

# Kansainväliset BISFed -boccia säännöt

## Esittely

### Boccia

Tässä tekstissä esitetyt säännöt liittyvät Boccian pelin pelaamiseen.

Kilpailusääntöjä sovelletaan kaikkiin BISFedin järjestämiin kansainvälisiin kilpailuihin. Nämä kilpailut käsittävät kaikki BISFedin määräämät tapahtumat ja sisältävät: Alueelliset tapahtumat, avoimet kansainväliset kilpailut, alueelliset ja maailmanmestaruuskilpailut sekä paralympialaiset.

Kilpailujen järjestämiskomiteat voivat lisätä selvennyskohtia BISFedin nimittämän teknisen edustajan suostumuksella, mutta nämä kohdat eivät saa muuttaa sääntöjen merkitystä, ja niiden pitäisi olla selvästi yksilöitävissä kaikissa BISFedille toimitetuissa lomakkeissa.

### Pelin henki

Pelin etiikka ja henki ovat samanlaisia kuin tenniksessä. Joukkueiden osallistumista kannustetaan ja pidetään tervetulleena. Katsojilta, mukaan lukien joukkueen jäseniltä jotka eivät kilpaile pyydetään kuitenkin hiljaisuutta pelaajan heiton aikana.

### Käännökset

Säännöistä on olemassa versio joka on käännettävissä muille kielille. Lähetä sähköpostia osoitteeseen [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com), mikäli haluat tämän asiakirjan. BISFed pyrkii julkaisemaan käännettyt asiakirjat, mutta englanninkielinen versio on se jota käytetään lopullisena kaikissa riita- ja muutoksenhaku-tapauksissa.

### Valokuvaus

Salaman käyttö valokuvatussa ei ole sallittua. Otteluiden videokuvaus on sallittu. Jalustat ja kamerat voi kuitenkin sijoittaa vain tuomarin, HR, TD tai HOC hyväksynnällä.

## Sisällysluettelo

1. Määritelmät .....	5
2. PM Pelikelpoisuus ja osallistujamäärät .....	6
3. Pelimuodot .....	6
4. Varusteiden ja pallojen tarkistus .....	8
5. Apuvälineet .....	10
6. Pyörätuolit .....	10
7. Lämmittely .....	11
8. Kutsuhuone .....	11
9. Satunnaistarkistus .....	12
10. Pelisäännöt .....	13
11. Pisteytys .....	17
12. Keskeytys .....	17
13. Tie-Break .....	18
14. Liikkuminen kentällä .....	18
15. Rikkomukset .....	19
16. Kommunikointi.....	23
17. Aika erää kohden.....	24
18. Lääketieteellinen aikalisä .....	24
19. Selventäminen ja protestimenettely .....	25
Liitteet .....	27
Liite 1 - Toimitsijoiden eleet / merkit .....	28
Liite 2 – Protestit .....	32
Liite 3 - Pelikentän pohjapiirros.....	38

