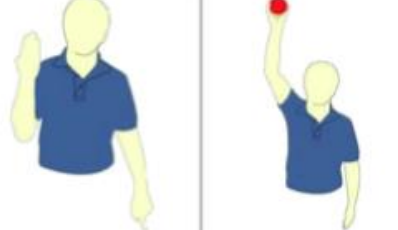
Διαιτητές

Διαδικασία που χρίζει Σήματος Διαιτησίας	Περιγραφή του Σήματος	Σήμα
Υπόδειξη να ρίξουν τις μπάλες στο ζέσταμα, ή τη Jack: - Κανονισμός 10.1.1 - Κανονισμός 10.4.2	Μετακινείτε το χέρι σας για να υποδείξετε τη ρίψη και λέτε "Ξεκινήστε το ζέσταμα", ή "Jack"	
Υπόδειξη για τη ρίψη χρωματιστής μπάλας: - Κανονισμός 10.6 - Κανονισμός 10.7	Δείχνετε το δείκτη χρώματος σύμφωνα με το χρώμα της πλευράς που ρίχνει.	
Μπάλες που απέχουν εξ' ίσου από τη "Jack" Κανονισμός 10.13	Κρατάτε το δείκτη χρώματος πλαγίως, κόντρα στην παλάμη σας, όπως φαίνεται στην εικόνα, με το πλάγιο άκρο της να δείχνει προς τους Αθλητές/τριες. Γυρίζετε το δείκτη χρώματος για να δείξετε ποιος θα ρίξει (όπως παραπάνω).	

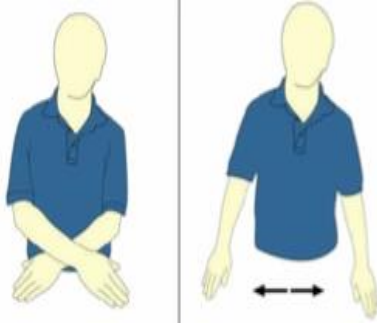
World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Τεχνικό ή Ιατρικό time out: • Κανονισμός 20 • Κανονισμός 19	Βάζετε την παλάμη του ενός χεριού σας πάνω από τα δάχτυλα του άλλου χεριού, κάθετα (σχηματίζοντας "T") λέγοντας ποια Πλευρά το κάλεσε (π.χ. Ιατρικό ή Τεχνικό time out για -όνομα Αθλητή/τριας/ομάδα/χώρα/χρώμα μπάλας).	
Παύση • Κανονισμός 17.1 • Κανονισμός 10.2.10	Δείχνετε την παλάμη του χεριού σας ανασηκωμένη. 10.6.2 Υποδεικνύει στον Χρονομέτρη να "Σταματήσει το χρόνο" ή υποδηλώνει στις Πλευρές να "Περιμένουν".	
Αντικατάσταση Μόνο για Αγώνες Νέων	Περιστρέφετε τον έναν πήχη γύρω απ' τον άλλο.	
Μέτρημα • Κανονισμός 3.5 • Κανονισμός 10.16.6	Βάζετε το ένα χέρι δίπλα στο άλλο και τα απομακρύνετε σαν να χρησιμοποιούσατε μετροταινία.	
Ο Διαιτητής ρωτάει αν οι Αθλητές/τριες θέλουν να μπουν στο γήπεδο: • Κανονισμός 10.16.6	Δείχνετε τους Αθλητές/τριες και μετά το μάτι σας.	

