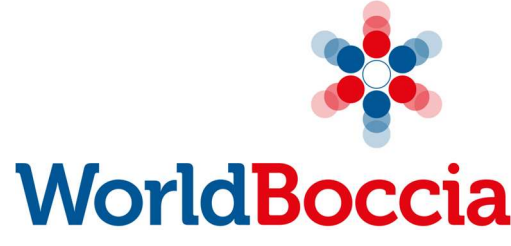
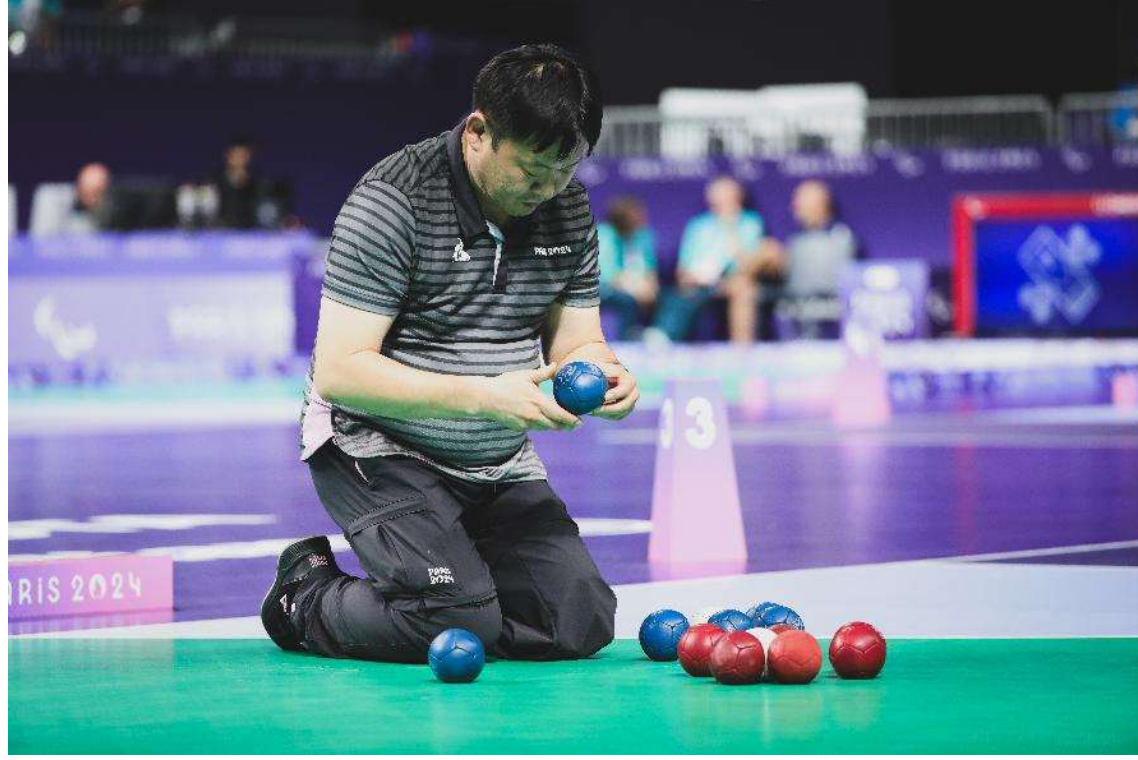


# World Boccia Internationaal

## Boccia Reglement

### 2025 - 2028 – v.1.1

Engels reglement te gebruiken op alle World Boccia toegekende events  
Vertaling door Edwig Lamberechts



## Document Versiebeheer

Elke wijziging gemaakt in dit reglementenboek zal hier onder aangeduid worden. Gelieve te verwijzen naar het versie nummer op de titelpagina om te weten over welke versie het gaat.

| Versie | Gemaakte wijzigingen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Door wie | Datum |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correctie van referenties</li> <li>• Referenties naar CA verwijderd</li> <li>• Inhoudstabel geupdated</li> <li>• 4.1.5 het woord “alleen” is verwijderd</li> <li>• 5.3 drie bijkomende tests</li> <li>• 7.3 Coaches en SA moeten hun accreditatie tonen</li> <li>• Sommige clarificaties zijn toegevoegd aan regel: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3</li> <li>• 10.9.1 “achter de box” is verwijderd en er is toegevoegd “uit de weg”</li> <li>• 10.9.6 “FOP” vervangen door “playing area”</li> <li>• 16.5.3 toegevoegd “of de pointer” (op het moment van loslaten)</li> </ul> |          |       |

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

### **Toepassingsgebied en applicatie**

Deze World Boccia Internationale Reglementen definiëren hoe de sport van Boccia gespeeld moet worden. Deze Reglementen worden toegepast bij alle World Boccia toegekende tornooien. Een World Boccia toegekend tornooi is een event erkend als een deel van het World Boccia Competitie Systeem. Bovenop deze Internationale Boccia Reglementen, moet een gesanctioneerde competitie de volgende World Boccia reglementen toepassen:

- World Boccia Classificatie Reglementen
- World Boccia Anti-Doping Reglementen
- World Boccia Competitie & Ranking Reglementen

Gelieve de regelgevingen betreffende de reglementen weergegeven in dit document te begrijpen van wat er vereist is om in een World Boccia Gesanctioneerd tornooi mee te dingen. World Boccia en het HOC mogen verduidelijkingen van het reglement publiceren in de Technische Gids voor een tornooi in samenspraak met de BISFed Technical Delegate van het tornooi. Een reglement verduidelijking moet alleen een specifieke toevoeging van een reglement beschrijven voor dat tornooi, maar mag niet wijzigen wat het reglement betekent.

World Boccia geeft toe dat er situaties kunnen voorkomen die niet voorkomen in de reglementen van dit document. Welke omstandigheden ook die een wijziging vereisen van de reglementen, voor een tornooi gestart is, moeten echter voor de start van het tornooi naar voor gebracht worden en bevestigd op de Technical Meeting door de Head Referee en Technical Delegate aan al de deelnemers. Elke situatie die een beslissing vereist die tijdens het tornooi genomen moet worden, zal in overleg met de Head Referee en Technical Delegate gebeuren, die de finale beslissing zullen nemen. Deze situaties moeten onmiddellijk gemeld worden aan BISFed.

De World Boccia Internationale Boccia Reglementen mogen toegepast worden door BISFed Member Naties voor nationale niveau tornooien of welke andere competitie die geen deel is van het World Boccia Competitie Systeem.

### **Geest van het spel**

De ethiek en geest van het spel is vergelijkbaar met deze van tennis. Participatie van het publiek wordt verwelkomd en aangemoedigd. Nochtans wordt van de toeschouwers, inclusief teamgenoten die niet aan het spelen zijn, echter aangemoedigd om stil te blijven gedurende de actie van het spelen van de bal van een atleet. Toeschouwers kunnen gevraagd worden buiten te gaan voor onaanvaardbaar gedrag.

### **Vertalingen**

Een bewerkbare versie van de reglementen is verkrijgbaar voor leden die de reglementen wensen te vertalen in andere talen. Email [admin@worldboccia.com](mailto:admin@worldboccia.com) als je dit document wenst te verkrijgen. World Boccia zal trachten vertaalde documenten te publiceren maar de Engelse versie blijft het OFFICIËLE document voor alle betwistingen.

### **Fotograferen**

Fotograferen met flash is niet toegestaan. Video filmen van matches is toegestaan. Maar statieven en camera's mogen alleen geplaatst worden op het FOP met toestemming van de HR of TD.

## **Inhoudstabel**

### **De Basis**

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1. Definities      | 5  |
| 2. Evenement Types | 6  |
| 3. Tornooi Opzet   | 7  |
| 4. Materiaal       | 7  |
| 5. Boccia Ballen   | 10 |

### **Voorbereiding Wedstrijd**

|                        |    |
|------------------------|----|
| 6. Warm Up             | 12 |
| 7. Call Room           | 13 |
| 8 Pre-Match Ball Check | 14 |

### **Op Het Terrein**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 9. Rollen en Verantwoordelijkheden   | 15 |
| 10. Het Spel                         | 17 |
| 11. Voorbereiding voor volgende ends | 22 |
| 12. Disrupted End                    | 23 |
| 13. Tie-Break                        | 23 |
| 14. Post-Match Ball Check            | 24 |
| 15. Communicatie                     | 24 |

### **Overtredingen & Geschillen**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 16. Overtredingen                          | 25 |
| 17. Geschillen                             | 30 |
| 18. Tekens/Signalen van de Scheidsrechters | 31 |

### **TIME OUTS**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 19. Medische Time Out   | 35 |
| 20. Technische Time Out | 35 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Layout Boccia Terrein | 36 |
|-----------------------|----|

## World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)

### De Basis

#### 1. Definities

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Classificatie                | Aanduiding van de atleten in overeenkomst met de World Boccia Classificatie Reglementen                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Divisie                      | Eén van de verschillende niveaus van de competitie afhankelijk van de classificatie.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| HOC                          | Organiserend Gast Comité                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| HR, AHR, TD, ATD             | Hoofd Scheidsrechter, Assistent Hoofd Scheidsrechter, Technisch Afgevaardigde, Assistent TA                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Coach                        | Een lid van een team dat deelneemt in een match als coach. De Coach moet naast de scoretafel zitten.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Kamp                         | In individuele Divisie, is een kamp één (1) enkele Atleet. In Pair Divisie, bestaat een kamp uit twee (2) Atleten. In Team divisie bestaat een kamp uit drie (3) Atleten. SAs, ROs en Coaches, zijn extra leden van een kamp.                                                                                                                  |
| Sport Assistent              | (SA) Assistent voor BC1 Atleten of BC4 voet spelers in overeenstemming met de SA Reglementen.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Ramp Operator                | (RO) Assisteert BC3 Atleten in overeenkomst met de RO reglementen. Erkend door het IPC als een atleet.                                                                                                                                                                                                                                         |
| Bal                          | Eén van de rode of blauwe ballen of de Jack (ref.5)                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Jack                         | De witte doelbal                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Competitie Ballen            | Ballen van een fabrikant met bal licentie voorzien door het HOC voor gebruik gedurende het Tournooi.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Voortbewegen                 | Is de term gebruikt om een bal te lanceren op het speelveld. Het omvat het werpen, schoppen of loslaten van een bal wanneer een hulpstuk gebruikt wordt.                                                                                                                                                                                       |
| Bal Niet Gespeeld            | (BNP) Deze ballen die een Kamp niet speelt gedurende een End. BNP worden "Dode Ballen".                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Dode Bal                     | Een gekleurde bal voortbewogen of buiten de grenslijnen geslagen; een bal verwijderd door een scheidsrechter volgend op een overtreding; of een bal niet gespeeld tgv het overschrijden van de tijd, of omdat de Atleet beslist niet te spelen.                                                                                                |
| Straf Bal                    | Een bal gespeeld na het beëindigen van een End, toegekend door de scheidsrechter om het andere Kamp te bestraffen voor een bepaalde overtreding.                                                                                                                                                                                               |
| Twee-wegs zwaai              | Duidelijke beweging van de ramp op zijn minst 20cm naar links en 20cm naar rechts                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Uit de Weg                   | Al de bezittingen van een Kamp moeten in de werp box verplaatst worden zodanig dat deze niet in de weg zijn van de tegenstander. RO moet al de uitrusting in hun box verplaatsen zodat het niet stoort voor de tegenstander, noch beschadigd wordt door de tegenstander door het opzij te zetten. De atleet mag achter zijn/haar werpbox staan |
| Preparatie van een Worp      | Voor BC3 Atleten: Alles tot het moment dat de bal losgelaten is. Voor andere klassen: alles tot het moment dat een atleet het schot begint te spelen.                                                                                                                                                                                          |
| Spelen van een Worp          | BC1, BC2 en BC4 alleen: Alles wat een Atleet doet van het moment dat de bal in de hand(en) is, voet of in positie geplaatst om te spelen, tot de bal is losgelaten.                                                                                                                                                                            |
| Wanneer de bal losgelaten is | Het moment dat de bal in beweging is gezet, hetzij bij het loslaten van de hand/voet of hem te bewegen met de pointer of te duwen.                                                                                                                                                                                                             |
| uitrusting                   | Rolstoelen, rampen, handschoenen, splinten, pointers, en elk ander hulpmiddel.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Rolstoel                     | Rolstoel, scooter, bed... Een Atleet moet een rolstoel gebruiken om te spelen.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Roll Test toestel            | Een Standaard World Boccia Test Ramp gebruikt om te controleren dat ballen rollen.                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Bal Meetplaat                | Een Standaard World Boccia plaat met twee specifieke gaten gebruikt om de omtrek van de ballen te bevestigen.                                                                                                                                                                                                                                  |
| Weegschaal                   | Een weegschaal met een accuraatheid van 0.01g – gebruikt om de ballen te wegen.                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Warm up Ruimte               | Een aangeduide ruimte voor Atleten om op te warmen alvorens de Call Room binnen te komen.                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Call Room                    | De plaats om je te registreren voor elke wedstrijd.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Speelveld                    | (FOP) Het gebied dat alle velden omvat. Dit houdt ook het tijdswaarnemers station in.                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Terrein                      | Het gebied ingesloten door de buitenlijnen. Dit omvat ook de werpboxen.                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Speelgebied                  | Het terrein zonder de werpboxen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Werpvak                      | Eén van de zes gemarkeerde en genummerde boxen waaruit Atleten spelen.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Werplijn                     | De Lijn op het Terrein van waarachter de Atleten de bal voortbewegen.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| V-lijn                       | De V overlangs het Terrein dat de Jack volledig moet overschrijden om in het spel te liggen.                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Kruis                        | Het merkteken in het centrum van het Speelgebied.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Doel Box                     | 35cm x 35cm doel aan het kruis voor strafballen.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Tournooi                     | De volledige Competitie of Competities inclusief Uitrustingscontrole. Een Tournooi kan meer dan één Competitie omvatten.                                                                                                                                                                                                                       |
| Competitie                   | Alle individuele wedstrijden zijn één Competitie. Alle Team en Pair wedstrijden zijn één Competitie.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Wedstrijd                    | Eén spel tussen twee Kampen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| End                          | Eén deel van een wedstrijd wanneer alle ballen gespeeld zijn door de twee Kampen.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Verstoord End                | Wanneer ballen verplaatst buiten de normale gang van het spel.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## *World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)*

|              |                                                                                                                                                         |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Herstart End | Een verstoord end dat teveel verstoord was om de ballen terug te leggen zodat het spel verder gespeeld kan worden.                                      |
| Overtreding  | Een actie gemaakt door een Atleet, Sport Assistant, Ramp Operator, Kamp of Coach die tegen de reglementen van het spel ingaat en een strafbal verdient. |
| Gele Kaart   | Een gele kaart van ongeveer 7cm x 10cm en getoond door de Scheidsrechter om een waarschuwing te geven.                                                  |
| Rode Kaart   | Een rode kaart van ongeveer 7cm x 10cm en getoond door de Scheidsrechter om een diskwalificatie te geven.                                               |

## 2. Evenement Types

Er zijn drie types van evenementen in het World Boccia Competitie Systeem:

### 2.1 Individueel

Er zijn acht individuele evenementen met één voor mannen en één voor vrouwen voor elke erkende classificatie (BC1, BC2, BC3, en BC4). Atleten moeten geclassificeerd zijn in de overeenkomende sport klasse om te spelen.

