



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

Engels reglement te gebruiken op alle BISFed toegekende evenementen

Vertaling door Edwig Lamberechts



## Document Controle Versie

Elke wijziging gemaakt in dit reglementenboek zal hieronder aangeduid worden. Gelieve te refereren naar het versienummer op de titelpagina om te zien om welke versie het gaat.

Versie	Gemaakte wijzigingen	Door wie	Datum
<b>1.1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3.4.8 Oplossing van geschillen</li> <li>● Regel 4 Bal Controle</li> <li>● 8.11 "visuele inspectie"</li> <li>● Regel 9 Bal Controle</li> <li>● Regel 9.4 Gefaalde ballen worden NIET opnieuw getest</li> <li>● 10.16 Na de Wedstrijd Bal Controle</li> <li>● 15.11.1 gemanipuleerde bal</li> </ul>	GV	October 2021
<b>2.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● De volgorde van een aantal reglementen is aangepast aan de volgorde van de huidige wedstrijd</li> <li>● Sommige regels zijn anders verwoord om meer duidelijkheid te scheppen</li> <li>● Correcte referentienummers die incorrect waren</li> <li>● Ball test regels toegevoegd om te voldoen aan de gelicenseerde bal vereisten</li> </ul>	GV	March 2022

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

---

### **Toepassingsgebied en applicatie**

Deze BISFed (Boccia Internationale Sport Federatie) Internationale Boccia Reglementen definiëren hoe Boccia gespeeld moet worden. Deze reglementen worden op alle World Boccia gesanctioneerde toernooien toegepast. Een World Boccia gesanctioneerd toernooi is een evenement erkend als een deel van het BISFed Competitie Systeem. Naast deze Internationale Boccia Reglementen, moet een toegewezen competitie voldoen aan de volgende BISFed reglementen:

- BISFed Classificatie Reglementen
- BISFed Anti-Doping Reglementen
- BISFed Competition & 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 toernooi mee te dingen. BISFed en het HOC mogen clarificaties van het reglement publiceren in de Technische Gids voor een toernooi in samenspraak met de BISFed Technical Delegate van het toernooi. Een reglement clarificatie moet alleen een specifieke toevoeging van een reglement beschrijven voor dat toernooi, maar mag niet wijzigen wat het reglement betekent.

BISFed 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 toernooi gestart is, moeten echter voor de start van het toernooi 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 toernooi genomen moet worden, zal in overleg met de Head Referee and Technical Delegate gebeuren, die de finale beslissing zullen nemen. Deze situaties moeten onmiddellijk gemeld worden aan BISFed.

De BISFed Internationale Boccia Reglementen mogen toegepast worden door BISFed Member Naties voor nationale niveau toernooien of welke andere competitie die geen deel is van het BISFed 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@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) als je dit document wenst te verkrijgen. BISFed 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. Toernooi opzet	7
4. Materiaal Controle	7
4.1. Hulpstukken	8
4.2. Rolstoelen	9
5. Boccia Ballen	10

**WEDSTRIJD VOORBEREIDING**

6. Warm Up	12
7. Call Room	13
8. Pre-Match Bal Controle	14

**OP HET VELD**

9. Rol en verantwoordelijkheid	15
10. Het spel	17
11. Voorbereiding volgende Ends	22
12. Disrupted End	23
13. Tie-Break	23
14. Post-Match Bal Controle	24

**OVERTREDINGEN EN GESCHIL**

15. Overtredingen	25
16. Verduidelijking en Geschil Procedure	29

**COMMUNICATIE**

17. Communicatie	30
17.11. Scheidsrechters tekens / signalen	31

**TIME OUTS**

18. Medische Time Out	36
19. Technische Time Out	36

Layout Boccia Terrein	37
-----------------------	----

Kleef en Meet Richtlijnen	38
---------------------------	----

## DE BASIS

### 1. Definities

Classificatie	Aanduiding van de atleten in overeenkomst met de BISFed Classificatie Reglementen
Divisie	Eén van de verschillende niveau's van de competitie afhankelijk van de classificatie.
HOC	Organiserend Gast Comité
HR, AHR, TD, ATD	Hoofd Scheidsrechter, Assistent Hoofd Scheidsrechter, Technisch Afgevaardigde, Assistent Technisch Afgevaardigde.
Coaching Assistent	(CA) Een persoon die assisteert met coachen. CA moet zitten naast de score tafel.
Kamp	In individuele Divisie, is een kamp een (1) enkele atleet. In de Pair Divisie, bestaat een kamp uit twee (2) Atleten. In de Team Divisie bestaat een kamp uit drie (3) Atleten. SAn, Coaches en CAn, zijn extra leden van het Kamp
Sport Assistent	(SA) Assistent voor BC1 Atleten of BC4 voet spelers in overeenkomst met de SA Reglementen.
Ramp Operator	(RO) Assisteert BC3 Atleten in overeenkomst met de RO reglementen. Erkend door de IPC als een Atleet
Bal	Eén van de rode of blauwe ballen of de Jack (ref 4.7).
Jack	De witte doel bal.
Competitie Ballen	Ballen van een fabrikant met bal licentie geleverd door het HOC voor gebruik tijdens het Tornado
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 Ballen	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 overschreden 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	In het achterste deel van de werp box. RO MOET zijn eigen material wegzetten zodat het niet stoort voor de tegenstander, noch beschadigd wordt door de tegenstander door het opzij te zetten.
Wanneer de bal losgelaten is	Een atleet is in het finale moment van het voortbewegen vande bal . Voor BC3 is hier de tijd inbegrepen zolang de bal in de ramp rolt.
Uitrusting	Rolstoelen,, rampen, handschoenen, spalken, pointers, en eender welk ander hulpstuk
Rolstoel	Rolstoel, scooter, ligstoel... Een Atleet MOET een rolstoel gebruiken om te spelen
Rol Test Apparaat	Een Standaard BISFed Test Ramp gebruikt om te controleren dat ballen rollen .
Bal meetplaat	Een Standaard BISFed plaat met twee specifieke gaten gebruikt om de omtrek van de ballen te bevestigen.
Weegschaal	Een Schaal 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 Tijdwaarnemer station in. .
Terrein	Het gebied ingesloten door de buitenlijnen. Dit omvat ook de werpboxen.
Speelgebied	Het terrein zonder de werpboxen.
Werp Box	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 overschreden 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
Tornado	De volledige Competitie of Competities inclusief Uitrustingscontroles. De Afsluitingsceremonie beëindigd het Tornado. Een Tornado mag meer dan één Competitie omvatten.
Competitie	Alle individuele wedstrijden zijn één Competitie. Alle Team and Pair wedstrijden zijn één Competitie.
Wedstrijd	Eén Spel tussen twee Kampen.
End	Een deel van een wedstrijd wanneer alle ballen gespeeld zijn door de twee Kampen.
Verstoord End	Wanneer ballen bewogen zijn buiten de normale gang van het spel, het zij per ongeluk of opzettelijk.