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Αντικανονική επικοινωνία: - Κανονισμός 16.8.2 - Κανονισμός 15	Δείχνετε το στόμα σας και κουνάτε το δείκτη σας δεξιά-αριστερά με το άλλο σας χέρι.	
Νεκρή μπάλα/μπάλα out: - Κανονισμός 10.9.2 - Κανονισμός 10.10.3 - Κανονισμός 10.11	Δείχνετε την μπάλα και σηκώνετε τον πήχη σας κάθετα με την παλάμη να υψώνεται προς τον κορμό σας και λέτε: "Out" ή "Νεκρή Μπάλα". Μετά σηκώνετε την μπάλα.	
Αφαίρεση Κανονισμός 16.1	Δείχνετε την μπάλα και υψώνετε τον πήχη κυρτώνοντας το χέρι σας προτού σηκώσετε την μπάλα (όποτε είναι εφικτό).	
1 Μπάλα Πέναλτι: Κανονισμός 16.2	Υψώνετε 1 δάχτυλο.	

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Κίτρινη Κάρτα: - Κανονισμός 16.3 Δεύτερη κίτρινη κάρτα και αποβολή απ' τον τρέχοντα αγώνα: - Κανονισμός 16.10	Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για την παράβαση. Δείχνετε την κίτρινη κάρτα για δεύτερη παράβαση (τέλος του αγώνα, για Ζευγάρια και Ατομικά).	
Κόκκινη Κάρτα (Αποκλεισμός): - Κανονισμός 16.4. - Κανονισμός 16.11.4	Δείχνετε την κόκκινη κάρτα.	
Ολοκλήρωση Περιόδου/Τέλος του αγώνα: Κανονισμός 10.15	Σταυρώνετε τεντωμένα τα χέρια σας και τα απομακρύνετε. Ανακοινώνετε, "Τέλος Περιόδου" ή "Τέλος Παιχνιδιού".	
Σκορ: - Κανονισμός 3.4 - Κανονισμός 10.16	Τοποθετείτε τα δάχτυλά σας στο νικητήριο χρώμα του δείκτη χρώματος και δείχνετε το σκορ. Ανακοινώνετε το σκορ.	

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

Σκορ

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

Κριτής Γραμμών

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

TIME OUTS

19. Ιατρικό Time Out

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

19.2 Ένας Αθλητής/τρια ή ΑΒ/ΧΡ μπορεί να λάβει μόνο ένα (1) ιατρικό time out ανά αγώνα.

19.3 Σε όποιον Αθλητή/τρια ή ΑΒ/ΧΡ δοθεί ιατρικό time out πρέπει να τον δει στο γήπεδο το ιατρικό προσωπικό που έχει ορισθεί από τη διοργάνωση, το συντομότερο δυνατό. Μπορεί να κληθεί στον ΑΧ να βοηθήσει και κάποιο άλλο μέλος του ιατρικού προσωπικού **και η απόφαση αυτή είναι στη διακριτική ευχέρεια του μέλους του ιατρικού προσωπικού που βρίσκεται στον ΑΧ**. Το ιατρικό προσωπικό μπορεί να έχει βοήθεια στην επικοινωνία από τον Αθλητή/τρια ή τον ΑΒ/ΧΡ, αν είναι απαραίτητο. Το ιατρικό time out ξεκινά αμέσως όταν δίνεται το σήμα, αλλά ο χρόνος δεν ξεκινά να μετρά αντίστροφα μέχρι να έρθει ο γιατρός στο γήπεδο.

World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.1)

19.4 Σε κάθε Κατηγορία, αν ένας Αθλητής/τρια δε δύναται να συνεχίσει, Η Πλευρά ακυρώνεται.

19.5 Αν το ιατρικό time out ζητηθεί για έναν Αθλητικό Βοηθό/Χειριστή Ράμπας και ο ΑΒ/ΧΡ 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.

19.6 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.