## 1. Määritelmät

Luokittelu	Prosessit urheilijoiden luokittelusta BISFed-luokitussääntöjen mukaisesti.
CP	CP-vamma.
Division	Yksi monista kilpailumuodoista jotka riippuvat luokituksesta.
Pallo	Yksi punaisista tai sinisistä palloista tai maalipallo (viite 4.7).
Maalipallo	Valkoinen maalipallo (Jack).
Kuollut pallo	Punainen tai sininen pallo, joka menee kentän ulkopuolelle heiton jälkeen; tai pallo jota ei ole heitetty määräajan aikana, tai koska urheilija päättää olla heittämättä.
Rangaistuspallo	Lisäpallo, joka heitetään erän lopussa tuomarin määräyksellä rangaistuksena vastustajalle tuomittuun rikkomukseen.
Heitto	on termi, jota käytetään pallon toimittamisesta pelialueelle. Se sisältää heiton, potkun tai pallon toimittaminen kentälle apuvälineen avulla.
Pallot, joita ei heitetä	Ne pallot, joita osallistuja(t) ei heitä erän aikana.
Pallontestauslaite	Laite jota käytetään tarkistamaan pallojen pyöriminen.
Pallo pohja	Muotti jolla vahvistetaan pallojen ympäröimistä.
Punnitusasteikko	Asteikko jota käytetään punnittamaan boccia-palloja, tarkkuudella 0,01 g.
Lämmittelyalue (Warm up area)	Pelaajille tarkoitettu lämmittelypaikka ennen ilmoittautumista.
Kutsuhuone (Call room)	Pelaajien ilmoittautumispaikka ennen jokaista ottelua.
Pelikenttä	Alue, joka sisältää kaikki kentät mukaan lukien myös ajastimien paikat.
Kenttä (6 x 12.5 m)	Alue jota rajaavat kentän rajat. Tähän sisältyy heittoruudut.
Pelialue (6 x 10 m)	Kenttä pois lukien heittoruudut.
Heittoruutu	Yksi kuudesta merkitystä ja numeroidusta ruudusta, joista pelaajat heittävät.
Heittoviiva	Kentän raja jonka takana pelaajat heittävät.
V viiva	Kentän poikki menevä V kirjaimen muotoinen viiva jonka maalipallon on ylitettävä kokonaan ollakseen pelissä.
X Merkki	pelialueen keskellä maalipallon sijoittamiseksi tie-breakiin tai kun maalipallon ylittäessä rajan tai sen mentyä pelaamattomalle alueelle ensimmäisen värillisen pallon heittämisen jälkeen.
Rangaistuheitoneliö	25cm x 25cm laatikko X merkin kohdalla rangaistusheittoja varten.
Turnaus	Koko kilpailu tai kilpailut, mukaan lukien varusteiden ja pallojen tarkistus. Päätös-seremonia päättää turnauksen. Turnaus voi sisältää useita kilpailuja.
Kilpailu	Kaikki henkilökohtaiset ottelut ovat yksi kilpailu. Kaikki joukkue- ja pariottelut ovat yksi kilpailu.
Ottelu	yksi peli kahden osapuolen välillä.
Lopetus	ottelun vaihe kun kaikki pallot on heitetty.
Keskeytyks	Kun pallot siirretään normaalista pelitavasta poiketen joko vahingossa tai tahallisesti.
Rikkomus	Pelaajan ja / tai avustajan, parin, joukkueen tai valmentajan tekemä sääntöjen vastainen rangaistukseen johtava toiminta.
Keltainen kortti	Keltainen kortti, jonka koko on noin 7 cm x 10 cm ja joka esitetään varoituksen merkiksi.
Punainen kortti	Punainen kortti, jonka koko on noin 7 cm x 10 cm ja joka näytetään ulosajon tai diskauksen merkiksi.
Varusteet	Pyörätuolit, kourut, käsineet ja muut apuvälineet.
HOC	Host Organizing Committee eli isäntänä toimivan järjestäjän komitea.
HR, AHR, TD, ATD	päätuomari, apulaispäällikkö, tekninen valtuutettu, apulais tekninen valtuutettu.
Pelaaja osapuolet	Henkilökohtaisessa pelissä on yksi (1) pelaaja. Paripelissä on kaksi (2) pelaajaa. Joukkuepelissä on kolme (3) pelaajaa. Varapelaajat, urheilijat, SA: t ja valmentajat ovat sallittuja.
Avustaja (Sport Assistant)	Henkilö joka avustaa pelaajaa urheiluavustajan sääntöjen mukaisesti.
Varapelaaja	Vaihtopelaaja samalta osapuolelta.

## 2. Pelikelpoisuus

Käytetään PM-kisoissa tai boccian maaotteluissa.

### 2.1 Luokittelu

Kaikki pelaajat on luokiteltava PM-kisoihin hyväksytyyn luokittelijan toimesta ennen kisojen alkua. Kaikilla pelaajilla tulee myös olla mukana pohjoismainen luokittelukortti.

#### Luokka 1

CP-ISRA Gr 1-2: henkilö joka istuu joko sähköpyörätuolissa tai ei itse pysty liikkumaan manuaalisella pyörätuolilla ja joka tarvitsee henkilökohtaisen avustajan pystyäkseen pelaamaan.

1. CP-ISRA Gr 1-2: henkilö joka potkaisee pallon kentälle

#### Kourupelaajat

1. CP-ISRA Gr 1-2: henkilö joka käyttää apuvälinettä. Apuväline tai välineet eivät saa koskettaa heittoruudun rajoja heittohetykellä eivätkä saa olla heittolinjan etupuolella heittotilanteessa.