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

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 Assistent, Ramp Operator, Kamp, Coaching Assistent, 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 BISFed 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, and 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 of één Coaching Assistent (CA) mag elke zijde vergezellen naar het terrein voor alle speltypes. De Coach/CA moet op het eind van het veld in het aangeduide gebied plaatsnemen.

### 2.2 Pair

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 of één Coaching Assistent mag elk Pair vergezellen naar het terrein. Gedurende het end moet de coach/coaching assistant 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.

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

---

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 of één Coaching Assistent mag elk Team vergezellen naar het terrein. Gedurende het end moet de Coach/CA 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 (bv. poeders of iets dergelijks).

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, 1.9 to 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**

Bal sjablonen worden gebruikt om de omtrek van een boccia bal te meten. Hupstukken inclusief rolmeters, passers, voelmaten, zaklampen worden gebruikt door de Scheidsrechters om afstanden op het veld te meten.

### **4 MATERIAAL CONTROLE**

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

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

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

- rolstoelen
- Rampen
- Pointers
- Handschoenen
- Splints
- Communicatie hulpstukken

De Hoofd Scheidsrechter en/of hun aangestelde persoon zal de controles leiden op een tijdsmoment bepaald door de Technische Afgevaardigde. Dit moet plaats vinden 48 uur voor het toernooi 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 gebracht moet worden. Atleten 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, of indien nodig voor het verzetten van de rolstoel.

Vragen om een item te keuren na de Materiaal Controle zullen niet toegestaan worden.

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: 15.9.8) Als een Atleet zijn uitrusting (rolstoel, ramp, handschoenen, spalken en andere hulpmiddelen) falen voor de criteria op een tweede willekeurige controle, krijgt die Atleet een tweede gele kaart en zal hij de aan de gang zijnde wedstrijd niet verder mogen spelen ( forfait)

### **4.1 HULPSTUKKEN**

Hulpstukken zoals rampen en pointers gebruikt door BC3 Atleten moeten bij elk toernooi goedgekeurd worden op de equipment controle. Handschoenen en spalken, gebruikt door eender welke 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 driedimensioneel ; geen deel van de ramp mag over de binnenzijde van welke lijn ook hangen. De basis en alle extenties 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, zoniet is het illegaal. Markeringen of lijnen om de maximal toegestane extentie aan te duiden van welk deel van de ramp of balhouder zijn niet toegestaan.

**4.1.2** Om schade te voorkomen,zal alleen de Ramp operator of de Coach de ramp bedienen tijdens de uitrustings controle. Eens goedgekeurd op de Uitrustings Controle, zal de scheidsrechter de goedkeurings stempel 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, kader, 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 zijrail of ander



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

uitsteeksel mag niet hoger komen dan de hoogte ( diameter )van de bal. De end/ toprand 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. (ref.: 15.5.4.) Het loslaten van de bal moet veroorzaakt zijn door de kracht van de Atleet gebruik makend van de pointer. Een opening liften of verlagen is niet toegelaten . Koord, linten, stoffen stroken, etc., zijn geen pointers. Goedgekeurde pointers zullen een validatiesticker krijgen.

**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 gereffereerd naar de twee-wegs zwaai (ref. 15.5.9 ) ( dit verzekerd dat de Ramp Operator niet kan helpen met het richten van het eerste schot, terwijl de Scheidsrechter met iets anders bezig is. ) 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 dit kamp mag spelen (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.: 15.5.10). Het is niet nodig de ramp te breken tussen andere werpen.

**4.1.7** Een atleet mag meer dan één goot en/of pointer gebruiken gedurende een wedstrijd. Alle hulpstukken moeten in het werpvak van de atleet blijven gedurende het hele end. Als de atleet bepaalde voorwerpen wenst te gebruiken (flesjes, jassen, pins, vlaggen, ...) of andere uitrusting (pointer, ramp of rampverlengingsstukken, ...) gedurende een end, dan moeten deze voorwerpen vanaf het begin van het end in de werpbox van de Atleet zijn. Als een voorwerp gedurende het end in of uit het werpvak van de atleet genomen wordt, dan zal de scheidsrechter regel 15.7.1, 15.7.4. toepassen.

**4.1.8** Als een speller 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. In een Pair wedstrijd mag een Atleet een ramp delen met zijn/haar teamgenoot , indien nodig. Een vervangingsramp mag tussen ends gewisseld worden, de vervangingsstukken moeten voorzien zijn van de goedkeurings stempel/stickers voor de competitie . De hoofdscheidsrechter dient hiervan op de hoogte gebracht te worden. Vervangingsstukken mogen van buiten het FOP komen (ref 4.2.2; 19.) Een Kamp mag slechts één technische time-out hebben per wedstrijd.

**4.1.9** Atleten die handschoenen of spalken aan hun werphand nodig hebben, of het gebruik van eender welk ander zulk hulpmiddel moet een gedocumenteerde goedkeuring hebben voor het gebruik van deze zaken van de Classificatie. Het Classificatie document is geldig voor de tijdsduur aangeduid op het document. (Classificatie kan permanent zijn, of tijdelijk)

## **4.2 ROLSTOELN**

**4.2.1** Competiespelers moeten in een rolstoel zitten om te spelen. Scooters of ligstoelen (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 15.7.3)

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

**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. Als de rolstoel niet hersteld kan worden, mag de Atleet de gebroken rolstoel vervangen tussen twee ends met een andere goedgekeurde rolstoel of moet de Atleet verder spelen met de gebroken rolstoel of forfait geven voor de wedstrijd. 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 final.