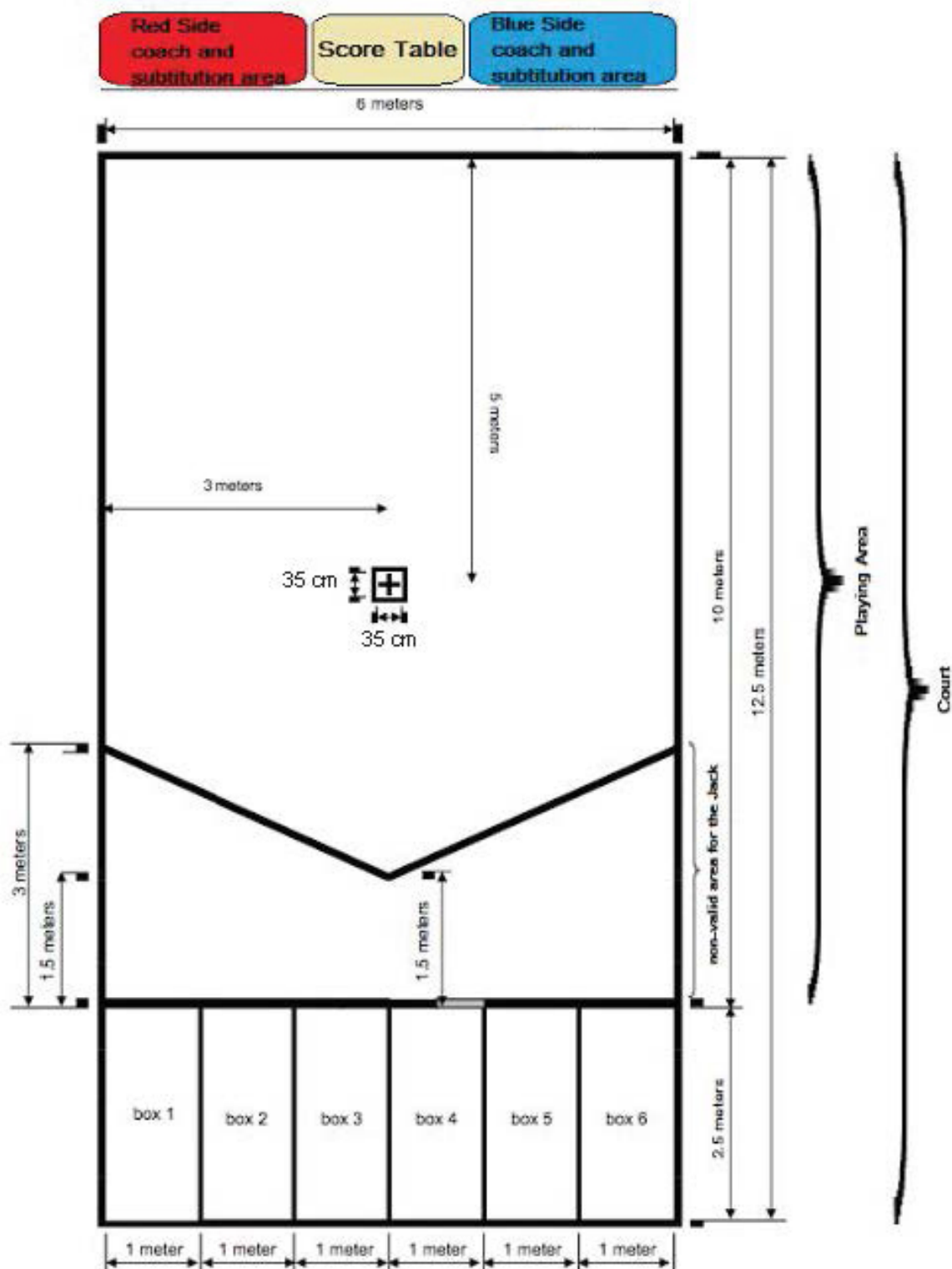
Στην Κατηγορία των Ατομικών αν ο Αθλητής/τρια αποσυρθεί από το υπόλοιπο της διοργάνωσης, όλοι οι επόμενοι αγώνες που θα διεξάγονταν θα έχουν σκορ αντίστοιχο με το σκορ με τη μεγαλύτερη διαφορά των 6-0, ή την υψηλότερη διαφορά αυτού του ομίλου ή της φάσης των knock out.

20. Τεχνικό Time out

20.1 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 Επιδιατητής 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.

20.2 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.