In de individuele divisie bestaat een match uit 4 ends. Elke atleet begint 2 ends met het werpen van de jack afwisselend tussen de atleten. Elke atleet heeft 6 gekleurde ballen en moet de call room binnenkomen met niet meer dan 6 rode en 6 blauwe ballen, plus 1 jack bal. Het kamp dat de rode ballen werpt, zal in box 3 plaats nemen, en het kamp dat de blauwe ballen werpt in box 4.

BC1 Atleten en BC4 voetspelers hebben een Sport Assistent om zich te assisteren op het terrein. BC3 Atleten hebben een Ramp Operator om zich te assisteren. Ook één Coach mag elke zijde vergezellen naar het terrein. De Coach moet op het eind van het veld in het aangeduide gebied plaatsnemen.

### 2.2 Pairs

Er zijn twee pair evenementen, BC3 Pair en BC4 Pair. Atleten moeten geclassificeerd zijn in de overeenkomende sport klasse om te spelen. Elk Pair moet één mannelijke en één vrouwelijke atleet hebben.

In de Pair BC3 en BC4 divisie bestaat een match uit 4 ends. Elke atleet begint een end met het werpen van de jack en dit in numerieke volgorde van werpvak 2 naar 5. De atleten hebben elk 3 gekleurde ballen en mogen de call room niet binnenkomen met meer dan 3 rode en 3 blauwe ballen, plus 1 jack bal voor elk Pair. Het kamp dat de rode ballen werpt zit in vak 2 en 4, en het kamp dat de blauwe ballen werpt in vak 3 en 5.

In het BC3 Pair is elke atleet bijgestaan door een Ramp Operator die zich aan de Ramp Operator Reglementen moet houden. Eén Coach mag elk Pair vergezellen naar het terrein. Gedurende het end moet de coach in de toegekende area zitten op het eind van het terrein.

Een wisselspeler voor elk Pair zal alleen toegelaten worden op gespecificeerde internationale jeugd toernooien.

### 2.3 Team

Er is één team evenement, voor de BC1 en BC2 klassen. Atleten moeten geclassificeerd zijn als BC1 of BC2 atleten. Een Team moet de wedstrijd spelen met drie atleten en elk Team moet minstens één mannelijke en één vrouwelijke atleet hebben, waarvan één een BC1 atleet moet zijn.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

In het Team evenement bestaat een match uit 6 ends. Elke atleet begint een end met het werpen van de jack en dit in numerieke volgorde van werpvak 1 naar 6. De atleten hebben elk 2 gekleurde ballen en moeten de call room binnenkomen met niet meer dan 2 rode en 2 blauwe ballen per atleet, plus 1 jack bal per team. Het kamp dat de rode ballen werpt zit in vak 1,3 en 5; het kamp dat de blauwe ballen werpt in vak 2, 4 en 6.

Elk Team mag slechts één Sport Assistent hebben. Eén Coach mag elk Team vergezellen naar het terrein. Gedurende het end moet de Coach zitten in de toegekende area van het terrein.

Wisselers voor elk Team zullen alleen toegelaten worden op gespecificeerde internationale jeugd toernooien.

### **3. Toernooi opzet**

#### **3.1 HET TERREIN**

De oppervlakte moet vlak en glad zijn, (zoals gepolijst beton, een houten vloer of natuurlijk en/of synthetisch rubber.) De oppervlakte moet proper zijn. Niets mag gebruikt worden om het oppervlak van de vloer te wijzigen. De afmetingen zijn 12,5 m x 6 m met de werpvakken verdeeld in zes werpvakken. Al de metingen van de buitenlijnen zijn gemeten aan de binnenzijde van de betreffende lijn. De lijnen, die de werpvakken scheiden en de lijnen voor het kruis, worden afgetekend met een dunne potlood lijn en de tape gelijkmatig verdeeld over het midden van deze lijn. De werplijn en V lijn worden geplaatst in de niet geldige zone voor de jack (ref.: Boccia Court Layout aan het eind van dit reglementenboek ).

Alle terrein markeringen moeten tussen 1,9 cm en 7 cm breed zijn en gemakkelijk waarneembaar. Kleefband wordt gebruikt om de lijnen aan te duiden. Brede tape, 4cm – 7cm breed, wordt gebruikt voor de grenslijnen aan de buitenzijde, de werplijn en de V Lijn. Smalle tape, tussen 1.9 en 2.6cm breed, zal gebruikt worden voor: de lijnen die de werpboxen scheiden, het doelvak en het kruis. De binnen afmetingen van het doelvak zijn 35cm x 35cm. Smalle tape wordt geplaatst aan de buitenzijde van het 35cm vierkante doelvak.

#### **3.2 HET SCOREBORD**

Het scorebord wordt geplaatst op een plaats waar alle Atleten die strijden in de wedstrijd het duidelijk kunnen zien.

#### **3.3 TIJDSREGISTRATIE APPARATUUR**

Tijdsregistratie apparatuur zou elektronisch moeten zijn.

#### **3.4 ROOD/BLAUW INDICATOR**

Is een gekleurd pallet gebruikt door de scheidsrechter om te tonen welk kamp (rood of blauw) moet spelen. De scheidsrechter gebruikt de indicator (pallet) en zijn of haar vingers om de score te tonen op het einde van elk end en op het einde van de match.

#### **3.5 MEETGEREEDSCHAP**

Hupstukken inclusief rolmeters, passers, voelmaten, zaklampen worden gebruikt door de Scheidsrechters om afstanden op het veld te meten.

### **4 MATERIAAL**

Alle test hulpstukken nodig om een toernooi te leiden moeten goedgekeurd zijn door de World Boccia TD en/of HR van BISFed van elk toegekend evenement.

Een materiaal controle moet aan het begin van het toernooi plaats vinden voor de volgende uitrusting:

- rolstoelen
- Rampen

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

- Pointers
- Handschoenen
- Splints
- Communicatie apparatuur

De Hoofd Scheidsrechter en/of hun aangestelde persoon zal de controles leiden op een tijdstip bepaald door de Technische Afgevaardigde. Dit moet plaats vinden voor de competitie begint. Gecontroleerd en goedgekeurd materiaal zal een officiële stempel of sticker krijgen voor ieder item inclusief een sticker voor ieder deel van de ramp. Handschoenen, spalken of andere gelijkaardige hulpstukken die de atleet gebruikt op het terrein, moeten een gedocumenteerde goedkeuring van de classificatie hebben, welke naar de Materiaal Controle en de Call Room mee gebracht moet worden. Dit Classificatie document is geldig voor de periode aangeduid op het document. ( Classificatie kan permanent , of tijdelijk )

Atleten (RO/SA inbegrepen ) die communicatie apparaten gebruiken op het FOP moeten deze apparaten hebben laten goedkeuren op de Materiaal Controle en moeten een officiële stempel/sticker krijgen. Een communicatie apparaat zal enkel goedgekeurd worden indien het essentieel is om de communicatie toe te laten tussen de atleet en de scheidsrechters, om hun assistent instructies te geven binnen de in de reglementen toegestane communicatie, voor communicatie op het terrein, of indien nodig voor het verzetten van de rolstoel.(Ref:15.9).

Vragen om een item te keuren na de Materiaal Controle zullen niet toegestaan worden, behalve voor zeer uitzonderlijke situaties ( bv. een rolstoel vervanging gedurende een wedstrijd ) mits de goedkeuring van de HR.

Uitrusting kan op elk moment gedurende een toernooi onderworpen worden aan willekeurige controles naar eigen goeddunken van de Scheidsrechter op het veld of de Hoofd Scheidsrechter. Als uitrusting op het veld niet in overeenstemming blijkt, zal een gele kaart gegeven worden aan de Atleet.(ref: 16.9.5) Het Kamp mag dan een technische time-out gebruiken om het materiaal te herstellen in overeenkomst met reglement 20.1. Als de Atleet niet in staat is het materiaal te maken of te vervangen binnen de tijd die voorhanden is, dan kan het materiaal niet meer gebruikt worden in die wedstrijd.

### **4.1 HULPSTUKKEN**

Hulpstukken zoals rampen gebruikt door BC3 Atleten moeten bij elk toernooi goedgekeurd worden op de equipment controle. Handschoenen en spalken, gebruikt door elke atleet, aan hun werphand moeten een gedocumenteerde goedkeuring hebben van de classificatie die moet meegebracht worden naar de Materiaal Controle en de Call Room.

**4.1.1** Een ramp wanneer op zijn zij gelegd moet passen in een vak van 2.5m x 1m. Dit vak is drie-dimensioneel ; geen deel van de ramp mag over de binnenzijde van welke lijn ook hangen. De basis en alle extensies van de Rampen moeten uitgetrokken zijn tot het maximum gedurende deze meting. Dit houdt elk hulpstuk in dat de bal vasthoudt buiten de omvang van de ramp. Het MOET onmogelijk zijn om de ramp buiten de maximum limiet uit te trekken, zo niet is het illegaal. Markeringen of lijnen om de maximaal toegestane extensie aan te duiden van welk deel van de ramp of balhouder zijn niet voldoende.

**4.1.2** Om schade te voorkomen, zal alleen een lid van het Team de ramp bedienen tijdens de uitrustingscontrole. Eens goedgekeurd op de Uitrustingscontrole, zal de scheidsrechter de goedkeuringsstempel of sticker aanbrengen voorzien door het HOC voor de Competitie voor al het goedgekeurd materiaal.

**4.1.3** Een ramp mag geen mechanische onderdelen bevatten die een hulp zijn voor de voortstuwing, versnelling of vertraging van de bal of hulpmiddelen om het hulpstuk te richten (zoals lasers, waterpas, remmen, waarnemingshulpmiddel, richtkijzers, enz.). Zulke mechanische hulpmiddelen zijn noch in de callroom, noch op het FOP toegelaten. Eens de bal losgelaten wordt door de atleet, mag niets de bal hinderen. Een verhoogde top is niet toegestaan. Een vastgemaakte of bijkomend aanhangsel op de goot mag niet gebruikt worden om door te kijken , te richten of de ramp te oriënteren . Dit houdt ook in hoepels, ringen, en houders. Elke zij rail of ander

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

uitsteeksel mag niet hoger komen dan de hoogte ( diameter ) van de bal. Het einde / top van de rand mag niet hoger komen dan de hoogte van de zijranden.

**4.1.4** Bij het werpen van de bal mag de ramp over geen enkel deel van de werplijn uitsteken. ( Beeld je de lijn in als een zeer sterke muur die niet aangeraakt of doorboord mag worden.)

**4.1.5** Er is geen restrictie wat betreft de lengte van de pointer gebruikt door de Atleet om de bal los te laten in de ramp. De pointer moet altijd rechtstreeks bevestigd zijn aan de Atleet. (hoofd, mond, arm, been, etc.). Pointers moeten rechtstreeks contact hebben met de bal en de Atleet bij het loslaten van de bal. Een pointer mag niet bevestigd zijn op de rolstoel, de ramp of enig ander oppervlak ( tenzij de Atleet ) tijdens het loslaten ( ref: 16.5.2 ) Het loslaten van de bal moet veroorzaakt zijn door de kracht van de Atleet gebruik makend van de pointer. Het is aanvaardbaar voor een Atleet om zijn/haar rolstoel te verplaatsen, volledig door hem/ haar zelf terwijl in contact met de bal om deze te lossen. Een poort liften of verlagen is niet toegelaten . Koord, linten, stoffen stroken, etc., zijn geen pointers.

**4.1.6** . Nadat de scheidsrechter de Jack geeft , en alvorens het werpen ervan , moet de atleet die de bal gaat werpen duidelijk zijn goot minstens 20 cm naar links en 20 naar rechts bewegen – Hierna refererend naar de twee-wegs zwaai (ref. 16.5.7 ) ( dit verzekerd dat de Ramp Operator niet kan helpen met het richten van het eerste schot, terwijl de Scheidsrechter met iets anders bezig is. ) De ramp mag geen specifieke markeringen of toestel hebben om de startpositie aan te duiden ( bv een graduele kraag op de kolom )

Aan het begin van een Tie-Break end , zowel in het individueel als in het pair , moet elke atleet de twee-wegs zwaai maken voor de eerste bal te werpen ( voor Pairs is dit een simultane ( gezamenlijke ) zwaai ) , maar alleen nadat de scheidsrechter getoond heeft dat het hun beurt is (13.5). De ramp moet eveneens de twee-wegs zwaai maken voor elke strafbal. Atleten die nog resterende ballen hebben om te werpen moeten hun ramp heroriënteren door de twee-wegs zwaai te maken wanneer zij of hun teammaat terugkomt van het speelveld. (voor Pairs, is dit een simultane zwaai - beide Atleten MOETEN hun ramp zwaaien alvorens de bal los te laten). Als de Atleet geen resterende ballen meer heeft, dan moet hij/zij deze zwaai niet maken. (ref.: 16.5.7). Het is niet nodig de ramp te breken tussen andere worpen.

**4.1.7** Een atleet mag meer dan één pointer gebruiken gedurende een wedstrijd. Alle hulpstukken moeten in het werpvak van de atleet blijven gedurende het hele end of veilig geplaatst op de rolstoel van de Atleet. Als de atleet bepaalde voorwerpen wenst te gebruiken (flesjes, jassen, pinnen, vlaggen, ...) of andere uitrusting (pointer, ramp of rampverlengingsstukken, ...) gedurende een end, dan moeten deze voorwerpen vanaf het begin van het end op de vloer in de werpbox van de Atleet zijn of veilig geplaatst op de Atleet zijn rolstoel. Als een voorwerp gedurende het end in of uit het werpvak van de atleet genomen wordt, dan zal de scheidsrechter regel 16.7.1 toepassen.

**4.1.8** Als een speler zijn materiaal breekt tijdens een wedstrijd, zal de Scheidsrechter de tijd stoppen en dit Kamp zal een (10) minuten technische time-out krijgen om het materiaal te herstellen of te vervangen. In een Pair wedstrijd mag een Atleet een ramp delen met zijn/haar teamgenoot , indien nodig. Een ramp mag ook tussen ends gewisseld worden. Een vervangingsramp moeten voorzien zijn van de goedkeuringsstempel/stickers voor de competitie . De hoofdscheidsrechter dient hiervan op de hoogte gebracht te worden. Vervangingsstukken mogen van buiten het FOP komen (ref 20.) Een Kamp mag slechts één technische time-out hebben per wedstrijd.

**4.1.9** Als een Atleet zijn ballen of uitrusting beschadigd is door een ( onopzettelijke ) actie van de tegenstander en de Atleet kan daardoor dit materiaal niet verder functioneel gebruiken, dan zal deze tegenstander de wedstrijd verbeuren ( forfait ) (Ref:16.12.1 )Als, volgens de mening van de scheidsrechter, de beschadiging met opzet was dan zal reglement 16.11 toegepast worden.