### **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, torax ondersteuning zijn. Deze ondersteuningswijzen moeten herzien worden, goedgekeurd en gedocumenteerd tijdens de Classificatie.

**4.3.2** Elk bijkomend hulpstuk toegevoegd aan de Atleten specifieke sport rolstoel zal beoordeeld worden door zowel de Scheidsrechters en Classifiers. GEEN bijkomend 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.

**4.3.3** Een Scheidsrechter of Classifier hebben het recht om de Atleet te vragen eender welk toegevoegd hulpstuk te verwijderen als er geen documentatie van is, en 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).

## **5. BOCCIA BALLEN**

In BISFed 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 and 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**

Vanaf de 1<sup>st</sup> Januari 2023, moet een bal afkomstig zijn van een erkende fabrikant. De bal moet gemarkeerd zijn met het officieel logo van de fabrikant en het officieel erkende BISFed logo. Voor de 1<sup>st</sup> Januari 2023, zullen ballen met licentie enkel op de volgende evenementen gebruikt worden:

- 2022 World Championships
- 2022 World Cups

Als een erkend fabrikant boccia ballen wenst toe te voegen aan de reeds door BISFed goedgekeurde ballen, dan mogen deze ballen pas vrijgesteld worden voor verkoop na het afsluiten van het laatste Major or Qualification tier evenement (zie sectie 1.3 in de Competitie & Ranking Handleiding) in eender welk competitie jaar.

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 BISFed's acceptabele range liggen. voorzien door de fabrikant.

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

---

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.

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.

### **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 BISFed 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 kan aanzien worden als gemanipuleerd ( bv stiksel dat vervangen is tenzij op de hieronder beschreven wijze ).

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 interageerd 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 BISFed.

Het oppervlak van de bal mag geen substantie op de buitenkant hebben. Dit houdt in: adhesieven, lijm of eender welke lage wrijvingssubstantie zoals olie of vet. Het oppervlak van de bal mag geen schaaflakken 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 mogen geen abrasies 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 herhaaid zijn. De steken moeten dezelfde steken zijn als van de originele fabrikanten moeten gelijk zijn over de gehele bal.

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

### **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, dan zal hij getest worden om te bepalen of de bal gemanipuleerd is. Een panel bestaande uit drie personen zal gevormd worden om de in beslag genomen bal te herzien. 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 de initiële beslissing om de bal in beslag te nemen herzien en verdere testen voltooien om te bepalen of de bal gemanipuleerd werd of enkel faalt. Het panel zal de bal beoordelen en de initiële beslissing herzien door de pre-match test procedures te herhalen. Het panel mag twee bijkomende tests gebruiken om te beoordelen of de bal is gemanipuleerd:

- Naald/Sonde Test
- Fricctie 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 BISFed Code of Ethics aan een BISFed Ethische Commissie. De gemanipuleerde bal zal door BISFed bijgehouden worden als bewijs voor de BISFed Ethische Commissie. Gelieve te kijken in de BISFed Code of Ethics 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/CA, SA, RO) mogen de Warm Up ruimte enkel betreden en gaan naar hun Warm Up gebied binnen hun voorziene tijd volgens het tijdschema. (Ref 15.9.1)

**6.1.1** Warm Up tijdschema: voor de eerste wedstrijden van de dag zal de Warm Up ruimte 90 minuten openen voor de in het schema voorziene starttijd van de eerste wedstrijd en zal sluiten 5 minuten voor de Call Room opent voor de eerste wedstrijden. Voor de volgende wedstrijden die dag zal de Warm Up ruimte openen wanneer de Call Room voor de vorige wedstrijden sluit en zal sluiten 5 minuten voor de Call Room opent voor deze wedstrijden. 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 tijdschema 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.

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

**6.2** Atleten mogen vergezeld zijn in de Warm Up Ruimte door een maximum aantal personen als volgt: (Ref 15.9.1)

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

**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 maximal aantal personen als volgt:

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

**7.3** Vooraleer de Call Room te betreden moeten elke atleet, sportassistent en elke Ramp Operator hun competitie bib nummer en accreditatiekaart kunnen tonen. Coaches (of Coaching Assistenten) 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. Al de andere SAn moeten hun bib nummer hebben op hun borst. In Team Divisie mag de SA het bib nummer dragen van eender welke BC1 Atleet in die wedstrijd. 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** Bij individuele wedstrijden moeten alle atleten geregistreerd zijn tussen 30 en 15 min. voor de starttijd van een wedstrijd volgens het schema, in welke ze opgedeeld zijn om te spelen.

**7.4.2** Bij Team en Pair wedstrijden moeten alle atleten geregistreerd zijn tussen 45 en 20 min. voor de starttijd van een wedstrijd volgens het schema, in welke ze opgedeeld zijn om te spelen.

**7.4.3** Elk kamp (individueel, Team of Pair, inclusief elke SA/RO en de coach/CA) moeten zich samen registreren en moeten al hun uitrusting en ballen met zich meebrengen. Elk kamp brengt juist het noodzakelijke mee om te spelen.

**7.5** Eens geregistreerd en in de Call Room mogen atleten, coaches/CA 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 8.13. is een uitzondering) Elke andere uitzondering zal beslist worden door de hoofdscheidsrechter of de Technische Afgevaardigde.

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

**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/CA of teammanager de atleet registreren, mits toelating van de TD, voor de aansluitende wedstrijd. Dit is ook van toepassing bij wedstrijden met rechtstreekse uitschakeling wanneer de wedstrijd 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 voorbereidende handelingen te stellen.

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

**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 7.4 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 wedstrijdsschema 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:

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

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

---

- **Metaal Detectie Test**

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.

Als een Atleet zijn bal(len) falen voor de criteria tijdens de bal controle voor een volgende wedstrijd, krijgt die Atleet een tweede gele kaart en zal de match verbeuren ( forfait ) volgens de regels 15.10.2 and 15.10.3.

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

Voor Team and Pair Divisies moeten Atleten iedere Atleet zijn materiaal en ballen identificeren in de Call Room zodat als een voorwerp faalt bij de controle, het met de juiste Atleet kan geassocieerd worden. Als de eigenaar niet is aangewezen, zal de kapitein met minder ballen spelen. (ref.: 15.9.2).

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 te spelen ( 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. Elke kapitein, club of land is verantwoordelijk om de "C" te voorzien. 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.