#### Luokka 2

1. Henkilö jolla merkittävä halvaus/niveljäykkyys/epämuodostuma molemmissa käsissä /käsivarsissa (esim. nivelreuma).
2. Henkilö jolla on huomattava heikentyminen lihastoiminnoissa molemmissa käsissä ja vartalossa (esim. lihastauti).
3. Täysin sokea henkilö, KV-luokitus B1.
4. CP-ISRA luokka 3: Henkilö jolla vähäistä lihastoimintaa ja kohtuullinen koordinaatio-ongelma yläraajoissa ja vartalossa. Joutuu käyttämään pyörätuolia päivittäisissä toiminnoissa.

#### Luokka 3 S

1. Henkilöillä joilla hyvä toiminnallinen voima ja minimaalinen koordinaationhäiriö yläraajoissa ja vartalossa (yläraajoissa voi olla lisääntynyttä refleksiä). Voi liikkua lyhyitä matkoja muilla apuvälineillä, mutta tarvitsee pyörätuolia säännöllisiin päivittäisiin toimintoihin ja pelaa istuen.
2. Henkilö jolla on paraplegia tai vastaava vamma. Hyvä toimintakyky heittokädessä/käsissä.
3. Henkilö jolla kohtuullinen lihasvoima käsissä, mutta huono lihasvoima/tasapaino
4. ylävartalossa, istuu sähköpyörätuolissa. ( voi olla polio/lihassairaus tai vastaava vamma.

### Luokka 3

5. CP-ISRA 4: Henkilö jolla hyvä toiminnallinen voima ja pieni koordinaatiohäiriö yläraajoissa ja vartalossa. ( yläraajoissa voi olla lisääntynyt refleksitoiminta. Voi liikkua lyhyitä matkoja apuvälineillä mutta tarvitsee pyörätuolia säännöllisiin päivittäisiin toimintoihin.
6. Henkilö jolla merkittävä halvaus/niveljäykkyys/epämuodostuma heittokädessä ja käsivarressa.
7. Henkilö jolla on merkittävästi alentunut toimintokyky sekä käsivarsissa, että molemmissa käsissä.
8. Henkilö jolta puuttuu tai on amputaatiot molemmissa käsissä.
9. Henkilö jolla puuttuu tai on amputaatiot molemmissa käsivarsissa ja joka potkaisee pallon kentälle.
10. CP-ISRA 6: Henkilö jolla hyvä vartalovoima mutta jolla suuret koordinaatio-ongelmat käsissä ja paremmat toiminnot jaloissa.
11. Psykkisesti kehitysvammainen joka tarvitsee apua suoriutuakseen pelistä.
12. Henkilö jolla on paraplegia.
13. Henkilö jolla on tasapaino-ongelmia vaikean alavartalon tai ylävartalon toispuolihalvauksen johdosta, samoin kuin henkilöllä, jolla on jäykistetty lonkka/lanne.
14. Henkilö jolla kohtalainen toimintavoima käsissä, mutta huono toiminta ylävartalossa, istuu sähköpyörätuolissa (voi olla polio/lihassairaus ym.)

### Luokka 4

1. CP-ISRA 5: henkilö jolla on hyvä lihastoiminta, minimaalinen koordinaatio-ongelma käsissä, ei välttämättä käytä liikkumiseen apuvälineitä.
2. CP-ISRA 5: Lievä toispuolihalvaus.
3. Henkilö jolla on lievempi alentunut toimintakyky molemmissa käsivarsissa ja käsissä, ja joka käyttää pyörätuolia vamman takia, jota ei ole ennestään mainittu luokittelusäännöissä.
4. Henkilö jolla kohtalainen toiminta ylävartalossa, mutta käyttää sähköpyörätuolia/pyörätuolia vamman takia jota ei ole ennestään mainittu luokittelusäännöissä.
5. Henkilö jolla on joko suuri liikuntarajoittuneisuus tai epämuodostuma selässä/vartalossa, esimerkiksi lyhytkasvuisuus.
6. Henkilö, jolla on lievä toispuolinen halvaus.
7. Henkilö jolla on toisen jalan halvaus lonkasta alkaen
8. Henkilö jolla tupla-jalka-amputaatio
9. Henkilö, jolla on korkeintaan 0.10 näkökykyä paremmassa silmässä silmälasia käyttäen. tai "kiikarinäkö" enintään 20 astetta, kansainvälinen luokka B2 ja B3.
10. Henkilö, jolla on selvästi vähentynyt lihastoiminta/niveljäykkyys molemmissa jaloissa.
11. CP-ISRA 7-8: Henkilö jolla on lievää spastisuutta
12. Henkilö jolla lievästi alentunut lihastoiminta/ niveljäykkyys, kuitenkin täyttää minimivamma vaatimuksen.
13. Kaikki muut amputaatiot jotka eivät ole mainittu aikaisemmin luokittelusäännöissä.
14. Kehitysvammainen henkilö, joka ei voi kilpailla tasavertaisesti ei- vammaisten kanssa bocciakilpailuissa.
15. Kaikki muut henkilöt jotka täyttävät minimivamman määrittelyn, mutta joiden vammaa ei ole erikseen määriteltävä luokitteluohjeissa. ( esim. jalan/ jalkaterän amputaatio ).