## **4.2 Rolstoelen**

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**4.2.1** Wedstrijdspelers moeten in een rolstoel zitten om te spelen. Scooters of bedjes (met gedocumenteerde goedkeuring van de Classificatie) mogen ook gebruikt worden. Er is geen restrictie wat betreft de zithoogte voor BC3 Atleten, zolang men blijft zitten bij het loslaten van de bal. Voor al de andere Atleten is de maximum zithoogte 66cm van de vloer tot het laagste punt waar de atleet zijn bil in contact is met het zitkussen. (ref 16.7.3, 16.7.6)

**4.2.2** Als een rolstoel stuk gaat gedurende de wedstrijd, moet de tijd gestopt worden en het Kamp zal één tien (10) minuten technische time out per wedstrijd gegeven worden voor herstel of vervanging. Als de rolstoel niet hersteld kan worden, mag de Atleet de gebroken rolstoel vervangen met een andere rolstoel of moet verder spelen met de gebroken rolstoel. Een rolstoel mag ook vervangen worden tussen twee ends. Als een vervangrolstoel niet gecontroleerd is gedurende de Equipment Check voor het tornooi dan kan hij op het terrein gecontroleerd worden. Elke bal die de atleet niet kan spelen worden dode ballen.

**4.2.3** In geval van een geschil betreffende een rolstoel zal de Hoofdscheidsrechter in samenspraak met de Technisch Afgevaardigde een beslissing nemen. Deze beslissing is definitief.

### **4.3 Aanpassingen aan rolstoelen**

**4.3.1** Atleten mogen hulpmiddelen gebruiken ter ondersteuning op hun competitie rolstoel om het lichaam te stabiliseren. Deze hulpmiddelen mogen bekken banden, kinbanden of harnassen, enkel banden, pommels, been/voet banden, thorax ondersteuning zijn. Deze ondersteuningswijzen moeten herzien worden, goedgekeurd en gedocumenteerd tijdens de Classificatie.

**4.3.2** GEEN hulpstuk mag toegevoegd worden aan de sport rolstoel dat bijkomende stabiliteit zal geven, of de boven/onder ledematen zal controleren of leiden bij het werpen van de bal dat de Atleet een oneerlijk voordeel geeft bij het voortbewegen van de bal in het speelgebied (bv., een externe geleider die de richting assisteert van een worp/duw/loslating). Elk zo een voorwerp moet verwijderd worden van de rolstoel om toegelaten te worden om te spelen.

## **5. Boccia ballen**

In World Boccia gesanctioneerde competities, mag elke atleet of kamp zijn eigen set boccia ballen gebruiken. Een set boccia ballen bestaat uit 6 rode, 6 blauwe en een witte jack bal. Alleen 1 volledige set per kamp is toegelaten in de call room. In de individuele divisies mag elke atleet zijn eigen jack gebruiken. In Team en Pair divisies, mag elk kamp slechts één jack gebruiken. Als een atleet of kamp hun eigen ballen niet naar de call room brengt, dan zullen hen competitie ballen gegeven worden.

Om reglementair te zijn, moet een boccia bal voldoen aan de volgende criteria:

### **5.1 Constructie**

Elke bal gebruikt in een World Boccia toegekende competitie met afkomstig zijn van een erkende fabrikant. De bal moet gemarkeerd zijn met het officieel logo van de fabrikant en het officieel erkende World Boccia logo. Een bal moet 275g +/- 12g wegen. De omtrek van een bal moet 270 mm +/- 8mm zijn.

De ballen moeten een duidelijke rode, blauwe en witte kleur hebben en elke kleur moet binnen de World Boccia acceptabele kleuren range liggen voorzien door de fabrikant.

Een bal moet bolvormig gemaakt zijn, waarbij lappen van uniforme grootte gebruikt worden. Lappen moeten uniform samen genaaid worden om de bolvormige vorm te verkrijgen. Alle lappen moeten van hetzelfde materiaal zijn.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

Een bal moet gemaakt zijn van materialen met lage verlengings- en stretch karakteristieken incluserend vinyl, polyurethaan, leder, synthetisch leder, suede, of ander gelijkaardig materiaal.

Een bal moet gevuld zijn korrels of kralen van gelijke grote gemaakt van polyethylene of ander gelijkaardige plastic of natuurlijk inert materiaal. Materialen moeten niet-geleidend, niet van metaal en niet magnetisch zijn.

Een type bal die geen licentie verkregen heeft tegen 1 januari van elk jaar, mag alleen verkocht worden door een fabrikant vanaf het beëindigen van het laatste Major of Kwalificatie Tornooi ( zie sectie 1.3 in de Competitie & Ranking Handleiding) in dat kalenderjaar

### **5.2 Conditie**

Een bal moet in goede conditie verkeren. In goede conditie betekent klaar voor het bedoelde gebruik, van een aanvaardbare kwaliteit, niet beschadigd en geschikt voor elke overeengekomen standaard prestatie. Het logo van de fabrikant en van World Boccia moet zichtbaar en identificeerbaar zijn.

Er mag niet geknoeid zijn met een bal en een bal zal beschouwd worden als gemanipuleerd als hij afwijkt van de originele bal ingezonden door de erkende fabrikant, behalve waar een verschil kan gezien worden als normale slijtage of aanvaardbare preparatie voor het spelen. Alles wat de eigenheid van het oppervlak of vulmateriaal van de bal wijzigt en dat kan gezien of gevoeld worden, zal aanzien worden als gemanipuleerd.

Normale slijtage is de verwachte afname van de conditie van een bal bij typisch gebruik, zoals het herhaaldelijk op het terrein werpen. Er kan bijvoorbeeld een slijtage patroon zijn door de werpstijl of greep van een atleet, of waar een bal interactie heeft met een vast punt van een ramp zoals een circulair patroon op een bal in lijn met een pijl / marker. Aanvaardbare preparatie voor het spel is het onderhoud van de bal zodat hij in een goede conditie blijft, zoals het gewicht en de gewenste zachtheid van een bal onderhouden. Bijvoorbeeld, de bal mag zachter gemaakt zijn, of dezelfde korrels of kralen, die origineel gebruikt werden in de bal, mogen vervangen worden om het gewicht te behouden . Het oppervlak van de bal mag geen zichtbare gaten of sneden vertonen. De bal mag geen gaten vertonen op de hoeken (vertex) van de lappen wanneer vergeleken met een originele bal of meer dan twee gebieden met delaminatie. Delaminatie betekent dat een deel van een lap splits in verschillende lagen. Elk gebied van delaminatie moet kleiner zijn dan 1 cm in lengte. De totale lengte van delaminatie mag niet meer zijn dan 2 cm.

Het oppervlak moet vrij zijn van stickers of verklevingen. De bal mag gemarkeerd zijn met een pen of marker met de bedoeling de bal te identificeren (bv. nummers of letters ) en/of om te identificeren hoe de bal gebruikt moet worden ( bv een punt of een pijl ). De originele kleur van de lap moet identificeerbaar zijn rond elk toegevoegde markering op de lap. Er mogen geen markeringen zijn op of over een draad zodat deze nog gezien en geïnspecteerd kan worden. Er mogen geen markeringen zijn over het erkend logo van de fabrikant en World Boccia.

Het oppervlak van de bal mag geen enkele substantie op de buitenkant hebben. Het oppervlak van de bal mag geen schaafvlakken vertonen die niet afkomstig zijn van het normale gebruik van de bal. Er mogen geen zichtbare schuurplekken zijn, of delen waar er gewreven, gezandstraald of over geschraapt is, waardoor de textuur van de bal opvallend wijzigt. Er mag geen abrasie zijn over de lengte van 1 of meer naden.

De bal mag geen gescheurde of missende draden vertonen en niet meer dan twee steken mogen opnieuw genaaid zijn. De steken moeten dezelfde steken zijn als van de originele fabrikanten moeten gelijk zijn over de gehele bal.

### **5.3 In beslag genomen ballen**

Als een bal faalt op een pre-match of post-match bal controle, wordt de bal in beslag genomen. Eens een bal in beslag genomen, na checken door de HR/AHR, zal de IR bevestigen of er een vermoeden is of er geknoeid is met een bal of niet. Alleen als het vermoeden bestaat, zal een panel bestaande uit drie personen de in beslag

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

genomen bal herbekijken. Het panel moet opgemaakt worden met twee personen van op zijn minst de Hood Scheidsrechter, AHR, Technical Delegate of ATD. Het derde lid kan een Internationaal Referee zijn niet betrokken in de aanvankelijke beslissing. Dit panel zal onmiddellijk gevormd worden na de beslissing de bal in beslag te nemen. Als de initiële beslissing om de bal in beslag te nemen in de call room gemaakt is, dan moet het panel de bal herzien terwijl de wedstrijd gespeeld wordt en moet een beslissing genomen zijn voor het einde van de wedstrijd. Wanneer de initiële beslissing om de bal in beslag te nemen genomen is op het eind van de wedstrijd, dan moet het panel de bal nazien voor het resultaat van de wedstrijd bevestigd is.

Het panel zal verdere testen uitvoeren om te bepalen of er met de bal geknoeid is of enkel een gefaalde bal is. Het panel zal de bal beoordelen en mag **drie** bijkomende tests gebruiken om te beoordelen of de bal is gemanipuleerd:

- Naald/Sonde Test
- Frictie Test
- Metal detection Test

Als, nadat het panel de bal herzien heeft, de beslissing is dat de bal niet gemanipuleerd is, dan zal de bal tot het eind van het toernooi gehouden worden en dan teruggegeven aan de atleet.

Als, nadat het panel de bal herzien heeft, de beslissing is dat de bal gemanipuleerd is, dan zal het panel een rode kaart toekennen en zal de atleet gediskwalificeerd worden voor het toernooi. De atleet zal ook gerapporteerd worden volgens de Ethische Code van World Boccia aan een World Boccia Ethische Commissie. De gemanipuleerde bal zal door World Boccia bijgehouden worden als bewijs voor de World Boccia Ethische Commissie. Gelieve te kijken in de Ethische Code van World Boccia voor meer informatie over het proces van de Ethische Commissie.

## **WEDSTRIJDVOORBEREIDING**

### **6. Warm Up**

**6.1** Voor de start van elke wedstrijd zullen Atleten een tijdsslot toegewezen krijgen om op te warmen in de aangeduide Warm Up ruimte. Gedurende de geplande competitie tijd, mag de Warm Up ruimte alleen gebruikt worden door de competitiespelers die in de volgende geplande wedstrijd zullen spelen. Atleten en het ondersteunend Team van de Atleten (Coach, SA, RO) mogen de Warm Up ruimte enkel betreden en gaan naar hun Warm Up gebied binnen hun voorziene tijd volgens het tijdsschema. (Ref 16.9.1)

**6.1.1** Warm Up tijdsschema: voor de eerste wedstrijden van de dag zal de Warm Up ruimte 95 minuten openen voor de in het schema voorziene starttijd van de wedstrijd en zal sluiten 40 minuten voor de start van de wedstrijd. Wanneer de Call Room sluit voor de laatste wedstrijden van de dag, mogen Atleten die die dag niet gespeeld hebben de Warm Up ruimte gebruiken om 60 minuten te trainen. De TD mag dit tijdsschema aanpassen om een acceptabele toegang tot de Warm Up ruimte te krijgen en om het competitie schema te verbeteren. Deelnemers zullen verwittigd worden van elke wijziging van het normale schema.

**6.2** Atleten mogen vergezeld zijn in de Warm Up Ruimte door een maximum aantal personen als volgt: (Ref 16.9.1)

- BC1: 1 Coach , plus 1 Sport Assistent
- BC2: 1 Coach , plus 1 Sport Assistent
- BC3: 1 Coach , plus 1 Ramp Operator
- BC4: 1 Coach , plus 1 Sport Assistent
- Pair BC3: 1 Coach , plus 1 Ramp Operator per Atleet
- Pair BC4: 1 Coach , plus 1 Sport Assistent
- Team (BC1/2): 1 Coach , plus 1 Sport Assistent

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**6.3** Indien nodig mag één tolk en één fysiotherapeut/masseur per land de opwarmruimte betreden. Zij mogen niet assisteren met het coachen.

### **7. Call Room**

**7.1** Een officiële tijds klok bevindt zich zeer duidelijk zichtbaar aan de ingang van de Call Room.

**7.2** Atleten mogen in de Call Room vergezeld zijn door een maximaal aantal personen als volgt:

- BC1: 1 Coach , plus 1 Sport Assistent
- BC2: 1 Coach
- BC3: 1 Coach, plus 1 Ramp Operator
- BC4: 1 Coach , (plus 1 Sport Assistent als de atleet een voetspeler is)
- Pair BC3: 1 Coach, plus 1 Ramp Operator per Atleet
- Pair BC4: 1 Coach, (plus 1 Sport Assistent als de atleet een voetspeler is)
- Team (BC1/2): 1 Coach, plus 1 Sport Assistent

**7.3** Vooraleer de Call Room te betreden moeten elke atleet, sport assistent en elke Ramp Operator hun competitie bib nummer en accreditatiekaart kunnen tonen. Coaches **en SA** moeten hun accreditatie tonen. Competitienummers moeten duidelijk zichtbaar zijn aan de voorzijde en mogen bevestigd zijn op de speler of de rolstoel. ROs moeten het bib nummer dragen dat correspondeert met dat van de Atleet die ze assisteren, duidelijk op hun rugzijde. Als dit niet het geval is, wordt de toegang tot de Call Room geweigerd.

**7.4** Registratie voor alle wedstrijden gebeurt aan het Call Room bureau, dat zich bevindt aan de ingang van de Call Room. Een kamp dat zich niet op tijd aanbiedt aan de Call Room verbeurt de wedstrijd (forfait).

**7.4.1** Voor alle divisies moeten alle atleten geregistreerd zijn tussen 35 en 20 min. voor de starttijd van een wedstrijd volgens het schema, in welke ze opgedeeld zijn om te spelen.

**7.4.2** Elk kamp (individueel, Team of Pair, inclusief elke SA/RO en de coach) moeten zich samen registreren en moeten al hun uitrusting en ballen met zich meebrengen. Elk kamp brengt alleen het noodzakelijke mee om te spelen. Een uitzondering kan gemaakt worden voor coaches die op het terrein zijn in back-to-back wedstrijden en niet in de mogelijkheid zijn om zich op tijd te laten registreren aan de ingang van de Call Room voor hun aansluitende wedstrijd.

**7.5** Eens geregistreerd en in de Call Room mogen atleten, coaches en SA/RO de Call Room niet meer verlaten. Doen ze dit toch, dan wordt de toegang hen nadien geweigerd en nemen ze niet meer deel aan de lopende wedstrijd. (regel 7.12 is een uitzondering) Elke andere uitzondering zal beslist worden door de hoofdscheidsrechter (AHR) of de Technische Afgevaardigde.

**7.6** Alle kampen moeten in de aangeduide zone van de Call Room blijven onmiddellijk nadat ze geregistreerd zijn. Als een atleet aaneensluitende wedstrijden moet spelen, dan mag de coach of teammanager de atleet registreren, mits toelating van de TD, voor de aansluitende wedstrijd. Dit is ook van toepassing bij play-off wedstrijden naar het volgende niveau niet voldoende tijd laat om de Call Room regels te volgen.

**7.7** Op de aangeduide tijd worden de deuren van Call Room gesloten en niemand, geen sportuitrusting of ballen mogen dan de Call Room nog binnenkomen of deelnemen aan de wedstrijd (uitzonderingen kunnen toegestaan worden door de hoofdscheidsrechter of aangeduide persoon).

**7.8** Scheidsrechters voor elke wedstrijd betreden de Call Room ten laatste voor het sluiten van de deur om de wedstrijd voor te bereiden.