**9.1.1.3** Beslist welke atleet van het Team/Pair moet werpen tijdens de wedstrijd, inbegrepen de strafballen.

**9.1.1.4** Verzoekt om een technische of medische time-out. De Coach, SA, RO, or CA 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.

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

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

## **9.2 Atleets Assistenten**

### **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, verwijst het naar individuen die de bal voortbewegen. De Ramp Operator moet zich houden aan het Beleid van BISFed 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 ziek wordt. Indien ziek, 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 tegenstander moet onmiddellijk op de hoogte gebracht worden van een wissel wanneer de Warm up velden beschikbaar komen. 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. 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
- Mag het speelveld NIET betreden zonder toelating (Ref 15.9.7)
- MOET uit de werpbox van de tegenstander blijven

Wanneer de bal los is gelaten, de Ramp Operator ( ref.: 15.5.5)

- 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 goedzetten van de rolstoel ;
- Mag de pointer niet aanraken. ( ref.: 15.5.6 )

Een Ramp Operator mag niet kijken naar het speelgebied gedurende het verloop van een End. (ref.: 15.6.2).

### **9.2.2 Sport Assistent**

BC1 Atleten en BC4 voetspelers mogen een Sport Assistent hebben. De Sport Assistent van BC1 and BC4 voetspelers moeten gepositioneerd zijn achter de Atleet zijn eigen werpbox en mag de werpbox betreden na het



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

aangeven door de Atleet. Sport Assistenten doen net dezelfde taken als een Ramp Operator met uitzondering van het positioneren van de ramp.

Wanneer de bal gelost wordt, is het de Sport Assistent niet toegestaan onmiddellijk fysiek contact te hebben met de Atleet. (onder geen enkel beding de Atleet aanraken ref.: 15.5.5); en niet toegestaan te helpen de rolstoel te duwen of goed te zetten.

### **9.2.3 Coach**

Eén Coach of Coaching Assistent per kamp is toegestaan de Warm Up ruimte, de Call Room en het FOP te betreden voor elke divisie (ref.: 6.2, 7.2). Dit houdt ook de Individuele Divisie in.

### **9.2.4 Coaching Assistant**

Een Coaching Assistent vergezelt een Atleet in de plaats van een Coach en heeft dezelfde toelatingen van een Coach. Alleen de één of de ander (Coach of CA) is toegestaan de Atleet te vergezellen in het warmup gebied, de callroom of het FOP. Gedurende het End, moet de CA ( of Coach ) zitten naast de score tafel in de Coach sectie.

Een Coaching Assistent mag eender wie zijn die een geregistreerd deelnemer is van hetzelfde land als de atleet die hij begeleid.

## **10 Het Spel**

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

Voortgang van de Call Room naar het toegekende terrein op het FOP. Eens op het terrein, moeten de Atleten 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). Gedurende de opwarming tijd mogen de Atleten, SA, RO, en het materiaal niet in de tegenstander zijn werpbox komen. Een ramp mag NIET over de zijlijnen hangen waardoor de tegenstander een beperking van ruimte zou hebben gedurende de opwarming.

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

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

**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. Bij een BC3 atleet is de bal gelost vanaf dat de bal in het hulpstuk naar beneden begint te rollen.

**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. Op het einde van ieder end wordt de resterende tijd van beide kampen genoteerd op het scoreblad.

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

**10.2.10** Gedurende momenten van een geschil 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 betrokken atleet. (ref. 17.8.)

**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 Het Werpen van de Jack**

Bij het voortbewegen van de 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** het Kamp dat rood speelt start altijd het eerste End.

**10.3.2** 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.

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

### **10.4 Ongeldige Jack**

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

- Eens gespeeld hij in de ruimte komt die niet geldig is voor de jack.
- Deze buiten gegooid wordt.
- De speler een overtreding begaat tijdens het werpen van de doelbal. De gepaste straf in regel 15.1 tot 15.11. zal gegeven worden.

**10.4.2** 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.

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

**10.4.3** Bij een ongeldige doelbal, zal het volgende end gestart worden alsof de fout zich niet had voorgedaan. De doelbal wordt dus geworpen door de atleet die normaal de doelbal moest werpen.

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

**10.5.1** De Atleet die de Jack succesvol werpt, werpt ook de eerste gekleurde bal (ref.: 15.5.8). 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.

**10.5.2** 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.

### **10.6 Het werpen van de eerste bal van de tegenstander**

**10.6.1** Alle Atleten moeten “Uit de weg ” zijn om de tegenstander vrije toegang te geven naar het speelveld. “Uit de weg” gaan moet snel gedaan worden, en als de scheidsrechter van oordeel is dat het geven van de toegang genegeerd wordt, mag een gele kaart gegeven worden aan de storende Atleet (ref 15.9.4 or 15.9.5). In de BC3 Divisie ROs en materiaal (inbegrepen de ramp en de stoel van de RO) moeten “uit de weg” zijn. De tegenstander zal dan spelen overeenkomstig 10.5.2.

### **10.7 Betreden van het veld**

**10.7.1** 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 opraapt 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. 15.6.4.)

**10.7.2** Zodra de scheidsrechter getoond heeft aan de Atleet welke zijde moet spelen, mogen de atleten van dat Kamp vrij het speelveld of eender welke vrije werpbox betreden. (ref 15.6.1) Het is atleten toegestaan hun ramp te oriënteren vanuit hun eigen of eender welk leeg werpvak. Atleten en SAn/ROn 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.

**10.7.3** Atleten mogen achter de werpvakken gaan om hun schot te richten of om met hun teammakers te spreken. Minstens één voorwiel moet in de Atleet zijn eigen werpbox blijven gedurende deze tijd. Het pad achter de werpvakken mag gebruikt worden door BC3 atleten om het speelveld te betreden. Als zij het speelveld willen betreden voor Pair BC3 dan moeten ze dit doen zonder achter hun eigen teammaker te passeren.

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

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

**10.7.5** Wanneer in Pair of Team wedstrijd een atleet een bal werpt terwijl hun medespeler nog terug aan het gaan is naar zijn box, zal de scheidsrechter 1 strafbal geven met retractie van de geworpen bal. (ref. 15.7.7.) De terugkerende atleet ( die niet werpt ) moet minstens 1 wiel in zijn/haar box hebben alvorens de teamgenoot de bal loslaat.