## Osallistujamäärät

### Henkilökohtaiset

Luokka 1 kouru	3 pelaajaa/maa
Luokka 1	3 pelaajaa maa
Luokka 2	3 pelaajaa/maa
Luokka 3 S	3 pelaajaa/maa
Luokka 3	3 pelaajaa/maa
Luokka 4	3 pelaajaa/maa

### Joukkue

Luokka 1 kouru	1 joukkue/maa (2 pelaajaa + 1 vaihtopelaaja)
Luokka 1	1 joukkue/maa (väh. 1 pelaaja luokasta CP-ISRA 1)
Luokka 2	1 joukkue/maa (2 pelaajaa)
Luokka 3 S	1 joukkue/maa (2 pelaajaa)
Luokka 3	1 joukkue/maa (3 pelaajaa)
Luokka 4	1 joukkue/maa (3 pelaajaa)

Joukkue muodostuu 3 pelaajasta, paitsi kouruluokassa, joka muodostuu kahdesta tai kolmesta pelaajasta. Varapelaajan saa ottaa peliin mukaan milloin vain. Kun varapelaaja on otettu mukaan peliin, vaihdettu pelaaja ei saa palata takaisin joukkueeseen saman kilpailun aikana. Pelaaja, sekä vakituinen että varapelaaja, saa osallistua vain yhteen joukkueeseen saman kilpailun aikana.

Varapelaajaa ei tarvitse nimetä määrättyyn joukkueeseen

Vaihtopelaajaa muuttuu pelaajaksi tullessaan kentälle.

Jos pelaaja joukkuekisassa saa virheen ja vaihtopelaaja on jo käytetty, joukkue jatkaa kahdella (2)/yhdellä (1) pelaajalla. Jokaisella pelaajalla on oikeus vain 2 palloon. (3 palloa kouruluokassa). Peli sisältää edelleen 6 kierrosta. (4 kouruluokassa) Jäljellä olevat pelaajat eivät saa muuttaa heittoruutua käynnissä olevan pelin aikana. Joukkue saa itse valita kuka jäljellä olevista pelaajista heittää avausheiton.

PM-kilpailuissa/maaotteluissa täytyy käyttää maan yhtenäistä kilpailu-asua. Tämän säännön noudattamatta jättämisestä seuraa pelaajan hylkäys. Maan oma yhtenäinen kilpa-asu tulee koostua pusero/t-paita, hame/housut ja on oltava malliltaan urheilullinen. Jos pusakka puuttuu pitää käyttää maan yhtenäistä puseroa.

### Yleistä

Jos näyttää siltä että järjestävä maa ei saa PM-kisoihin/maaotteluihin tarpeeksi ilmoittautuneita osallistujia, on järjestävällä maalla oikeus asettaa pelaaja/joukkue ko. luokkiin. Ottaen huomioon ajankäytön voi järjestäjämaa muuttaa turnauksen joukkue tai henkilökohtaisessa kisassa kaksinkertaiseksi sarjaksi. Mitään luokkien yhdistämistä ei saa tehdä.

Järjestävä maa saa täydentää joukkueiden määrän neljään.

Keskustelu tuomarin ja pelaajien kesken:

Pelaajan ja tuomarin tulee käyttää kansainvälisiä merkkejä tarkoitustensa ilmaisemiseksi. Samoja kansainvälisiä ohjeita tulee tuomarin käyttää kun maalipallo on ylittänyt rajan.