**7.9** De scheidsrechter kan de atleten vragen hun competitienummer, accreditatie kaart en classificatie documenten te tonen.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**7.10** Al de uitrusting zal nagekeken worden in de Call Room om te controleren dat al het materiaal voorzien is van de officiële sticker voor gebruik tijdens het toernooi. Alle uitrusting die faalt bij een controle kan niet gebruikt worden op het terrein, en krijgt een gele kaart.

**7.11** Munt toss – de munt toss zal in Call Room plaatsvinden. De Scheidsrechter zal een munt opwerpen en het winnende Kamp zal kiezen of het met rood of blauw speelt. Het is Kampen toegestaan om voorzichtig de Boccia ballen van de tegenstrever te controleren (heel voorzichtig onder het oog van de scheidsrechter), ofwel voor ofwel na de munt toss

**7.12** Als de wedstrijden uitlopen, terwijl de callroom procedure reeds op gang is, kan de hoofdscheidsrechter of technische afgevaardigde een toestemming geven om naar het toilet te gaan, volgens volgende richtlijnen:

- De tegenpartij van die wedstrijd moet verwittigd worden.
- Een administratief lid moet meegaan met die atleet.
- De atleet moet terug in de Call Room zijn binnen (10) minuten. Als hij niet op tijd terugkeert verbeurt (forfait) hij de wedstrijd.

**7.13** Reglement 7.12 zal niet van toepassing zijn als een achterstand veroorzaakt is door het HOC. Als wedstrijden verlaat zijn, zal het HOC alle Team Managers zo snel mogelijk schriftelijk op de hoogte brengen en de TD zal het wedstrijdschema herwerken.

**7.14** Tolken mogen enkel de Call Room of het FOP betreden op vraag van een scheidsrechter. De tolk moet aanwezig zijn in de aangeduide regio om zo toestemming te krijgen om de Call Room of FOP binnen te komen.

## **8. Pre-Match Bal Controle**

Elke atleet of kamp moet zijn ballen in de Call Room tonen om getest te worden voor iedere wedstrijd. De testen zullen bevestigen dat elke bal voldoet aan de criteria die de constructie en conditie van een legale bal definiëren.

Na de munt toss zal elk van de zeven ballen, die elk kamp wil gebruiken tijdens het spel, getest worden (bv jack bal en zes gekleurde ballen) voor elk terrein. De testen die in de Call Room uitgevoerd zullen worden, zijn:

- Rol Test
- Bal Inspectie
- Omtreks Test
- Gewichts Controle

De procedure voor deze tests kunnen gevonden worden in de Referee's Procedure Manual.

Als één of meer ballen falen op één of meerdere testen, dan zal de gefaalde bal van de atleet in beslag genomen worden en krijgt de atleet een gele kaart. Een gefaalde rode of blauwe bal wordt niet vervangen. Een gefaalde jack zal vervangen worden door een gelijkwaardige competitie bal geselecteerd door de scheidsrechter.

De atleet of kamp zal spelen met de overblijvende ballen die de Call Room tests gepasseerd zijn. Als één atleet meer dan één bal heeft die geweigerd is tijdens dezelfde controle zal de straf toch maar één gele kaart zijn; maar de atleet zal met één bal minder spelen voor elke in beslag genomen bal.

Athleten, SA'n/RO'n en Coaches mogen de bal controle observeren. Als een bal faalt, wordt de test niet opnieuw uitgevoerd, tenzij de scheidsrechter de test procedure niet correct uitgevoerd heeft.

Voor Team en Pair Divisies worden Athleten, ROs en SA van één Kamp als één entiteit beschouwd. Als een voorwerp bij een controle faalt, krijgt het Kamp een gele kaart.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

Als één of meer ballen in beslag zijn genomen gedurende de bal controle, dan mag het Team/Pair beslissen welke speler(s) met een bal minder zal spelen ( Ref: 16.9.3 ) ( **het team/pair mag voor elk end verschillend kiezen**). Vanaf het moment dat de Call Room controle beëindigd is, zal de scheidsrechters de ballen bijhouden tot beide kampen op het court aankomen en ze uitdelen nadat alle tassen geborgen zijn aan de score tafel.

## **OP HET VELD**

### **9 Rollen & Verantwoordelijkheden**

#### **9.1 Atleet**

De atleet is de persoon die in controle is de bal los te laten. Hij/zij moet de bal zonder hulp werpen, zonder enig contact van ook maar iemand tijdens het los laten van de bal.

##### **9.1.1 De Kapitein zijn Verantwoordelijkheid**

**9.1.1.1** In team en pair divisie wordt elk kamp geleid door een kapitein voor elke wedstrijd. Een voor de scheidsrechter duidelijk zichtbare letter “C” moet de kapitein voor de scheidsrechter identificeren ( **als de kapitein niet te identificeren is, is dit geen straf, vindt gewoon een manier om hem te identificeren**). De kapitein treedt op als bestuurder van de ploeg en draagt de volgende verantwoordelijkheid:

**9.1.1.2** Vertegenwoordigt het Team/Pair bij het tossen en kiest of de ploeg met rood of blauw speelt en beslist om eerst of laatst op te warmen.

**9.1.1.3** Vertegenwoordigt het Team/Pair bij de nieuwe munt toss voor een tie-break en beslist wie de tie-break start. .

**9.1.1.4** Verzoekt om een technische of medische time-out. De Coach, SA, RO mogen ook een technische of medische time out vragen.

**9.1.1.5** Erkent de beslissing van de scheidsrechter bij de toekenning van de score.

**9.1.1.6** Overlegt met de scheidsrechter bij verstoord spel of bij een dispuut.

**9.1.1.7** Tekent het scoreblad of duidt iemand aan die het scoreblad in zijn naam tekent. De persoon die tekent, moet met zijn eigen naam tekenen. Bij het gebruik van het elektronisch scoreblad , mag de atleet zijn akkoord bevestigen door zelf te klikken op “ OK “ of de tijdswaarnemer of scheidsrechter met zijn /haar toelating op “OK” te laten klikken.

**9.1.1.8** Een geschil oplossen. Zoals geschetst in Regel **17.1**, is de kapitein/atleet degene die om een verduidelijking moet vragen. The Coach of SA/RO mogen ook spreken tegen de scheidsrechter, mits de toelating van de scheidsrechter, gedurende het dispuut. Als vertaling nodig is, mag een tolk erbij komen volgens Regel 17.8 en 17.9

#### **9.2 Assistenten van de Atleet**

##### **9.2.1 Ramp Operator**

Een Ramp Operator is een erkend Atleet en moet voldoen aan de reglementen toegepast op Atleten behalve wanneer het van toepassing is op de Classificatie. In dit Reglementen Boek, moeten de Ramp Operatoren de reglementen volgen toegekend aan de Ramp Operatoren. Wanneer “ Atleet” in deze handleiding is vermeld,

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

verwijst het naar individuen die de bal voortbewegen. De Ramp Operator moet zich houden aan het Beleid van World Boccia betreffende de Nationaliteit van Competitiespelers. Een RO mag slechts één Atleet assisteren. De RO moet dezelfde persoon zijn voor de volledige competitie; tenzij de RO niet beschikbaar wordt. Indien onbeschikbaar, mag de RO gewisseld worden. Opdat een wissel toegestaan wordt, moet een medisch document dat de ziekte bevestigt aan de HR afgegeven worden en het Competitie Informatie Bureau moet op de hoogte gebracht worden voor de opening van de Warm up velden voor de wedstrijd in kwestie. De (A)TD moet de tegenstander onmiddellijk op de hoogte brengen van een wissel wanneer de Warm up velden beschikbaar komen. Als een RO onbeschikbaar wordt tijdens een Warm up, in de callroom of op het FOP, moet de RO onderzocht worden door het medisch personeel toegekend aan de sportzaal ( op het FOP wordt een medische time-out gestart ). Als het medisch personeel bevestigt dat de RO de wedstrijd niet kan verder zetten, mag de RO vervangen worden gedurende de time-out of tussen twee ends. Eender welke RO moet een BC3 RO licentie hebben en moet de anti-doping training afgewerkt hebben.

Ramp Operatoren assisteren BC3 Atleten bij het bewegen van de ramp zoals opgedragen door de atleet. Ramp Operatoren moeten in de werpbox van hun Atleet gepositioneerd zijn en mogen gedurende de ends niet kijken naar het speelgebied (16.6.2 ). Een uitzondering mag gemaakt worden voor schermen in sportzalen waarop de wedstrijd live gebroadcast wordt voor de toeschouwers en waar de RO in de mogelijkheid is het scherm te zien en zo indirect het speelgebied kan zien. De TD, in consultatie met het HOC hebben de finale beslissing in deze zaken.

Ramp Operatoren vervullen taken zoals:

- De ramp positioneren – indien zo opgedragen te doen – door de Atleet;
- Het verzetten of stabiliseren van de rolstoel – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Het aanpassen van de atleet zijn positie – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Rollen en/of aangeven van een bal aan de atleet – indien zo opgedragen te doen -- door de Atleet;
- Routine acties uitvoeren voor of na de worp;
- De ballen oprapen op het einde van elk end – wanneer de Scheidsrechter de bal oproept en zegt, “één minuut ! ”
- Gesprekken doorgeven tussen Atleet en Scheidsrechter – met toestemming van de Scheidsrechter

Wanneer de bal los is gelaten, de Ramp Operator ( ref.: 16.5.3)

- mag geen rechtstreeks fysisch contact hebben met de Atleet (onder geen enkel beding de Atleet aanraken
- mag de Atleet niet helpen bij het duwen of goed zetten van de rolstoel ;
- mag de pointer niet aanraken. ( ref.: 16.5.4 )

### **9.2.2 Sport Assistent**

BC1 Atleten en BC4 voetspelers mogen een Sport Assistent hebben. De Sport assistent van BC1 en BC4 voetspelers moeten gepositioneerd zijn achter de Atleet zijn eigen werpbox en mag de werpbox betreden na het aangeven door de Atleet. Sport Assistenten doen net dezelfde taken als een Ramp Operator met uitzondering van het positioneren van de ramp.

Wanneer de Atleet het schot begint te spelen, is het de Sport Assistent niet toegestaan onmiddellijk fysiek contact te hebben met de Atleet. (onder geen enkel beding de Atleet aanraken ref.: 16.5.3); en niet toegestaan te helpen de rolstoel te duwen of goed te zetten.

### **9.2.3 Coach**

Eén Coach per kamp is toegestaan de Warm Up ruimte, de Call Room en het FOP te betreden voor elke divisie (ref.: 6.2, 7.2). Gedurende het end, moet de coach in het aangeduide gebied naast de score tafel zitten. Een coach mag eender wie zijn die een geregistreerde deelnemer is van hetzelfde land als de Atleet die hij vergezelt.

## **10 Het Spel**

### **10.1 Opwarming op het terrein**

Voorafgaand aan de start van een wedstrijd, mag een kamp opwarmen door 6 gekleurde ballen en de Jack te spelen in een tijdsframe van 2 minuten. In Individuele competitie is dit gezamenlijk gedaan. In Teams & Pairs afzonderlijk.

10.1.1 Individuele competitie procedure: Voortgang van de Call Room naar het toegekende terrein op het FOP. Eens op het terrein, moeten beide Kampen plaatsnemen in de hen toegewezen werpvakken. De scheidsrechter zal de start van de 2-minuten opwarming aangeven , gedurende welke tijd elk Kamp al hun ballen mogen werpen, (met inbegrip van de Jack). Beide kampen mogen warm up ballen spelen op beide zijden van het terrein. Beide kampen worden verondersteld op een coöperatieve wijze deze ballen te spelen en elkaar voldoende ruimte te geven. Als de scheidsrechter het gevoel heeft dat één kamp zich niet coöperatief gedraagt ( bv continue de lijn van de tegenstander blokkeren om een schot te spelen ) , dan zal een strafbal gegeven worden aan die Atleet. ( Ref: 16.6.10 )

De opwarming is beëindigd wanneer beide Kampen al hun ballen hebben gespeeld of wanneer de 2 minuten verlopen zijn, (wat ook eerst komt.)

10.1.2 Team & Pairs competitie procedure: voortgang van de Call Room naar het toegekende terrein op het FOP. Eens op het terrein, zal het kamp dat eerst opwarmt zich positioneren in de aangeduide werpvakken. De scheidsrechter zal de start van de 2-minuten opwarming aangeven , gedurende welke tijd het Kamp al hun ballen mogen werpen, met inbegrip van de Jack. De atleten verlaten langs de achterzijde het werpvak en het andere kamp komt naar binnen voor hun afzonderlijke opwarming. Wanneer het ene kamp aan het opwarmen is moet het andere achter hun werpvak wachten.

De opwarming is beëindigd wanneer beide Kampen al hun ballen hebben gespeeld of wanneer de 2 minuten verlopen zijn, (wat ook eerst komt.)

### **10.2 Tijd per End**

**10.2.1** Elk kamp krijgt per end een tijdslimiet. Deze tijdslimiet wordt gecontroleerd door een tijdswaarnemer. De tijden zijn:

- BC1: 4.30 minuten per Atleet per End
- BC2: 3.30 minuten per Atleet per End
- BC3: 6 minuten per Atleet per End
- BC4: 3.30 minutes per Atleet per End
- Teams: 5 minuten per Team per End
- Pair BC3: 7 minuten per Pair per End
- Pair BC4: 4 minuten per Pair per End

**10.2.2** Het werpen van de doelbal wordt als onderdeel van de tijdslimiet van een kamp gerekend.

**10.2.3** Een kamp zijn tijd start op het ogenblik dat de scheidsrechter aan de tijdswaarnemer toont welke kleur moet werpen, met inbegrip van de doelbal.

**10.2.4** Een kamp zijn tijd stopt op het ogenblik dat de geworpen bal stil komt te liggen binnen de grenslijnen of deze overschrijdt.

**10.2.5** Als een kamp zijn bal niet heeft losgelaten wanneer de tijdslimiet is bereikt dan wordt deze bal en alle nog resterende ballen van dat kamp ongeldig en zullen in de ruimte voorzien voor de dode ballen gelegd worden. In het geval van een BC3 atleet is de bal gelost vanaf dat de bal in het hulpstuk naar beneden begint te rollen.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

---

**10.2.6** Wanneer een kamp een bal lost na de tijdslimiet zal de scheidsrechter deze bal stoppen en van het speelveld verwijderen alvorens hij het spel verstoort. Indien de bal andere ballen verstoort, wordt het end een verstoord spel. (ref. 12.)

**10.2.7** De tijdslimiet voor strafballen is 1 minuut voor elke overtreding (1 bal) voor alle speldivisies.

**10.2.8** Gedurende elk end wordt de resterende tijd van beide kampen aangegeven op een scorebord.

**10.2.9** Als gedurende het spelen van een end de tijd verkeerd berekend werd, zal de scheidsrechter deze aanpassen om de fout te herstellen.

**10.2.10** Gedurende momenten van een dispuut of verwarring moet de scheidsrechter de tijd stoppen. Als het nodig is om tijdens een end te stoppen voor een vertaling, dient de tijd gestopt. Indien mogelijk zal de vertaler niet van hetzelfde Kamp/land zijn als de atleet. (ref. 15.8.)