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

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

### **10.8 Het werpen van de ballen**

**10.8.1** Bij het loslaten van de bal, moet de atleet met minstens één bil contact hebben met de zitting van de rolstoel/scooter. Atleten die alleen maar op hun buik kunnen spelen, moeten hun buik dan in contact hebben met de werpstool (ref. 15.7.3.). Deze atleten moeten een gedocumenteerde classificatie goedkeuring hebben voor deze methode.

**10.8.2** 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.

**10.8.3** 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.

**10.8.4** 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.

### **10.9 Spelen van de resterende ballen**

**10.9.1** 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.

**10.9.2** 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. Niet gespeelde ballen worden genoteerd als (BNP) op het scoreblad.

### **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 ongeveer 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.

**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.)

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

**10.11.3** Wanneer de doelbal op het kruis geplaatst is, zal het Kamp dat vervolgens moet spelen bepaald worden volgens regel 10.6.1.

**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 15.5.11.)

### **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. Als een nieuw gespeelde bal de gelijke relatie verstoort, maar geen verandering brengt in de gelijke scorende relatie, dan speelt dezelfde kleur opnieuw.

### **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 en de scheidsrechter is de enige die beslist. In dit geval wordt de tijd niet gestopt.

- 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 assistant de bal aan de atleet aan het geven is, of in de ramp aan het plaatsen ) dan is deze bal duidelijk een accidentelijk 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 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.

**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/CA op het terrein juicht. Dit geldt ook zo voor strafballen.

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

**10.15.4** Sport Assistenten, Ramp Operatoren en Coaches/Coaching Assistenten mogen enkel op het speelveld wanneer de scheidsrechter het aangeeft. (ref.:15.9.7). 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/CA 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 scoreblad en scorebord correct is. Atleten / kapiteins zijn verantwoordelijk er voor te zorgen dat de score accuraat genoteerd 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.

**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.

**10.16.7** Bij gelijke puntenstand, nadat de reguliere ends gespeeld zijn, inclusief de strafballen, zal een "tiebreak" gespeeld worden. De punten gescoord in een "tiebreak" worden enkel gebruikt om aan te duiden wie de winnaar is.

**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 en/of Coaching Assistenten zijn verantwoordelijk voor het oprapen van de ballen voor het begin van het volgend End. Officials mogen helpen, indien gevraagd. Elke bal niet in de werpbox aan het begin van het End zullen “Dode Ballen” zijn.

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 afwerken. (ref 15.6.4)

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

Atleten moeten in hun werpvak zijn , SAn, ROn and Coaches/CAn moeten op hun aangeduide plaats zijn wanneer de scheidsrechter “ tijd “ roept. Zoniet: een gele kaart voor het vertragen van de wedstrijd. ( ref. 15.9.4 )

### **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. (ref 15.8.2)

**12.2** Als een End verstoord is door een actie van de scheidsrechter (bv. De scheidsrechter trapt tegen een bal, of toont de verkeerde kleur), dan zal de scheidsrechter, in overleg met de Lijnrechter, 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. 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 herspeeld 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 End verstoord is door de fout of een actie van een Kamp, dan zal de scheidsrechter actie nemen zoals beschreven in regel 12.2 maar zal overleggen met beide Kampen en de Lijnrechter om zo te vermijden onfaire beslissingen te maken. Indien aanwezig, mag de scheidsrechter de overhead camera raadplegen, (12.5) De camera controle moet door de HR uitgevoerd worden.

**12.4** 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.

**12.5** 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. [Noteer vanaf 2023 zullen overhead cameras ook vereist zijn op elk terrein op elk Regionaal Kampioenschap ]

### **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 ,

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

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, 15.5.9 – verwijdering van de geworpen bal )

**13.6** Als er een situatie, besproken in regel 10.16.7, 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 tiebreak 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 assistant. 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.

Als één atleet meer dan één bal heeft die geweigerd wordt op de zelfde controle, zal de straf maar één gele kaart zijn

Als een atleet zijn bal(len) falen op de criteria bij de bal controle van een volgende wedstrijd, dan krijgt die atleet een tweede gele kaart en zal hij de wedstrijd verbeuren ( forfait ) volgens reglement 15.10.2 en 15.10.3.

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.

Voor de Team and Pair Divisie moeten atleten ieders uitrusting en ballen identificeren zodat in het geval er een voorwerp faalt dit aan de correcte atleet gelinkt kan worden. Als de eigenaar niet correct gekend is, zal de kapitein verondersteld worden de eigenaar te zijn.



---

## **OVERTREDINGEN en GESCHILLEN**

### **15. 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
- Rode kaart (Diskwalificatie)

Alle overtredingen worden op het scoreblad genoteerd

Een atleet en zijn 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. Omgekeerd, een gele en rode kaart gegeven aan de Atleet gelden ook voor hun SA/RO.

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

#### **15.1 Verwijdering**

**15.1.1** 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.

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

**15.1.3** Bij een overtreding die leidt tot balverwijdering, zal de scheidsrechter steeds trachten de bal te stoppen,alvorens deze een of meer andere boccia ballen verlegt.

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

#### **15.2 Eén strafbal**

**15.2.1** Eén 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. nadat de resterende tijd genoteerd is op het wedstrijdformulier.

**15.2.2** 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.

**15.2.3** 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.

**15.2.4** 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.

### **15.3 Gele kaart**

**15.3.1** Wanneer een overtreding begaan wordt aangeduid tegen regel 15.9, zal een gele kaart getoond worden aan de atleet. De scheidsrechter zal de overtreding noteren op het wedstrijdformulier.

**15.3.2** Wanneer een atleet 2 gele kaarten krijgt gedurende een competitie dan wordt de atleet uitgesloten voor de aan de gang zijnde wedstrijd. De wedstrijd wordt verloren met forfait ( ref. 11.8 )  
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..

**15.3.3** Wanneer een atleet een tweede gele kaart krijgt voor falen bij de post-match bal controle, dan wordt die wedstrijd verloren met een forfait.

### **15.4 Rode kaart (Diskwalificatie)**

**15.4.1** Wanneer een atleet , coach, Coaching Assistent, 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 voor de persoon die de rode kaart gekregen heeft ( ref. 15.11.4 ).