PM-kilpailut pelataan sarjasytemillä, jossa vähintään 3 pelaajaa/joukkuetta on joka luokassa. Henkilökohtaisissa peleissä on 4 avausheittoa/peli. Sekä joukkue – että henkilökohtaisissa peleissä pelataan kaksinkertainen sarja. Turnausmuoto henkilökohtaisissa peleissä (katso kuvio 2)

### 3. Pelimuodot

#### Yleistä

On olemassa seitsemän pelimuotoa. Jokaiseen pelimuotoon voi osallistua sukupuolesta riippumatta sopivan luokituksen omaavat pelaajat.

Pelimuodot ovat :

#### 3.1 henkilökohtainen peli

- Luokitus kouruluokka
- Luokitus 1
- Luokitus 2
- Luokitus 3
- Luokitus 3s
- Luokitus 4

Henkilökohtaisessa pelimuodossa ottelu koostuu neljästä (4) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa kaksi erää heittämällä maalipallon vuorotellen. Jokaisella pelaajalla on kuusi (6) värillistä palloa. Punaisia palloja heittävä osapuoli tulee miehittää heittoruutu 3, ja sinisiä palloja heittävä ruudun 4. Saapuessaan kutsuhuoneeseen jokainen pelaaja tuo 6 punaista palloa, 6 sinistä palloa ja yhden maalipallon

#### 3.2 Paripeli

- Paripelit ovat luokille kouru, 1, 2 ja 3s

#### Kouruluokka ja 1

Pelaajilla oltava pelikelpoisuuden edellyttävä luokitus yksilöllisessä 1. tai kouruluokassa. Kouruluokassa pari voi sisältää yhden vaihtopelaajan. Poikkeuksista päättää BISFed, jonka päätös on lopullinen. Jokaista pelaajaa avustaa urheiluassistentti, jonka on noudatettava urheiluassistentin sääntöjä (viite: 3.5).

#### 2 ja 3s

Pelaajilla oltava pelikelpoisuuden edellyttävä luokitus yksilöllisessä luokassa. Pari voi sisältää yhden vaihtopelaajan. Poikkeuksista päättää BISFed, jonka päätös on lopullinen.

Ottelu koostuu neljästä (4) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa yhden erän heittämällä maalipallon heittoruuduista 2 - 5. Pelaajilla on kolme (3) värillistä palloa kullakin. Punaisia palloja heittävä pari heittää ruuduista 2 ja 4, ja sininen pari ruuduista 3 ja 5.

**3.2.1** Saapuessaan kutsuhuoneeseen kukin parin jäsen (mukaan lukien varapelaajat) voi tuoda paikalle 3 punaista palloa ja 3 sinistä palloa sekä 1 maalipallon per pari.

**3.2.2** Vaihtopelaajien käyttämät pallot sijoitetaan osoitetulle alueelle lähellä kirjanpitäjää.

#### 3.3 Joukkuepeli

Pelaajilla oltava pelikelpoisuus yksilöllisessä 3 ja 4 luokassa. Joukkueessa on oltava kolme pelaajaa. Joukkueeseen voi kuulua yksi varajäsen.

Joukkuepelissä ottelu koostuu kuudesta (6) erästä. Jokainen pelaaja aloittaa yhden erän heittämällä maalipallon numerojärjestyksessä heittoruuduista 1 - 6. Pelaajilla on kaksi (2) värillistä palloa. Punaisia palloja heittävät vievät heittoruudut 1, 3 ja 5 ja pelaajat jotka heittävät sinisiä palloja, käyttävät heittoruutuja 2, 4 ja 6.

**3.3.1** Saapuessaan kutsuhuoneeseen jokainen joukkueen jäsen (mukaan lukien varajäsenet) voi tuoda kutsuhuoneeseen 2 punaista palloa, 2 sinistä palloa ja 1 maalipallon per joukkue.