**10.2.11** De tijdswaarnemer zal luid en duidelijk aankondigen bij de resterende tijd : “1 minuut”, “30 seconden”, “10 seconden “; en “time” wanneer de tijd verstreken is. Gedurende de “ één minuut “ tussen de ends zal de tijdswaarnemer “ 15 sec “ en “ time “ aankondigen. De Scheidsrechter moet de roep herhalen, zodat de kampen weten dat de roep voor hun terrein is.

### **10.3 ballen werpen**

Bij het voortbewegen van elke bal (Jack, rood of blauw), moet de Atleet al zijn materiaal, ballen en bezittingen in zijn eigen werp box hebben. Voor BC3 Atleten is dit met inbegrip van de Ramp Operator.

**10.3.1** Bij het loslaten van de bal, moet de atleet met minstens één bil contact hebben met de zitting van de rolstoel. Atleten die alleen maar op hun buik kunnen spelen, moeten hun buik dan in contact hebben met de werpstool (ref. 16.7.3.). Deze atleten moeten een gedocumenteerde classificatie goedkeuring hebben voor deze methode.

**10.3.2** Als een bal gespeeld wordt en stuitert af de Atleet die hem wierp, of van de tegenstander of zijn materiaal en overschrijdt de werplijn, dan is hij in het spel.

**10.3.3** Een bal, nadat hij geworpen is, getrapt, of het einde van de ramp verlaat, mag over de zijde van de atleet zijn box rollen (zowel in de lucht als op de vloer) en door een werpvak van de tegenstander, alvorens de werplijn te kruisen en in het speelveld te gaan.

**10.3.4** Als een bal in het spel uit zichzelf weggrolt , zonder door iets te zijn aangeraakt , blijft de bal op deze nieuwe positie op het speelveld.

### **10.4 De Jack spelen**

**10.4.1** het Kamp dat rood speelt start altijd het eerste End en elk volgend onpaar genummerd end (3,5). Het kamp dat blauw speelt begint altijd de paar genummerde ends. (2,4,6)

**10.4.2** De Atleet mag alleen de Jack werpen nadat de scheidsrechter toont dat het de beurt is aan dat Kamp om te spelen. BC3 Atleten moeten de twee-wegs zwaai maken alvorens de Jack te werpen.

**10.4.3** De Jack moet in de geldige zone voor de Jack komen te liggen.

### **10.5 Ongeldige Jack**

**10.5.1** De Jack zal ongeldig zijn als:

- Eens gespeeld hij in de ruimte komt die niet geldig is voor de jack.
- Deze buiten gegooit wordt.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

- De speler een overtreding begaat tijdens het werpen van de doelbal. De gepaste straf in regel 16.1 tot 16.12. zal gegeven worden.

**10.5.2** Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt, dan zal de doelbal naar de atleet gaan, die de doelbal voor het volgende end zou krijgen. Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt in het laatste end, dan gaat de doelbal naar de atleet die de doelbal geworpen heeft in het eerste end. De doelbal zal verder in volgorde doorgegeven worden tot dat die in de geldige zone voor de doelbal geworpen wordt.

**10.5.3** Bij een ongeldige doelbal, zal het volgende end gestart worden volgens de normale volgorde. (De doelbal wordt dus geworpen door de atleet die normaal de doelbal moest werpen.)

### **10.6 Het werpen van de eerste gekleurde bal op het veld**

**10.6.1** De Atleet die de Jack succesvol werpt, werpt ook de eerste gekleurde bal (ref.: 16.5.6). Als er een lang oponthoud is tussen het werpen van de Jack en de eerste gekleurde bal (bv., omwille van een slechte werking van een tijds klok ) mag de Atleet vragen om de Jack opnieuw te werpen voor het werpen van de eerste gekleurde bal. De tijd zal dan teruggezet worden naar de starttijd van het End.

**10.6.2** Indien de gekleurde bal buiten geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal hetzelfde kamp verder spelen tot dat een bal in het speelveld is terecht gekomen of tot dat al hun ballen geworpen zijn.

Bij Team en Pair wedstrijden mag eender welke atleet, van het aangeduide Kamp, de tweede gekleurde bal werpen.

### **10.7 Spelen van de resterende ballen**

**10.7.1** Het Kamp dat vervolgens moet spelen, zal het Kamp zijn dat het verst van de Jack ligt, tenzij ze al hun ballen gespeeld hebben, in welk geval het andere Kamp zal spelen. Deze procedure zal verdergaan tot beide Kampen al hun ballen gespeeld hebben. Tegenstanders moeten “uit de weg” gaan wanneer het hun beurt niet is. In de BC3 divisie moeten de ROs en het equipment ( inclusief de ramp en het stoeltje van de RO ) “uit de weg” zijn.

**10.7.2** Als een Atleet beslist geen verdere ballen te werpen, mogen ze aangeven aan de scheidsrechter dat ze geen verdere ballen wensen te spelen tijdens dat End. In dit geval wordt de tijd gestopt, en de overblijvende ballen zullen Dode Ballen worden verklaard.

### **10.8 Uit de weg**

Alle Atleten moeten “ uit de weg” zijn om tegenstanders vrije toegang te geven tot het speelveld. “Uit de weg” gaan moet snel gedaan worden. In de BC3 divisie moeten ROs en materiaal ( inclusief de ramp en het stoeltje van de ROs ) “uit de weg” zijn. Indien een kamp faalt om een correcte moeite te doen om “uit de weg” te gaan, zal het kamp verbaal verwittigd worden, en zal de scheidsrechter de tijd van de tegenstander corrigeren indien nodig. Indien dit een tweede of opeenvolgende keer gebeurt, zal de scheidsrechter een strafbal toekennen volgens regel 16.6. Deze beslissing wordt door de scheidsrechter zelf bepaald in overeenkomst met de situatie en diens beslissing is definitief. De tegenstander zal dan spelen volgens 10.7. Als een scheidsrechter aanvoelt dat een Atleet de opponent stoort of afleid door met opzet niet “uit de weg “ te gaan, zal een strafbal + een gele kaart gegeven worden overeenkomstig reglement 16.8.1.

### **10.9 Betreden van het veld**

**10.9.1** Een kamp mag zijn volgende worp, het rollen van de bal of de oriëntatie van de rolstoel of ramp niet voorbereiden in de tijd van de tegenstander. (Voordat de kleur getoond is, is het toegestaan aan een atleet dat hij de bal oproept zonder hem te werpen; m.a.w. het is rood toegestaan hun bal op te rapen voor dat de scheidsrechter toont dat blauw moet werpen of de bal in hun hand of schoot legt. Het is rood niet toegestaan een bal op te rapen nadat de scheidsrechter blauw getoond heeft te spelen. )(ref. 16.6.3.) Beweging en

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

voorbereiding zijn toegestaan gedurende “ Dode Tijd” of “ Scheidsrechters Tijd” . Wanneer de scheidsrechter de kleur indicator toont , zal het Kamp dat moet spelen zich positioneren in het werpvak, terwijl het andere Kamp zich verplaatst, of **uit de weg** blijft.

**10.9.2** Zodra de scheidsrechter getoond heeft aan de Atleet welke zijde moet spelen, mogen de atleten van dat Kamp positioneren zich in hun werpvak en zijn vrij het speelveld te betreden. (ref 16.6.1) Het is atleten toegestaan hun ramp te oriënteren vanuit hun eigen of eender welk leeg werpvak. Atleten en SAn/ROs mogen niet in het werpvak van de tegenstander gaan om hun worp voor te bereiden of om hun goot te oriënteren. SA/RO mogen het speelgebied NIET betreden gedurende het End om het schot voor te bereiden.

**10.9.3** Atleten mogen achter de werpvakken gaan of blijven om hun schot te richten. Minstens één wiel moet in de Atleet zijn eigen werpbox blijven gedurende deze tijd.

**10.9.4** Het pad achter de werpvakken mag gebruikt worden door BC3 atleten om het speelveld te betreden. Als zij het speelveld willen betreden in een Pair BC3 wedstrijd dan moeten ze dit doen zonder achter hun eigen teammakker te passeren.

Atleten en ROs die deze regel niet in acht nemen zal hen gezegd worden in hun eigen werpbox te blijven en het richten en opstellen terug opnieuw te beginnen. De verstreken tijd wordt niet teruggezet.

**10.9.5** Als een atleet hulp nodig heeft om op het speelveld te gaan, mag hij assistentie vragen van de scheidsrechter of lijnrechter.

**10.9.6** Wanneer in Pair of Team wedstrijd een atleet een bal werpt terwijl hun medespeler nog terug aan het gaan is **van het speelveld**, moeten ze minstens 1 wiel in het werpgebied hebben. Hetzij in hun eigen box ,hetzij in de aanpalende lege box. Bij falen zal de scheidsrechter 1 strafbal geven + retractie van de geworpen bal.

**10.9.7** Routineacties voor of na de worp zijn toegelaten zonder het specifiek te vragen aan de sportassistent of Ramp Operator.

**10.9.8** Geen lid van een kamp is er toegelaten om het terrein te verlaten gedurende een wedstrijd zonder de toelating van de scheidsrechter. Zelfs als het tussen de ends is of gedurende een medische of technische time-out. Deze persoon mag niet terugkeren naar de wedstrijd. Als een atleet of RO het terrein verlaat zonder toestemming, resulteert dit in een forfait. ( Ref: 16.9.4 ; 16.13.3 )

### **10.10 Ballen buiten de zijlijnen**

**10.10.1** Elke bal, zal "out" beschouwd worden , indien hij de buiten grenslijnen raakt of overschrijdt. Als de bal de lijn raakt en een andere bal draagt, zal de bal op de lijn verwijderd worden. Als de bal die erop lag valt en de lijn raakt, zal deze bal ook als “out” beschouwd worden en verwijderd worden. Elke bal zal behandeld worden als in 10.10.3 voor een gekleurde bal of 10.11.1 voor de jack. Een bal die de buiten grenslijn raakt of overschrijdt en dan in het speelveld terugkeert zal eveneens "out" worden gegeven en wordt een dode bal.

**10.10.2** Een bal, die gespeeld is en niet in het speelgebied belandt , behalve in het geval van regel 10.14, zal als “uit” beschouwd worden.

**10.10.3** Elke gekleurde bal die buiten het speelveld wordt geworpen of gestoten, wordt een dode bal en zal op de aangeduide plaats gelegd worden. De scheidsrechter is de enige die beslist of een bal buiten het speelveld is. Dode ballen worden geplaatst in de voorziene ruimte- een dode bal container, of gewoon buiten de zijlijnen op minstens 1 meter van de ballen op het speelveld. Dit geeft de atleten de ruimte om volledig te bewegen rond de ballen en de ballen in het spel duidelijk te zien.

### **10.11 Jack buiten het speelveld**

**10.11.1** Als de doelbal buiten het speelveld wordt gestoten, of in een niet toegelaten zone voor de doelbal tijdens de wedstrijd, zal de doelbal op het kruis gelegd worden.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**10.11.2** Indien deze plaats niet mogelijk is omdat er al een bal op het kruis ligt, wordt de doelbal zo dicht mogelijk voor het kruis gelegd op gelijke afstand van de zijlijnen. (“Voor het kruis” verwijst naar het gebied tussen de werplijn en het kruis.)

**10.11.3** Wanneer de doelbal op het kruis geplaatst is, zal het Kamp dat vervolgens moet spelen bepaald worden volgens regel 10.7.1.

**10.11.4** Als er geen gekleurde ballen op het speelgebied liggen nadat de doelbal is teruggeplaatst, zal het Kamp spelen dat de doelbal buiten heeft gespeeld.

### **10.12 Gelijktijdig geworpen ballen**

Als een kamp meer dan 1 bal werpt wanneer het hun beurt is dan worden de gelijk gespeelde ballen weggenomen en worden deze dode ballen. (ref 16.5.9.)

### **10.13 Ballen op gelijke afstand**

Bij het beslissen welk kamp moet werpen, als twee of meer scorende ballen van verschillende kleur op dezelfde afstand van de doelbal liggen, en de score is gelijk (1:1; 2:2) dan moet het Kamp dat het laatst geworpen heeft opnieuw spelen. Het Kamp dat moet spelen zal dan beurtelings wisselen tot ofwel de gelijke situatie gewijzigd, is of één Kamp al zijn ballen gespeeld heeft. Als scorende ballen op gelijke afstand liggen maar de score is niet gelijk (2:1), dan zal het Kamp met het laagst aantal gelijke ballen spelen. Het spel zal dan als normaal verder gaan.

### **10.14 Drop bal**

Als een Atleet een bal laat vallen, mag hij teruggespeeld worden. Ballen die belanden in het speelgebied zijn ballen “ in het spel “. Ballen die achter de werplijn blijven, zelfs in de werpbox van de tegenstander, zijn “gevallen” en mogen terug gespeeld worden. Er is geen limiet voor het aantal keren dat een bal teruggespeeld mag worden. Bij een drop bal blijft de tijd lopen tot de bal goed gespeeld is.

- Zolang de bal niet volledig vastgegrepen is door de atleet ( bv bij het oppikken van een bal van waar ook de bal bewaard wordt of terwijl de assistent de bal aan de atleet aan het geven is, of in de ramp aan het plaatsen ) dan is deze bal duidelijk een accidenteel gedropte bal niet toegewijd aan het werpen. De bal wordt teruggegeven aan de atleet onafhankelijk van waar hij ook belandt.
- Vanaf de atleet de bal vast houdt en de voorbereiding of uitvoering van zijn schot gestart is, en de bal is dan gedropt , wordt hij alleen teruggegeven aan de atleet als hij het speelveld niet ingegaan is.

### **10.15 Beëindiging van een end**

**10.15.1** Nadat alle ballen gespeeld zijn en er zijn geen strafballen, zal de scheidsrechter de score met (de kapitein) van elk kamp bevestigen verbaal de score en “End finished.” zeggen.(ref.: 10.16). (Als de scheidsrechter moet meten om de score te bepalen, zal hij/zij de Atleten/kapiteins uitnodigen naar het speelveld. Ramp Operatoren mogen zich op dit moment draaien om de meting te zien. Na de opmeting , gaan de Atleten terug naar hun werpbox; de scheidsrechter zegt de score en “End finished”.) Op het einde van de wedstrijd zal de scheidsrechter zeggen “Match Finished” en de eindscore zeggen en aanduiden.

**10.15.2** Indien er strafballen moeten gespeeld worden, na het akkoord betreffende de eindscore met de atleten/kapiteins en de ROn kort de toestemming geven de ballen te zien, zal het speelveld opgeruimd worden door de scheidsrechter (de lijnrechter mag helpen). Het kamp dat een strafbal is toegekend zal 1 bal kiezen uit hun gekleurde ballen, die naar het doelvak bij het kruis geworpen wordt. De scheidsrechter zal verbaal de opgetelde score melden (ref. 11.) en dan “end finished”. Dit is het signaal naar de ROn dat ze op dat moment mogen kijken naar het speelgebied. De totale score van het End wordt op het scoreblad genoteerd.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**10.15.3** In het laatste End van een wedstrijd, als al de ballen niet gespeeld zijn en de winnaar duidelijk is, zullen er geen overtredingen gegeven worden als de SA, RO. of Coach op het terrein juicht. Dit geldt ook zo voor strafballen.

**10.15.4** Sport Assistenten, Ramp Operatoren en Coaches mogen enkel op het speelveld wanneer de scheidsrechter het aangeeft. (ref.:16.6.9). op het einde van het End, wanneer de scheidsrechter “Eén minuut!” aankondigt terwijl hij de bal omhoog houdt; is dit het signaal aan de SA, RO en Coach dat ze het speelveld mogen betreden.