**15.4.2** Als een Atleet en/of hun SA/RO gediskwalificeerd is, zal het Kamp de wedstrijd moeten staken ( forfait ) (ref.: 10.16.8).

**15.4.3** Een gediskwalificeerde persoon mag terug opgesteld worden voor verdere competities op het zelfde toernooi volgens de beslissing 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 )

### **15.5 De volgende acties zullen leiden tot verwijdering van de gespeelde bal (ref.: 15.1):**

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

**15.5.2** Als een bal stopt in de ramp nadat hij losgelaten is .

**15.5.3** Als een Ramp Operator de bal in de ramp stopt om welke reden ook.

**15.5.4** 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).

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

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

**15.5.7** Als een gekleurde bal geworpen wordt voor de doelbal. (De Atleet die volgens schema moet spelen moet de Jack spelen volgens 10.3)

**15.5.8** Als de eerste gekleurde bal niet geworpen is door de atleet die de doelbal geworpen heeft (ref. 10.5.1.).

**15.5.9** Als een BC3 atleet de twee-wegs zwaai niet maakt nadat de Jack aangegeven 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).

**15.5.10** 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

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

---

(Voor Pairs, is dit een simultane zwaai) (ref. 4.1.6.)

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

### **15.6 De volgende acties zullen leiden tot toekenning van één strafbal (ref.: 15.2):**

**15.6.1** Als een Atleet de werpbox verlaat zonder dat hun beurt aangegeven is. (ref.: 10.7.2).

**15.6.2** 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).

**15.6.3** Als in de opinie van de scheidrechter er ongeoorloofde communicatie is tussen de Atle(e)t(en) , hun SAN, ROs, Coaches en/of CAn. (ref.: 17.1-17.3). Dit houdt ook in communiceren via technologie (Smart phone...)

**15.6.4** 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.: 10.7.1)

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

### **15.7 De volgende acties zullen leiden tot verwijderen van de gespeelde bal en toekenning van één strafbal (ref.: 15.1 / 15.2):**

**15.7.1** 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.)

**15.7.2** Het loslaten van de bal wanneer de ramp over welk deel dan ook van de werplijn hangt.(ref.: 4.1.4).

**15.7.3** 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.)

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

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

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

**15.7.7** Het loslaten van de bal, in een Team of Pair wedstrijd een bal werpen terwijl de teamgenoot nog aan het terugkeren is naar zijn werpbox. (ref. 10.7.5.)

Als de niet-werpende atleet minstens één wiel binnen zijn eigen werbox heeft , dan is hij “ in “ zijn eigen werpbox.

**15.7.8** Voobereiden en dan loslaten van de bal wanneer het de tegenstander zijn beurt om te spelen is. (ref.: 15.6.4).

### **15.8 De volgende acties zullen leiden tot toekenning van één strafbal en een gele kaart (ref.: 15.2, 15.3):**

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

**15.8.2** Een verstoord End veroorzaken dat herstart moet worden.

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

### **15.9 een atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende overtredingen pleegt zal een gele kaart krijgen (ref.: 15.3):**

**15.9.1** 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 de kapitein in het geval van een Team of Pair wedstrijd.

**15.9.2** 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. De Atleet die de extra ballen meebrengt mag zelf tonen welke ballen geconfisqueerd moeten worden.

In Team en Pair divisie , zal de gele kaart gegeven worden aan de atleet die meer dan de toegelaten ballen meebrengt. Als het niet mogelijk is die persoon aan te duiden , dan wordt de gele kaart aan de kapitein gegeven. ( ref. 14 )

“ extra ballen “ die aangeslagen zijn , en anders speelgerechtigd zijn, kunnen terug gevraagd worden voor de aansluitende competitie op hetzelfde toernooi. Als een atleet teveel ballen meebrengt en één of meer van de overblijvende ballen falen tijdens de bal controle – voor dezelfde wedstrijd – gezien dit één bal controle is, wordt slechts één gele kaart gegeven.

**15.9.3** Als een bal van een atleet niet voldoet aan de criteria gedurende een bal controle (ref. 8 en 14.), zal een aantekening gepost worden aan de ingang van de Call Room op een lijst die alle gefaalde ballen en uitrusting opsomt samen met alle gele kaarten.

**15.9.4** Het onredelijk vertragen van de wedstrijd. De scheidsrechter zijn beslissing is finaal in dergelijke zaken.

**15.9.5** Een atleet die de beslissing van de scheidsrechter niet aanvaardt en/of ongewenst gedrag vertoont ten opzichte van de tegenstrever of de wedstrijdmedewerkers.

**15.9.6** 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.

**15.9.7** De Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, of Coach/Coaching Assistent betreedt het speelveld zonder de toestemming van de scheidsrechter (ref.: 10.15.4).

15.9.8 Gebruik maken van materiaal gedurende de Competitie dat niet voldoet aan de materiaal criteria. (Als gedurende de uitrustingscontrole van het Toernooi 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.)

### **15.10 een atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende overtredingen pleegt zal een tweede gele kaart krijgen en is uitgesloten voor de volgende wedstrijd (ref.: 15.3 ):**

**15.10.1** Een tweede waarschuwing krijgen gedurende dezelfde competitie ( bv. dat er tevoren reeds een gele getoond werd voor eender welke fout gelijst onder regel 15.9 ) .

**15.10.2** 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. 10.16.8 )

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

**15.10.3** 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.: 11.8). . Als het de coach/Coaching Assistent is , moet hij/zij het FOP verlaten, maar de wedstrijd mag verder gaan.

**15.11 Elk Team lid, Atleet, Sport Assistent, Ramp Operator, en/of Coach/Coaching Assistent die één van de volgende overtredingen pleegt zal een rode kaart krijgen en de onmiddellijke diskwalificatie (ref.: 15.4):**

**15.11.1** Onsportief gedrag tonen zoals , proberen een scheidsrechter te misleiden, spelen met een gemanipuleerde bal of ongepaste opmerkingen maken op of naast het FOP.

**15.11.2** Gewelddadig gedrag

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

**15.11.4** 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.: 15.4.1).

## **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 heft, 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 cameras in gebruik zijn, mag de HR zulk bewijs gebruiken om een beslissing aan te reiken.