**3.3.2** varajäsenten käyttämät pallot sijoitetaan osoitetulle alueelle lähellä kirjanpitäjää.

### **3.4 Kapteenin vastuu**

**3.4.1** Joukkue- ja paripelissä osallistuvia osapuolia johtaa kapteeni jokaisesta ottelusta. Hihamerkinä C-kirjain, joka on selvästi tuomarille näkyvissä varmistaa sen että kapteeni erottuu tuomarille. Jokainen kapteeni, joukkue tai maajoukkue on vastuussa "C"-kirjaimen hankkimisesta. Kapteeni toimii joukkueen / parin johtajana ja kantaa seuraavat vastuut:

**3.4.2** Edustavat joukkuetta / paria kolikonheitossa ja pelattavien pallojen väriä valittaessa.

**3.4.3** Päättävät siitä kuka joukkueen / parin jäsen heittää ottelun aikana, mukaan lukien rangaistusheitot.

**3.4.4** Teknisen tai lääketieteellisen aikalisän pyytäminen tai pelaajavaihdon ilmoittaminen. Valmentaja voi myös tehdä edellä mainitut.

**3.4.5** Tuomarin päätöksen kuittaaminen/hyväksyminen pisteytysprosessissa.

**3.4.6** Neuvottelu erotuomarin kanssa keskeytys tilanteessa tai kiista tapauksissa.

**3.4.7** Tulokirjanpidon hyväksyminen tai henkilön nimeäminen hyväksymään heidän puolestaan.

Hyväksyjän on allekirjoitettava tulokortti. Kun käytetään sähköistä tulostaulua, pelaaja voi kuitata sen napsauttamalla "OK" itse tai antaa suostumus kirjanpitäjälle tai tuomarille painaa "OK" hänen puolestaan.

**3.4.8** Protestin esittäminen. Valmentaja tai joukkueenjohtaja voi myös esittää protestin.

### **3.5 Avustaja säännöt**

Kouruluokan ja luokan 1. pelaajilla on mahdollisuus käyttää avustajia (peliavustaja). Luokan 1. peliavustajan tulisi sijoittaa heittoruudun taakse ja voi päästä heittoruutuun pelaajan pyynnöstä. Kouruluokan peliavustajat on sijoitettava urheilijoidensa heittoruutuun eivätkä he saa katsoa pelikentälle erän aikana.

Avustajat toimivat esimerkiksi seuraavissa asioissa:

- Pelaajan tuolin säätäminen tai vakauttaminen - kun pelaaja sitä pyytää;
- Pelaajan asennon säätäminen – pelaajan pyynnöstä;
- Pallon pyörittäminen ja / tai antaminen pelaajalle pyynnöstä;
- Kourun sijoittaminen - pelaajan pyytäessä;
- Rutiinotoimintojen suorittaminen ennen heittämistä tai sen jälkeen;
- Pallojen nouto kunkin erän jälkeen - kun tuomari kutsuu.

Avustajalla ei saa olla suoraa fyysistä kosketusta (ei kosketa pelaajaa millään tavalla viite: 15.8.5) pelaajan kanssa heitettäessä, auttamalla urheilijaa työntämällä tai säätämällä pyörätuolia tai kourua. peliavustaja ei saa katsoa pelialueelle erän aikana (viite: 15.5.2, 15.6.5).

### **3.6 Valmentaja**

Yksi valmentaja kutakin peliä kohti saa mennä lämmittely- ja Kutsuhuone-alueille, jotka on nimetty jokaiselle ottelulle (viite: 7.2, 8.2). Henkilökohtaisessa pelimuodossa valmentaja ei saa päästä FOP: iin. Joukkue- ja paripelissä valmentaja saa päästä FOP: hon oman joukkueensa tai parinsa kanssa.

## **4. Laitteiden ja pallojen tarkistus**

Kaikki turnaukseen tarvittavat esineet on toimitettava järjestäjän komitean ja BISFed: n teknisen edustajan hyväksyttäväksi kussakin tapahtumassa.

Varusteiden (pyörätuolit, kourut, käsineet, jne.) Ja pallojen tarkistuksen on suoritettava turnauksen alussa. Päätuomari ja / tai hänen nimittämä taho suorittaa tarkastukset kilpailuviranomaisen määräämässä ajassa Tämän pitäisi tapahtua 48 tuntia ennen kilpailun alkamista. Hylätyt, tarkastuksen läpäisemättömät pallot pidetään tarkastajan hallussa turnauksen loppuun asti. Käsineitä, kouruja tai muita vastaavia laitteita, joita



pelaaja käyttää pelissä tarvitsevat luokituksesta dokumentoidun hyväksynnän, ja ne on vietävä tarkistukseen. Tuomarit voivat myös pyytää tätä hyväksyntää kutsuhuonekäynnin aikana. Viestintälaitteita käytävillä pelaajilla on oltava nämä hyväksyttynä tarkastuksessa. Kilpailupallot, jotka ovat järjestäjän tarjoamia palloja, on myös tarkistettava jokaisessa turnauksessa.