.

### **10.16 Scoring**

**10.16.1** Het bepalen van de score zal uitgevoerd worden door de scheidsrechter nadat beide Kampen alle ballen gespeeld hebben. Het Kamp met de bal het dichtst bij de Jack zal één punt scoren voor elke bal dicht bij de Jack dan de dichtst bijzijnde bal tov.de Jack van de tegenstander .

**10.16.2** Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de doelbal liggen, en geen andere bal dicht, dan zal elk kamp per bal één punt krijgen.

**10.16.3** Straf bal punten, indien er zijn, worden bij de score gevoegd en genoteerd als ze gemaakt zijn. Elke straf bal die in het doelvak stopt zal één (1) punt scoren.

**10.16.4** Bij het beëindigen van elk end moet de scheidsrechter zeker zijn dat de score op het scorebord correct is.

**10.16.5** Op het einde van de ends worden de punten van de verschillende ends samen geteld en het kamp met de meeste punten wordt de winnaar. Als de score gelijk is, zal een tie-break end gespeeld worden (ref:13 ). De gescoorde punten in een tie-break End zullen niet bijgeteld worden in die wedstrijd. Het zal enkel de winnaar bepalen.

**10.16.6** De scheidsrechter mag de kapiteins (of de atleten bij individueel spel) op het speelveld roepen bij de meting of wanneer de beslissing moeilijk is op het einde van een end.

**10.16.8** Indien een kamp een wedstrijd verbeurt (forfait ), zal de tegenstrever de wedstrijd winnen met de hoogste score van 6-0, of het hoogste punten verschil in die poule of serie met onmiddellijke uitschakeling. De uitgesloten ploeg krijgt nul punten. Als beide kampen uitgesloten zijn, krijgen ze beide een forfait en de score van 6-0 of het hoogste verschil in punten in die poule of serie met onmiddellijke uitschakeling. Bij beide kampen zal genoteerd worden “ forfait met 0 – (?) “

Als beide kampen de wedstrijd verbeuren , zullen de TD en HR de gepaste actie nemen.

## **11. Voorbereiding voor de volgende ends voor alle divisies**

De scheidsrechter zal maximum 1 minuut toestaan tussen de Ends. De één-minuut begint wanneer de scheidsrechter de Jack opraapt van de vloer en “Eén Minuut” aankondigt. Sport Assistenten, Ramp Operatoren, Coaches zijn verantwoordelijk voor het oprapen van de ballen voor het begin van het volgend End. Officials mogen helpen, indien gevraagd.

Na 45 seconden zal de scheidsrechter “15 seconden” zeggen, de juiste Jack nemen en zich begeven naar de werplijn. Op 1 minuut, zal de scheidsrechter “time” roepen. Alle acties van de tegenpartij moeten stoppen wanneer de scheidsrechter de jack aan de atleet geeft die moet werpen. De scheidsrechter zegt “ Jack “. Als de tegenstander niet gereed is, moeten zij wachten totdat de scheidsrechter aangeduid heeft dat het hun beurt om te werpen is, op welk moment ze hun voorbereiding mogen beëindigen. (ref 16.6.3)

Wanneer de scheidsrechter “Time “ roept moeten de atleten die moeten spelen in hun werpvak zijn , SAN, RON en Coaches moeten op hun aangeduide plaats zijn. De tegenspelers moeten achter hun eigen werpvak zijn,

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

“klaar om te spelen” wanneer de kleur van het pallet wijzigt. Alle voorwerpen nodig voor het spel gedurende het end moet in hun eigen werpvak zijn of goed bevestigd op de rolstoel (bv ballen en ramp extensies ) Zoniet: een gele kaart voor het vertragen van de wedstrijd. ( ref. 16.6.7 )

Elke bal niet in het werpvak ( of veilig bevestigd op hun rolstoel ) van de Atleet bij de start van het end zullen “Dode Ballen “ zijn. Als ze vergeten zijn op het speelveld of in het dode bal gebied of container. Als ze in een ander werpvak of achter het werpvak zijn, kunnen ze teruggenomen worden, maar wordt het beschouwd als een vertragen van de wedstrijd ( strafbal ref: 16.6.7 ) Als het kamp beslist om zonder te spelen is er geen straf.

### **12 Verstoord End**

**12.1** Een End is verstoord wanneer ballen, of een bal, bewogen zijn door contact van een atleet of de scheidsrechter, of door een bal geworpen tijdens een overtreding waar de scheidsrechter niet in lukt om hem te stoppen.

**12.2** Een End kan verstoord worden door een actie van de scheidsrechter (bv. De scheidsrechter trapt tegen een bal, of toont de verkeerde kleur) of een actie van een kamp. De scheidsrechter zal overleggen met de beide kampen en met de Lijnrechter, om te vermijden een onfaire beslissing te nemen en zal de verstoorde ballen terugleggen op hun vorige positie ( de scheidsrechter zal altijd de niet verstoorde score respecteren, zelfs als de ballen niet in hun exacte vroegere positie liggen). Als de scheidsrechter niet weet wat de score was, of de repositie van de verstoorde ballen niet kan herstellen, dan moet het End herstart worden. De uiteindelijke beslissing ligt bij de Scheidsrechter. De Scheidsrechter mag , indien aanwezig, de overhead camera consulteren (12.4). De camera check is de taak van de HR. Het End zal herstart worden op het moment dat de verstoring veroorzaakt werd - verwijderde ballen van beide Kampen blijven in het dode ballen gebied; als de Jack verkeerd gespeeld was, zal hij terug gespeeld worden door de Atleet die de laatste geldige worp deed.

Als de kleur verkeerd is getoond door de scheidsrechter en die kleurbal is geworpen, zal de bal teruggegeven worden en de tijd wordt hersteld. Als andere ballen verstoord zijn en de scheidsrechter kan de ballen niet op een eerlijke wijze terugleggen, wordt dit een verstoord end en herstart.

**12.3** Als een verstoord End herstart moet worden en strafballen toegekend zijn, zullen de strafballen gespeeld worden aan het einde van het herstarte End. Als de Atleet of Kamp dat het verstoorde End veroorzaakte eerder strafballen toegekend kreeg in dat End, dan zullen ze deze strafballen nu niet mogen spelen. Als de verstoring veroorzaakt was door een bal tijdens een overtreding, dan zal die bal en alle verwijderde ballen van het betreffende Kamp in het dode bal gebied blijven.

**12.4** Op grote competities (World Championships en Paralympics Games) zullen overhead cameras gebruikt worden op elk terrein om de scheidsrechter toe te laten de ballen snel en accuraat terug te leggen in hun exacte vorige positie.

### **13 Tie Break**

**13.1** Een tie break houdt een extra End in.

**13.2** Atleten blijven in hun zelfde werpboxen .

**13.3** Als de score gelijk is na het normale aantal Ends in een wedstrijd (en nadat eventuele strafballen gespeeld zijn) zal de scheidsrechter een munt toss uitvoeren alvorens de “Eén Minuut” aan te kondigen. Het Kamp dat de munt toss in the Call Room niet deed, zal deze maken voor de tie break. De winnaar van deze munt toss beslist welk Kamp de eerste gekleurde bal zal spelen. De Scheidsrechter zal dan de Jack wegnemen (of straf bal) van de vloer van het speelveld en de “Eén Minuut!” roepen.-

**13.4** Op “Time!”, na de één minuut tussen ends, zal de scheidsrechter de Jack plaatsen van het Kamp dat het eerst speelt op het kruis.

**13.5** De “tiebreak” zal verder gespeeld worden zoals een normaal end. In de BC3 divisie MOET elke Atleet alvorens hun eerste gekleurde bal ( beiden rood en blauw ) te lossen de twee-wegs zwaai maken. In BC3 pair ,

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

moeten alle atleten ( beiden rood en blauw, elk op hun beurt ) gelijktijdig de twee-wegs zwaai maken, nadat de scheidsrechter aangeeft welk kamp moet werpen , en alvorens hun eerste bal te lossen ( ref. 4.1.6, 16.5.7 – verwijdering van de geworpen bal )

**13.6** Als er een situatie, besproken in regel 10.16.2, voorkomt en iedere kamp heeft hetzelfde aantal punten in de tiebreak, zal de score worden genoteerd en zal een tweede tiebreak gespeeld worden. De tegenpartij zal deze keer de tie-break starten, met hun Jack op het kruis.. Deze procedure, met afwisseling van de eerste worp tussen de kampen, zal verder gaan totdat er een winnaar gekend is.

## **14 Post-Match Bal Controle**

Op het einde van elke wedstrijd zal de scheidsrechters de bal controle uitvoeren voor elk van de zeven (7) gebruikte ballen tijdens de wedstrijd van elk kamp. De scheidsrechters zal de bal inspectie uitvoeren voor de ballen aan de atleet teruggegeven worden of verzameld worden door hun assistent. De procedure voor de post-match bal controle is uitgelegd in de Referee's Procedure Manual.

Als een bal faalt tijdens de bal controle procedure uitgevoerd door de wedstrijdscheidsrechter, dan zal de HR of AHR het resultaat van de bal controle procedure controleren en verifiëren. Als de bal(len) bevestigd zijn dat ze falen op de bal controle, dan krijgt de atleet een gele kaart en wordt het resultaat van de wedstrijd een forfait.

Atleten, SAs/ROs en Coaches/Coaching Assistenten mogen de bal controle observeren. Als een bal faalt, wordt de test niet opnieuw uitgevoerd, tenzij de scheidsrechters niet de correcte procedure volgde.

## **15. Communicatie**

**15.1** Gedurende een End mag er geen communicatie zijn tussen Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, Coach .

De uitzonderingen zijn:

- Wanneer een atleet zijn/haar SA/RO vraagt om specifieke handelingen uit te voeren zoals het wijzigen van de positie van de rolstoel, het hulpstuk bewegen, een bal rondrollen of een bal doorgeven aan een atleet. Sommige routineacties zijn toegelaten zonder een specifieke vraag aan de SA/RO.
- Coaches, SAN/ROs, mogen een atleet van hun kamp feliciteren of aanmoedigen na de worp en tussen de ends.

Atleten, SAN/ ROs op het terrein mogen geen enkele communicatie krijgen (elektronisch, vocaal, signalen) van buiten het veld gedurende een end.

**15.2** In Team en Pair divisie , gedurende het spelen van een end , mogen atleten enkel communiceren met hun eigen teamgenoten die op het veld staan, nadat de scheidsrechter aangeduid heeft dat het hun beurt is om te werpen. Tijdens een end , wanneer geen van beide kampen aangeduid is om te spelen ( bv. gedurende het meten door een scheidsrechter , het slecht functioneren van een klok , ... ) mogen de atleten van beide kampen rustig praten maar dit moet stoppen van zodra de tegenstander aangeduid is om te spelen.

**15.3** Tussen de ends, mogen atleten communiceren tussen de atleten onderling, hun SA/RO en hun coach. Dit moet echter stoppen zodra de scheidsrechter klaar is om het end te beginnen. De scheidsrechter zal het spel niet vertragen om lange discussies toe te laten.

**15.4** Een atleet mag een andere atleet of RO verzoeken zich te verplaatsen indien hij/zij zodanig is geplaatst dat deze in de weg staat bij het spelen van een schot. Hij kan echter niet vragen om zijn werpbox te verlaten. Gedurende een wedstrijd, moet de RO verzekeren dat hun uitrusting uit de weg staat voor de tegenstander zodat deze makkelijk zijn schot kan uitvoeren, zonder schade te veroorzaken aan het eigendom dat in de weg staat. Om schade te vermijden, mogen ROs het materiaal van de tegenstander niet verplaatsen. Gedurende een wedstrijd, moet de RO hun eigen ramp/eigendom uit de weg van de tegenstander verplaatsen om toe te laten het schot te spelen zonder interferentie.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**15.5** Elke atleet mag het woord richten tot de scheidsrechter gedurende hun eigen speeltijd. SAN/ROs mogen alleen berichten doorgeven voor de Atleet en de scheidsrechter met de toestemming van de scheidsrechter.

**15.6** Nadat de scheidsrechter toont welk kamp zal spelen, mag eender welke atleet van dat kamp vragen naar de score of om te meten. Vragen betreffende de positie van de bal (bv. welke bal van de tegenstander het dichtst ligt?) zullen niet beantwoord worden door de scheidsrechter. De atleten mogen op het speelveld komen om zich ervan te vergewissen hoe de ballen gepositioneerd zijn.

**15.7** Als vertaling nodig is op het veld gedurende een wedstrijd, dan heeft de HR de volledige verantwoordelijkheid een geschikte tolk te kiezen. De HR zal eerst trachten een competitie sportvrijwilliger of een andere scheidsrechter te vinden die niet bezig is met een andere wedstrijd of de tolk kiezen die in de voorziene ruimte zit.

**15.8** Tolken mogen niet op het FOP zitten. Tolken moeten in de aangeduide ruimte zitten. Geen enkele wedstrijd zal vertraagd worden als een tolk niet aanwezig is wanneer hij nodig is.

**15.9** Welk communicatie hulpmiddel ook die op het FOP meegenomen wordt moet goedgekeurd zijn gedurende de Uitrustingscontrole en een geldige sticker krijgen, door de HR of zijn aangeduide. Elk misbruik hiervan zal ongeoorloofde communicatie zijn en bestraft worden met één strafbal die gespeeld moet worden bij de eerste mogelijkheid of tijdens het volgende end indien het voorkomt tussen twee ends. ( Ref 4; 16.8.2. )

Coaches is het toegestaan om tablets en smartphones te gebruiken om aantekeningen te maken. Deze toestellen moeten in een modus staan - bv., 'vliegtuig modus' – zodat het onmogelijk is om te communiceren met de Atleten op het terrein. Scheidsrechter hebben de autoriteit op eender welk moment van de wedstrijd om te controleren of het toestel van de Coach/CA niet in communicatie modus staat.

**15.10** Coaches die niet op het FOP zijn, alsook andere toeschouwers mogen aanmoedigen geven en/of korte coaching instructies geven in de 1 minuut tussen ends. Dit houdt ook korte verbale instructies en/of tekens in. Er mag geen dialoog zijn tussen atleten op het FOP en eender wie niet op het FOP. Welke vorm van coachen gedurende een end is niet toegestaan.

Team leden ( Atleten, coaches en/of andere stafleden ) die zich niet houden aan deze regel, kunnen hun accreditatie verliezen en kunnen de toegang verliezen tot de sporthal voor de tijd dat het toernooi loopt. Gewone toeschouwers die zich niet houden aan deze regels kunnen uit de sporthal verwijderd worden. Elke scheidsrechter die een inbreuk vermoedt van reglement 15.10 zal de (A)HR op de hoogte brengen die in samenspraak met de TD een beslissing zal maken. Deze laatste heeft de uiteindelijke beslissing.