## COMMUNICATIE

### 17 Communicatie

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

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/CAn, SAn/ROs, mogen een atleet van hun kamp feliciteren of aanmoedigen na de worp en tussen de ends.

**16.2** 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.

**16.3** Een Atleet mag zijn/haar teamgenoots Sport Assistant (Team) of Ramp Operator (Pair) geen instructies geven. Elke atleet mag alleen rechtstreeks communiceren met zijn of haar Sport Assistent/Ramp Operator. Een BC3 Ateet mag een gemeenschappelijk blad of diagram gebruiken om bevelen te geven aan zijn teamgenoot.

**16.4** Tussen de ends, mogen atleten communiceren tussen de atleten onderling, hun SA/RO en hun coach/CA. 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.

**16.5** 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.

**16.6** 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.

**16.7** 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.

**16.8** 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.

**16.9** 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.

**16.10** Welk communicatie hulpmiddel ook, inclusief een smart phone die op het FOP meegenomen wordt moet goedgekeurd zijn gedurende de Uitrustings Controle en een geldige sticker krijgen, door de HR of zijn

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



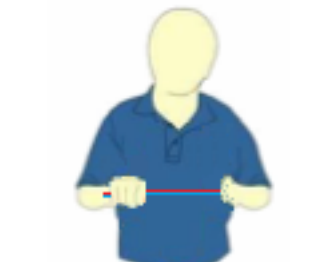
aangeduide. Niet goedgekeurde communicatie hulpmiddelen zijn NIET toegelaten op het FOP. Elk misbruik hiervan zal ongeoorloofde communicatie zijn en bestraft worden met één strafbal die gespeeld moet worden bij de eerste mogelijkheid ( Ref 4; 15.6.3. )

Coaches/Coaching Assistenten 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. Atleten en SAN/ROs op het terrein mogen geen enkele communicatie verkrijgen (electronisch, vocaal, signalen) van buiten het terrein gedurende een End. Electronische toestellen mogen NIET op het terrein genomen worden tenzij ze goedgekeurd zijn tijdens de Uitrustings Controle. Welke inbreuk ook tegen deze regel is ongeoorloofde communicatie en zal bestraft worden met één strafbal.

### 17.11 Officials’ bewegingen/tekens


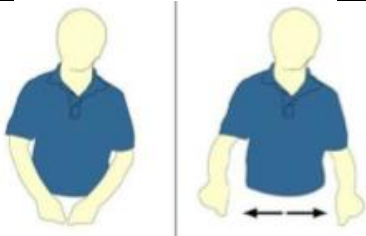
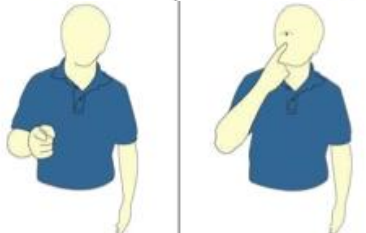
De bewegingen zijn ontwikkeld om beide, Scheidsrechters en Atleten, te helpen om sommige situaties te begrijpen. Atleten kunnen niet protesteren indien een scheidsrechter een specifieke beweging vergeet te gebruiken.

#### Scheidsrechters

Te melden situatie	Beschrijving van de beweging	Uit te voeren beweging
Indicatie om de opwarmingsballen of de Jack te werpen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.2.2</li> <li>• regel 10.3.2</li> </ul>	Beweeg je hand om aan te duiden te werpen en zeg: “Begin de warm up”, or “Jack”.	
Indicatie om een gekleurde bal te werpen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.5</li> <li>• regel 10.6</li> </ul>	Toon de kleurindicator overeenkomstig de kleur van het kamp dat moet werpen.	
Ballen op gelijke afstand <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.13</li> </ul>	Hou de indicator op zijn zijde tegen de handpalm terwijl je de kant aan de atleten toont. Draai de indicator om te tonen wie moet spelen. (zoals hierboven)	

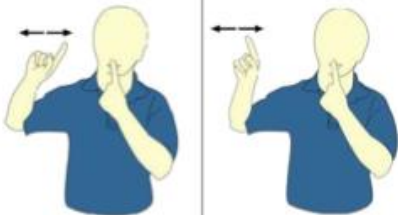
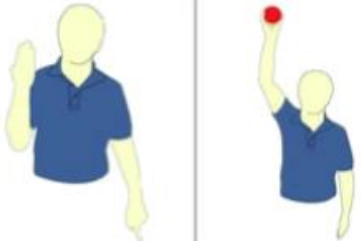



**BISFed International Boccia Rules – 2021 - 2024 (v.2.0)**

<p>Technische of medische time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 18</li> <li>• regel 19</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>	
<p>Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.9.2</li> <li>• Rule 17.2</li> <li>• Rule 10.2.10</li> </ul>	<p>Toon een opgeheven handpalm  10.6.2 Toon aan de Tiidswaarnemer “de tijd te stoppen” of  Toon de kampen “te wachten”</p>	


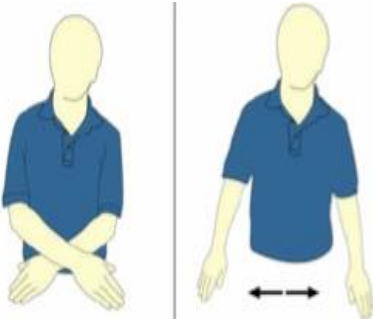

<p>Wissel: Alleen Jeugd events</p>	<p>Rol de ene voorarm rond de andere.</p>	
<p>Metten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 3.5</li> <li>• regel 10.16.6</li> </ul>	<p>Plaats beide handen naast mekaar en haal ze uit mekaar alsof je een meter aan het gebruiken bent.</p>	
<p>De scheidsrechter 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>	



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





<p>Ongeoorloofde communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.6.3</li> <li>• regel 17</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 10.9.2</li> <li>• regel 10.10.3</li> <li>• regel 10.11</li> </ul>	<p>Wijs naar de bal die uit is en hef de voorarm vertikaal 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>	
<p>Verwijdering:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.1</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 15.2</li> </ul>	<p>Steek 1 vinger op .</p>	
<p>Gele kaart :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.3</li> </ul> <p>Tweede gele kaart en uitgesloten voor de volgende wedstrijd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.9</li> </ul>	<p>Toon de gele kaart voor de overtreding.</p> <p>Toon de gele kaart voor de tweede overtreding. (beëindig de wedstrijd, voor Pair en Individueel)</p>	