## **OVERTREDINGEN en GESCHILLEN**

### **16. Overtredingen**

In het geval van een overtreding kunnen er één of meer gevolgen zijn:

- verwijdering
- Eén strafbal
- Eén strafbal plus verwijdering
- Eén strafbal plus een gele kaart
- Gele kaart
- Forfait
- Rode kaart (Diskwalificatie)

Alle overtredingen worden op het scoreblad genoteerd

Een kamp ( Individueel, Team of Pair ) en hun SA/RO worden als één eenheid beschouwt –eender welke gele of rode kaart die de SA/RO krijgt is dus ook toegekend aan hun atleet/Team/Pair. Omgekeerd, een gele en rode kaart gegeven aan de Atleet gelden ook voor hun SA/RO.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

Een Coach wordt als een alleenstaand persoon beschouwd . Als een coach een rode of gele kaart krijgt , wordt deze niet overgedragen naar het kamp.

### **16.1 Verwijdering**

**16.1.1** Retractie is het verwijderen van een bal van het veld. De verwijderde bal wordt op de aangeduide plaats geplaatst. Op de vloer of in een dode bal container.

**16.1.2** Balverwijdering kan enkel gegeven worden voor een overtreding tijdens het loslaten van de bal.

**16.1.3** Als een overtreding begaan wordt die leidt tot balverwijdering, zal de scheidsrechter steeds trachten de bal te stoppen, alvorens deze andere ballen verplaatst.

**16.1.4** Als de scheidsrechter er niet in slaagt de bal te stoppen, alvorens deze andere ballen verplaatst, wordt dit end een verstoord end (ref.12.1.-12.4.).

### **16.2 Een strafbal**

**16.2.1** Een strafbal is het toekennen van één extra bal aan de tegenpartij. Deze bal zal geworpen worden nadat alle ballen gespeeld zijn in een End. De scheidsrechter berekent en de Tijdswaarnemer noteert de score, alle ballen worden verwijderd van het speelveld en het kamp die de strafbal is toegekend kiest één (1) van hun gekleurde ballen, die geworpen wordt naar het doelvak. De scheidsrechter zal de kleur tonen en “Eén minuut” roepen. De speler heeft 1 min. om de strafbal te werpen. Als de bal in het 35cm doelvak stopt zonder de buitenlijnen te raken, dan krijgt het kamp dat de strafbal wierp een extra punt. In geval van een strafbal zal de klok terug gezet worden naar 1 min.

**16.2.2** Als er meer dan één overtreding begaan wordt door één Kamp in de loop van een end , kan er meer dan één strafbal toegekend worden. Elke strafbal wordt afzonderlijk geworpen. De geworpen bal wordt verwijderd en bijgeteld (indien scorend) en het Kamp kiest uit hun zes gekleurde ballen om elke volgende strafbal te werpen.

**16.2.3** Overtredingen door beide kampen begaan, heffen elkaar niet op. Elk kamp zal pogen hun strafpunt te behalen. De eerste worp zal zijn door het Kamp dat de 1<sup>ste</sup> strafbal kreeg, waarna het spelen zal alterneren tussen de Kampen voor elke verdere strafbal.

**16.2.4** Als een overtreding begaan wordt tijdens het werpen van de strafbal, die leidt tot de toekenning van een strafbal, dan zal de scheidsrechter een strafbal toekennen aan de tegenpartij.

### **16.3 Gele kaart**

**16.3.1** Wanneer een overtreding begaan wordt aangeduid tegen regel 16.9, zal een gele kaart getoond worden aan de atleet. De scheidsrechter zal de overtreding noteren op het wedstrijdformulier. **In de individuele competitie, een gele kaart toegekend aan een Kamp is persoonlijk en deze gaat mee met dit lid zelfs al heeft de persoon verschillende rollen (speler / SA / RO / Coach) gedurende dezelfde competitie.**

**16.3.2** Wanneer een atleet 2 gele kaarten krijgt gedurende een competitie dan wordt de atleet uitgesloten voor de aan de gang zijnde wedstrijd. De wedstrijd (Individueel of Team of Pair ) wordt verloren met forfait (ref:10.16.8 )

Voor de tweede gele kaart en elke volgende gele kaart die een persoon krijgt , zal hij/zij uitgesloten worden voor de rest van de aan de gang zijnde wedstrijd , maar is toegestaan de resterende wedstrijden in de competitie te spelen.

### **16.4 Rode kaart (Diskwalificatie)**

**16.4.1** Wanneer een atleet , coach, Ramp Operator of sportassistent gediskwalificeerd is , zal een rode kaart getoond en op het scoreblad genoteerd worden. Een rode kaart betekent altijd onmiddellijke diskwalificatie voor de competitie ( ref. 16.11.4 ).

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**16.4.2** Als een Atleet en/of hun SA/RO gediskwalificeerd is, zal het Kamp de wedstrijd moeten staken ( forfait ) (ref.: 10.16.7).

**16.4.3** Een gediskwalificeerde persoon mag terug opgesteld worden voor verdere competities op het zelfde toernooi naar goeddunken van de hoofdscheidsrechter en Technische Afgevaardigde. Als de rode kaart is toegekend voor het manipuleren van een bal, dan zal de persoon niet toegelaten worden op hetzelfde toernooi nog te spelen. ( ref: 5.3 )

### **16.5 De volgende acties zullen leiden tot verwijdering van de gespeelde bal (ref.: 16.1):**

**16.5.1** Als een bal los gelaten is alvorens de scheidsrechter de kleur aangeduid heeft wie moet spelen.

**16.5.2** Als in een BC3 wedstrijd, de BC3 Atleet niet de persoon is die de bal loslaat. Een Atleet moet direct fysiek contact hebben met de bal bij het loslaten. Direct Fysiek contact houdt ook in gebruik maken van een hulpstuk rechtstreeks verbonden aan de Atleet zijn hoofd, mond, arm, of been (ref.: 4.1.5).

**16.5.3** Als de SA/RO de Atleet **of de punter** raakt, of de rolstoel duwt/trekt als een bal gelost is. ( ref.: 9.2.1 ; 9.2.2 )

**16.5.4** Als een Ramp Operator en Atleet gelijktijdig de bal loslaten.

**16.5.5** Als een gekleurde bal geworpen wordt voor de doelbal. (De Atleet die volgens schema moet spelen moet de Jack spelen volgens 10.4)

**16.5.6** Als de eerste gekleurde bal niet geworpen is door de atleet die de doelbal geworpen heeft (ref. 10.6.1.).

**16.5.7** Als een BC3 atleet de twee-wegs zwaai niet maakt nadat de Jack gegeven is en voor het werpen van de Jack , of voor het spelen van een penalty bal of de eerste worp van die atleet in een tie break (ref.: 4.1.6).

**16.5.8** Als een BC3 atleet zijn goot niet heroriënteert door de twee-wegs zwaai simultaan te maken wanneer zij of hun teamgenoot terugkomen van het speelveld , alvorens hun eigen bal te werpen (Voor Pairs, is dit een simultane zwaai) (ref. 4.1.6.)

**16.5.9** Als eender welk kamp meer dan één bal gelijktijdig werpt ( ref. 10.12 ).

### **16.6 De volgende acties zullen leiden tot toekenning van één strafbal (ref.: 16.2):**

**16.6.1** Als een Atleet het speelveld betreedt zonder dat hun beurt aangegeven is. (ref.: 10.9.2).

**16.6.2** Als een Ramp Operator draait om naar het speelveld te kijken om het spel te zien gedurende een End alvorens alle ballen van beide Kampen gespeeld zijn.(ref.: 9.2.1).

**16.6.3** Als de Atleet en/of SA/RO zijn/haar volgende schot voorbereidt , de rolstoel oriënteert en/of de ramp of de bal rolt in de tegenstander zijn tijd (ref.: 10.9.1)

**16.6.4** Als de SA/RO de rolstoel of de ramp of de pointer beweegt of de bal aan de Atleet doorgeeft zonder dat de Atleet het vraagt. (ref.: 9.2.1 ; 9.2.2).

**16.6.5** Als de Atleet/SA/RO niet “uit de weg” is en al verbaal verwittigd werd niet “uit de weg” te zijn in dezelfde wedstrijd. ( regel 10.8 & 10.7.1 )

**16.6.6** Accidenteel een bal aanraken op het terrein alvorens het end beëindigd is.

**16.6.7** Onredelijk vertragen van een wedstrijd.

**16.6.8** Het niet aanvaarden van de beslissing van de scheidsrechter.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

**16.6.9** De Sportassistent, Ramp Operator of Coach betreedt het terrein zonder de toestemming van de scheidsrechter. ( Ref: 10.15.4 )

**16.6.10** Zich niet gedragen op een coöperatieve manier gedurende de Warm up.

### **16.7 De volgende acties zullen leiden tot verwijderen van de gespeelde bal en toekenning van één strafbal (ref.: 16.1 / 16.2):**

**16.7.1** Het loslaten van de Jack of een gekleurde bal, terwijl de sportassistent, de Ramp Operator, de atleet of iets van zijn uitrusting , ballen of wat hem ook toebehoort de terreinmarkering of een deel van het terreinoppervlak raakt, dat geen deel uitmaakt van de werpbox van de atleet. BC1 SAn mogen achter de eigen werpbox van de Atleet staan . Voor BC3 atleten en hun ROn, houdt dit in terwijl de bal nog in de ramp is.(ref. 10.3.)

**16.7.2** Het loslaten van de Jack of een gekleurde bal wanneer de ramp over welk deel dan ook van de werplijn hangt.(ref.: 4.1.4).

**16.7.3** Het loslaten van de bal zonder tenminste met één bil (of de buik, naargelang de classificatie) contact te hebben met de zitting van de stoel. (ref. 10.8.1.)

**16.7.4** Het loslaten van de bal terwijl de bal een deel van het terrein raakt buiten de werpbox van de atleet. (ref. 10.3.)

**16.7.5** Het loslaten van de bal wanneer de Ramp Operator naar het speelveld kijkt (ref.: 9.2.1).

**16.7.6** Het loslaten van de bal wanneer de Atleet zijn zithoogte hoger is dan het maximum van 66 cm voor BC1, BC2 en BC4 (ref.: 4.2.1).

**16.7.7** Het loslaten van de bal, in een Team of Pair wedstrijd terwijl de teamgenoot nog aan het terugkeren is naar zijn werpbox. (ref. 10.9.6.) Als de niet-werpende atleet minstens één wiel binnen het werpgebied heeft , dan is hij “ buiten “ het speelgebied.

**16.7.8** Voorbereiden en dan loslaten van de bal wanneer het de tegenstander zijn beurt om te spelen is. (ref.: 16.6.3).

### **16.8 De volgende acties zullen leiden tot toekenning van één strafbal en een gele kaart (ref.: 16.2, 16.3):**

**16.8.1** Elke verstoring van een andere atleet op zo een manier dat dit de tegenstander zijn/haar concentratie of speelactie beïnvloedt.

**16.8.2** Als in de opinie van de scheidsrechter er ongepaste communicatie is tussen Atleet, hun Sas, ROs en/of coaches. ( Ref: 15.1 – 15.3 )

### **16.9 een atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende overtredingen pleegt zal een gele kaart krijgen (ref.: 16.3):**

**16.9.1** Een Atleet of Kamp dat de Warm up ruimte binnenkomt buiten hun beurt, of meer dan het toegelaten personeel meebrengt naar de Call Room of Warm up ruimte. (ref. 6.2., 7.2.) Dit zal leiden tot een gele kaart voor de atleet of het kamp in geval van een Team of Pair wedstrijd.

**16.9.2** Een atleet , Pair of Team brengt meer ballen dan toegelaten naar de Call Room. (ref. 2.1 ; 2.2 ; 2.3.). De extra ballen worden aangeslagen en bijgehouden tot het eind van de competitie. Het kamp dat de extra ballen meebrengt mag zelf tonen welke ballen in beslag genomen moeten worden.

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

“ extra ballen “ die in beslag genomen zijn , en anders legaal zijn, kunnen terug gevraagd worden voor de aansluitende competitie op hetzelfde tornooi.

**16.9.3** Als een bal van een atleet niet voldoet aan de criteria gedurende een pre-match bal controle (ref. 8 en 14.) Het volledige proces van de ballen te controleren is één event. Als een atleet teveel ballen meebrengt EN een bal verliest tijdens één van de baltests, zal hij/zij EEN gele kaart krijgen en NIET twee. Een aantekening zal gepost worden aan de ingang van de Call Room op een lijst die alle gefaalde ballen en uitrusting opsomt samen met alle gele kaarten.

Als een atleet teveel ballen meebrengt en een of meer van de overblijvende ballen faalt gedurende de balcheck - voor dezelfde wedstrijd- dan is dit één bal check en slechts één gele kaart.

**16.9.4** Een coach of AS /RO die het veld verlaten gedurende de wedstrijd zonder de toelating van de scheidsrechter, zelfs als het tussen de Ends of tijdens een medische of technische time-out is. Dan kan hij niet terugkeren naar de wedstrijd.

**16.9.5** Gebruik maken van materiaal gedurende de Competitie dat niet voldoet aan de materiaal criteria. (Als gedurende de uitrustingscontrole van het Tornooi materiaal ontdekt is dat niet in overeenstemming is met de vereisten, mag dit materiaal aangepast worden om te voldoen en zo een officiële zegel/ sticker te krijgen.) ( Ref: 4 laatste paragraaf ; 4.1.3 ; 4.1.5 )

### **16.10 Tweede gele kaart (ref.: 16.3 ):**

**16.10.1** Een tweede gele kaart betekent een tweede waarschuwing krijgen gedurende dezelfde competitie ( bv. dat er tevoren reeds een gele getoond werd voor eender welke fout gelijst onder regel 16.9 ) .

**16.10.2** Een tweede gele kaart in de Call Room of Warm Up ruimte aan de atleet en/of SA/RO gedurende dezelfde competitie zal leiden tot uitsluiting van de aan de gang zijnde wedstrijd. Het Kamp verliest tegen zijn opponent met forfait. ( ref. 10.16.7 )

Een tweede gele kaart aan de coach leidt ertoe dat hij/zij het FOP niet mag betreden voor die wedstrijd.

**16.10.3** Een tweede gele kaart op het terrein tijdens een wedstrijd zal leiden tot de uitsluiting van de wedstrijd en kan resulteren in een forfait (ref.: 10.16.7). . Als het de coach is , moet hij/zij het FOP verlaten, maar de wedstrijd mag verder gaan.

### **16.11 Elk Team lid, Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach die één van de volgende overtredingen pleegt zal een rode kaart krijgen en de onmiddellijke diskwalificatie (ref.: 16.4):**

**16.11.1** Onsportief gedrag tonen op of naast het FOP zoals , proberen een scheidsrechter te misleiden, spelen met een gemanipuleerde bal(len), met opzet een verstoord end veroorzaken of zich gedragen op een grove manier tegen het andere kamp of het competitie personeel.

**16.11.2** Gewelddadig gedrag

**16.11.3** Aanstootgevende , beledigende of grove taal of gebaren gebruiken.

**16.11.4** Een rode kaart op eender welk moment leidt tot onmiddellijke diskwalificatie van de competitie. Het resultaat van de vorige wedstrijden gedurende de competitie zal een forfait worden en de atleet of het kamp zal niet meer in aanmerking komen om verder deel te nemen of ranking punten te krijgen voor de competitie (ref.: 16.4.1).

### **16.12 Forfait**

De volgende acties leiden tot een forfait:

## **World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

---

**16.12.1** De tegenstander zijn ballen of materiaal stuk doen (niet met opzet ) ( Ref: 4.1.9 )

**16.12.2** Een post-match bal controle falen ( Ref: 14 )

**16.13.3** Een Atleet / RO die het terrein verlaat ( Ref: 10.9.8 )

## **GESCHILLEN**

### **16 Verduidelijking en Geschil Procedure**

**20.1** Gedurende een wedstrijd kan een Kamp het gevoel hebben dat de scheidsrechter een gebeurtenis over het hoofd gezien heeft of een verkeerde beslissing gemaakt heeft, die het resultaat van de wedstrijd beïnvloedt. Op dat moment, mag de Atleet/kapitein van dat Kamp de scheidsrechter zijn aandacht trekken op deze situatie en verduidelijking vragen. De tijd moet gestopt worden. (ref.: 10.2.10).

**20.2** Gedurende de wedstrijd mag de Atleet/ kapitein een herziening van de HR vragen, wiens beslissing finaal is en de wedstrijd gaat verder. Geen verder protest kan gemaakt worden. Als overhead camera's in gebruik zijn, mag de HR zulk bewijs gebruiken om een beslissing aan te reiken. Geen andere videobeelden ( livestream, team camera's, etc. ) zullen aanvaard worden als bewijs in elk dispuut.

## World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)

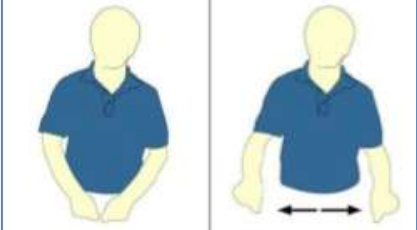
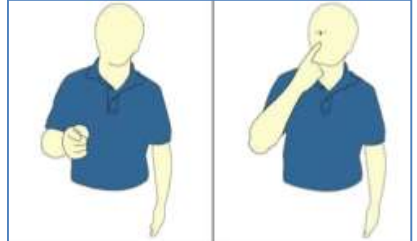
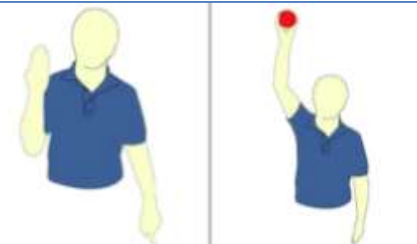
### 18 Officials' bewegingen/tekens

De bewegingen zijn ontwikkeld om beide, Scheidsrechters en Atleten, te helpen om sommige situaties te begrijpen. Atleten kunnen niet protesteren indien een scheidsrechter een specifieke beweging vergeet te gebruiken.

#### Scheidsrechters

| Te Melden Situatie                                                                                                                                     | Beschrijving van de beweging                                                                                                                                                                                              | Uit te voeren beweging                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Indicatie om de opwarmingsballen of de Jack te werpen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.1.1</li> <li>• regel 10.4.2</li> </ul> | <p>Beweeg je hand om aan te duiden te werpen en zeg: "Begin de warm up", or "Jack".</p>                                                                                                                                   |     |
| <p>Indicatie om een gekleurde bal te werpen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.6</li> <li>• regel 10.7</li> </ul>                  | <p>Toon de kleurindicator overeenkomstig de kleur van het kamp dat moet werpen.</p>                                                                                                                                       |   |
| <p>Ballen op gelijke afstand</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.13</li> </ul>                                                       | <p>Hou de indicator op zijn zijde tegen de handpalm terwijl je de de kant aan de atleten toont. Draai de indicator om te tonen wie moet spelen.</p> <p style="text-align: center;">(zoals hierboven)</p>                  |  |
| <p>Technische of medische time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 19</li> <li>• regel 20</li> <li>•</li> </ul>                    | <p>Zet de palm van de hand op de vingers van de andere hand, in vertical zin (een "T" makend) en zeg welk kamp het aangevraagd heeft (bv. medische of technische time out voor – naam atleet / team/land/ bal kleur).</p> |  |

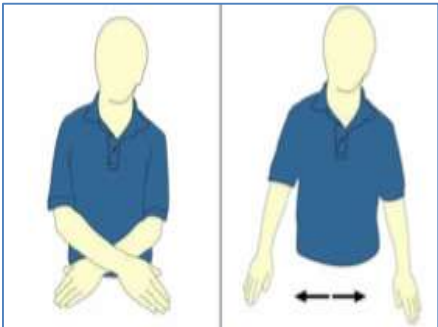
**World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

|                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                           |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule <b>17.1</b></li> <li>• Rule 10.2.10</li> </ul>                                        | <p>Toon een opgeheven handpalm</p> <p>10.6.2 Toon aan de Tiidswaarnemer “de tijd te stoppen” of</p> <p>Toon de kampen “te wachten”</p>                                                    |   |
| <p>Wissel:</p> <p>Alleen Jeugd events</p>                                                                                                       | <p>Rol de ene voorarm rond de andere.</p>                                                                                                                                                 |   |
| <p>Metten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 3.5</li> <li>• regel 10.16.6</li> </ul>                                            | <p>Plaats beide handen naast mekaar en haal ze uit mekaar alsof je een meter aan het gebruiken bent.</p>                                                                                  |   |
| <p>De scheidsrechter vraagt of de atleet op het veld wil komen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.16.6</li> </ul>           | <p>Wijs naar de atleet en dan naar de scheidsrechters zijn oog.</p>                                                                                                                       |  |
| <p>Ongeoorloofde communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel <b>16.8.2</b></li> <li>• regel <b>15</b></li> </ul>           | <p>Vinger op de mond en beweeg de wijsvinger van de andere hand van links naar rechts.</p>                                                                                                |  |
| <p>Dode bal/ bal uit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel <b>10.7.2</b></li> <li>• regel 10.10</li> <li>• regel 10.11</li> </ul> | <p>Wijs naar de bal die uit is en hef de voorarm verticaal op met de hand open en de palm naar het lichaam en zeg: “Uit” of “Dode Bal”. Steek dan de bal in de lucht die buiten ging.</p> |  |

**World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)**

|                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                               |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Verwijdering:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 16.1</li> </ul>                                                                                                                                 | <p>Wijs naar de bal en hef de andere voorarm met een holle hand alvorens de bal op te rapen ( indien mogelijk )</p>                                           |   |
| <p>1 strafbal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 16.2</li> </ul>                                                                                                                                   | <p>Steek 1 vinger op .</p>                                                                                                                                    |  |
| <p>Gele kaart :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 16.3</li> </ul> <p>Tweede gele kaart en uitgesloten voor de volgende wedstrijd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 16.10</li> </ul> | <p>Toon de gele kaart voor de overtreding.</p> <p>Toon de gele kaart voor de tweede overtreding.</p> <p>(beëindig de wedstrijd, voor Pair en Individueel)</p> |  |
| <p>Rode kaart (Diskwalificatie):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 16.4</li> <li>regel 16.11.4</li> </ul>                                                                                          | <p>Toon de rode kaart .</p> <p>( beëindig de wedstrijd voor alle divisies )</p>                                                                               |  |

## World Boccia International Rules – 2025 - 2028 (v.1.0)

|                                                                                                |                                                                                                      |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Beëindigen van een end/wedstrijd <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 10.15</li> </ul> | Kruis de armen gestrekt an beweeg ze weg van elkaar. Zeg, “End finished” of “Match finished”         |   |
| Score: <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 3.4</li> <li>regel 10.16</li> </ul>        | Plaats de vingers op de overeenstemmende kleur van het pallet om de score te tonen. En zeg de score. |  |

### Scores

| Score Voorbeelden                                                                   |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| 3 punten rood                                                                       | 7 punten rood                                                                       | 10 punten rood                                                                       | 12 punten rood                                                                        |

### Liner

| Te melden situatie                           | Beschrijving van het gebaar | Uit te voeren beweging                                                               |
|----------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Om de scheidsrechter zijn aandacht te vragen | Hef de arm op               |  |

## **TIME OUTS**

### **19. Medische Time Out**

**19.1** Als een atleet of SA ziek wordt tijdens een wedstrijd (het moet een ernstige situatie zijn) dan mag elke atleet een medische time out vragen indien nodig. Een wedstrijd kan voor een medische time out 10 min. onderbroken worden, tijdens welke de tijd moet gestopt worden door de scheidsrechter. In BC3 divisie, mogen Ramp Operatoren niet naar het speelveld kijken, gedurende de 10 min. medische time-out.

**19.2** Een atleet of SA/RO kan maar één medische time out krijgen per wedstrijd.

**19.3** Elke atleet, SA of RO die een medische time out krijgt, moet zo snel mogelijk op het terrein gezien worden door medische personeel toegewezen aan de sportzaal. Een geschikte medische staf lid kan ook uitgenodigd worden op het FOP om te assisteren, **en deze beslissing ligt bij het medische personeel aanwezig op het FOP.** Het medische personeel mag geassisteerd worden aan de hand van communicatie van de atleet of zijn SA/RO indien nodig.

**19.4** In elke Divisie, als een Atleet niet meer kan verder spelen, leidt dat kamp een forfait.

**19.5** Wanneer de medische time out voor een Sport Assistent/Ramp Operator is gevraagd, en de SA/RO niet meer in de mogelijkheid is verder te spelen na de time out, zullen de resterende ballen van de Atleet, die hij zonder assistentie niet kan spelen, dode ballen worden.

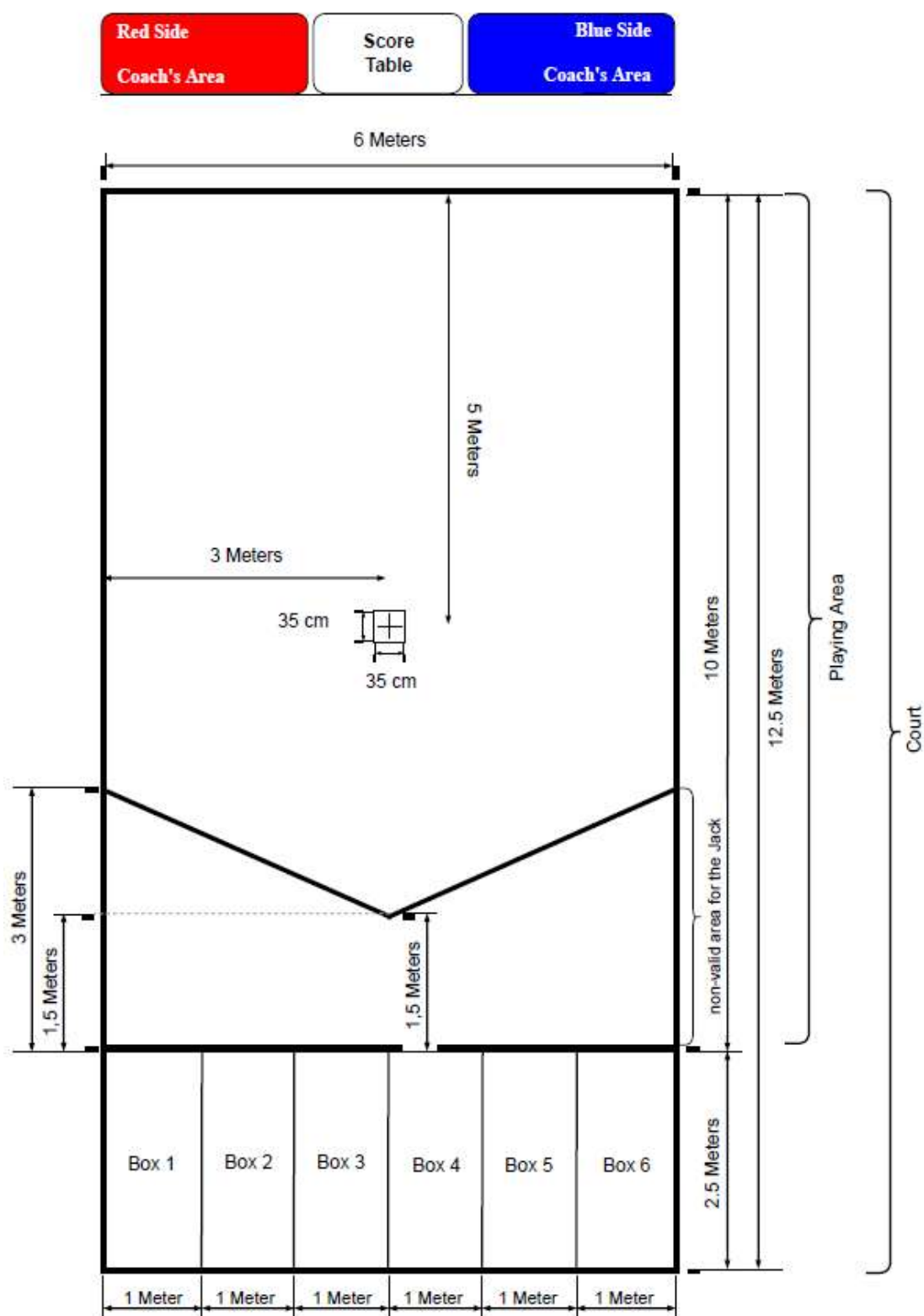
**19.6** Als een atleet steeds terug voor medische time outs vraagt in daaropvolgende wedstrijden, dan zal de TD in samenspraak met het medisch personeel en een afgevaardigde van die atleet zijn land beslissen of de atleet moet verwijderd worden uit de verdere competitie. In de individuele divisie als een atleet verwijderd wordt uit de verdere competitie dan zullen alle volgende wedstrijden die hij/zij gespeeld zouden heeft een score krijgen van 6-0 of hoger; of het grootste puntenverschil in elke wedstrijd in die poule of knock-out series.

### **20. Technische Time Out**

**20.1** Eén keer per wedstrijd, als eender welk materiaal breekt, moet de tijd gestopt worden en zal de Atleet een tien (10) minute technische time out gegeven worden om hun materiaal te herstellen. In een Pair wedstrijd mag een atleet een ramp delen met zijn/haar teamgenoot indien nodig. Een vervangingsramp of rolstoel mag tussen Ends gewisseld worden (de HR moet hiervan op de hoogte gebracht worden). Herstel materiaal, inclusief een vervangingsramp of -rolstoel, mag van buiten het FOP komen. Een Official (Lijnrechter, Tijdswaarnemer, scheidsrechter...) moet het personeel vergezellen dat het herstel uitvoert.

**20.2** Als het materiaal niet hersteld kan worden ( of vervangen tussen de ends ) moet de Atleet verder spelen met het gebroken materiaal. Als de atleet niet mogelijk is verder te spelen, dan worden de overblijvende ballen dode ballen.

## Boccia Court Layout



## **Kleef en Meet richtlijnen**

Brede kleefband voor de buitenlijnen, werplijn en V-lijn.

Dunne kleefband voor de box-onderverdeling en het kruis en **35cm x 35cm** doelvak.  
Elk been van het kruis moet tussen 15 en 25 cm zijn.

De 6 meter lijnen: aan de binnenzijde van de zijlijnen.

De 12,5 meter zijlijnen: van de binnenzijde van de frontlijnen binnen de achterlijn.

10 meter: van de binnenzijde van de voorlijn tot de achterzijde van de werplijn.

5 meter: van de binnenzijde van de voorlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter: van de binnenzijde van de zijlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter: van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-lijn.

1,5 meter: van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-punt.

2,5 meter: van de binnenzijde van de achterlijn tot de binnenzijde van de V-lijn.

1 meter box-lijnen: gelijk verspreid over de beide kanten van de meterlijn