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

<p>Rode kaart (Diskwalificatie):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.4.3</li> <li>• regel 15.11.4</li> </ul>	<p>Toon de rode kaart .</p>	
<p>Beëindigen van een end/wedstrijd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.15</li> </ul>	<p>Kruis de armen gestrekt an beweeg ze weg van elkaar. Zeg, “End finished” of “Match finished”</p>	
<p>Score:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 3.4</li> <li>• regel 10.16</li> </ul>	<p>Plaats de vingers op de overeenstemmende kleur van het pallet om de score te tonen. En zeg de score.</p>	

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

### Scores

Score Voorbeelden			
			
3 punten voor rood	7 punten voor rood	10 punten voor rood	12 punten voor rood

### Lijnrechter

Te melden situatie	Beschrijving van de beweging	Uit te voeren beweging
De scheidsrechters zijn aandacht vragen	Hef de arm op	

## **TIME OUTS**

### **18. Medische Time Out**

**18.1** 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.

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

**18.3** Elke atleet die een medische time out krijgt, moet zo snel mogelijk op het terrein gezien worden door medische personeel toegewezen aan de sportzaal. Het medische personeel mag geassisteerd worden aan de hand van communicatie van de atleet of zijn SA/RO indien nodig.

**18.4** In elke Divisie, als een Atleet niet meer kan verder spelen, worden alle overblijvende ballen dode ballen.

**18.5** 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.

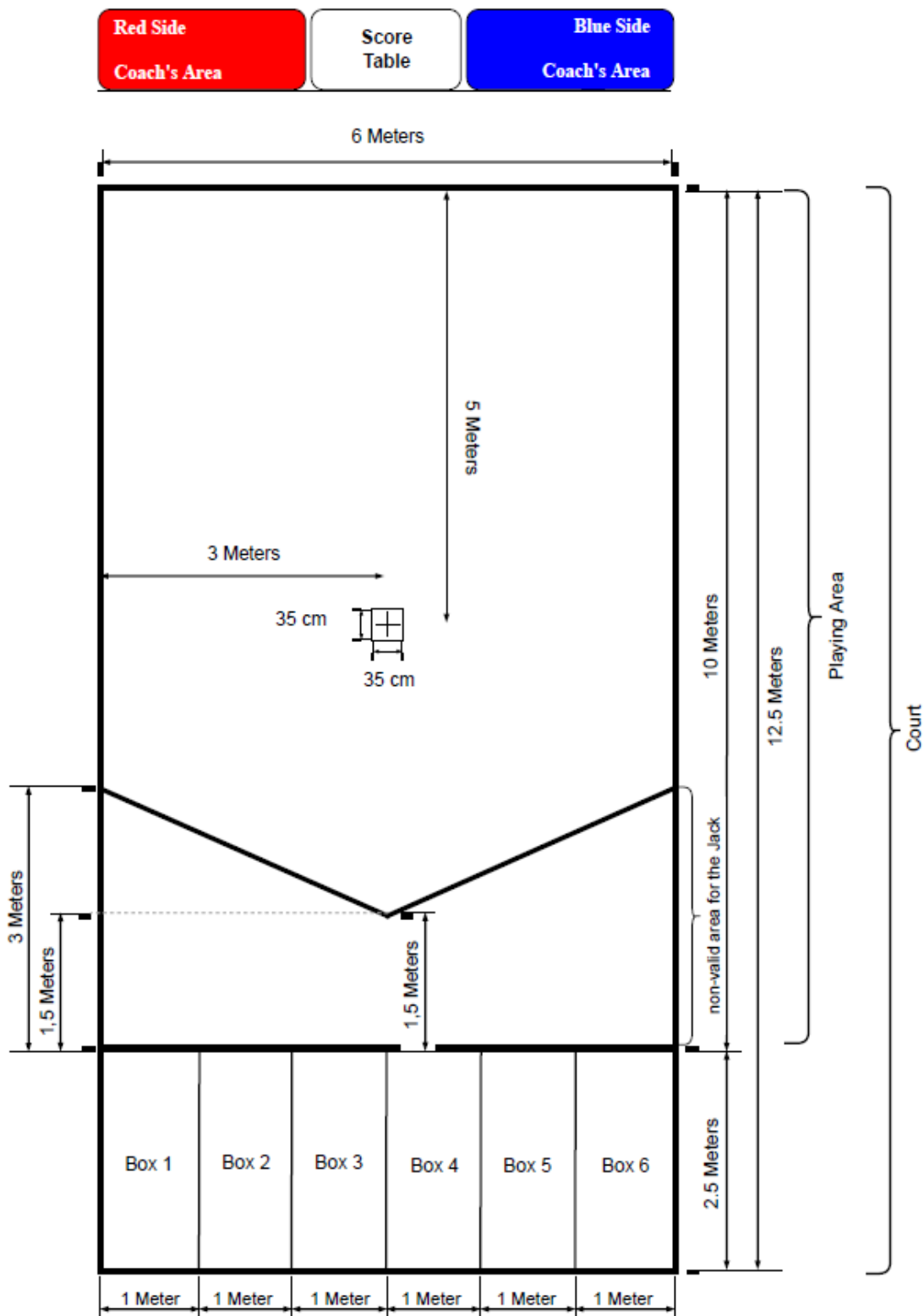
**18.6** Als een atleet steeds terug voor medische time outs vraagt in daaropvolgende wedstrijden, dan zal de TD in samenspraak met het medisch personeel en een afgevaardigde van die atleet zijn land beslissen of de atleet moet verwijderd worden uit de verdere competitie. In de individuele divisie als 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.

### **19. Technische Time Out**

**19.1** 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 mag tussen Ends gewisseld worden (de HR moet hiervan op de hoogte gebracht worden). Herstel materiaal, inclusief een vervangings ramp, mag van buiten het FOP komen. Een Official (Lijnrechter, Tijdswaarnemer, scheidsrechter...) moet het personeel vergezellen dat het herstel uitvoert.

**19.2** Als het materiaal niet hersteld kan worden ( of vervangen tussen de neds ) 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.

## Layout Boccia Terrain



## **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.