#### **4.1 Kenttä**

Pinnan tulee olla tasainen ja sileä (esim. Kiillotettu betoni, puinen, luonnollinen tai synteettinen kumi). Pinnan tulee olla puhdas. Mitään pelipintaa häiritsevää ainetta ei saa käyttää (esimerkiksi kaikenlaiset jauheet).

Kentän mitat ovat 12,5 x 6 metriä heittämisalueen ollessa jaettu kuuteen heittoruutuun. Kaikki rajaviivojen mittaukset mitataan kyseisen viivan sisäpuolelle. Viivat jotka jakavat heittoruudut ja risti mitataan kynänpaksuiseksi nauhaksi tasaisesti kummankin puolen yli kyseisen merkin. Heittoviiva ja V-viiva asetetaan maalipallolle kelvottoman alueen sisälle (viite: liite 3 – Boccia-kentän pohjapiirros).

Kaikkien kentän merkintöjen tulee olla 1,9–7 cm leveitä ja niiden on oltava helposti havaittavissa. Viivojen merkitsemiseen käytetään yleensä teippiä. Paksua teippiä leveydeltään 4–7 cm, käytetään: kentän ulkorajoihin, heittoviivaan ja V-viivaan. Ohutta teippiä, leveydeltään 1,9–2,6 cm, tulisi käyttää: sisäviivoihin, heittoruutuihin, rangaistusheittoruutuun ja ristiin. Rangaistusheittoruudun sisämitat on 25cm x 25cm. Ohut teippinauha (1,9 cm) on teipattava 25 cm: n neliön kohdelaatikon ulkopuolelle.

#### **4.2 Tulostaulu**

Tulostaulu on asetettava paikkaan jossa kaikki pelaajat voivat nähdä sen.

#### **4.3 Ajoituslaitteet**

Ajanottolaitteiden tulisi aina olla elektronisia.

#### **4.4 Kuolleet pallo**

Boccia-pallo, joka on rajojen ulkopuolella, on asetettava kuolleiden pallojen laatikkoon tai rajojen ulkopuolelleen 1 metrin päässä pelialueesta, jotta kaikki pelaajat näkevät kuinka monta palloa on pelattu.

#### **4.5 Punaisen / sinisen värin ilmais**

Värin ilmais on värillinen maila (Pingismaila), jota erotuomari käyttää osoittamaan kumpi (punainen tai sininen) heittää seuraavaksi. Tuomari käyttää mailaa ja sormiaan osoittaakseen pisteet kunkin erän ja ottelun lopussa.

#### **4.6 Mittauslaitteet**

Sapluunaa käytetään mittaamaan boccia-pallon kehä. Mittanauhat, harppi, Taskulamppu... ovat tuomarin käytössä etäisyyksien mittaamiseen kentällä.

#### **4.7 Boccia-pallot**

Sarja Boccia-palloja koostuu kuudesta punaisesta, kuudesta sinisestä ja yhdestä valkoisesta maalipallosta. Boccia-pallot, joita kilpailuissa käytetään on täytettävä BISFed: n asettamat kriteerit (viite: 4.7.1, 4.7.2). Jokainen pelaaja tai joukkue voi käyttää omia värillisiä pallojaan. Henkilökohtaisessa pelimuodossa jokainen pelaaja voi käyttää omaa maalipalloa; joukkue- ja paripelissä kummankin osapuolen on käytettävä vain yhtä maalipalloa.

Järjestäjän kilpailupalloja saavat käyttää vain pelaajat jotka eivät tuo omia pallojaan kutsuhuoneeseen tai pelaajat, joiden pallo ei täytä kriteerejä pistokokein.

#### 4.7.1 Boccia-palloperusteet

- Paino: 275 g. +/- 12 g.
- Ympärysmitta: 270 mm +/- 8 mm

Palloihin ei vaadita tavaramerkkejä, jos ne täyttävät yllä olevat vaatimukset.

Pallot on oltava väriltään punainen, sininen ja valkoinen, ja niiden on oltava hyvässä kunnossa ilman mitään näkyviä naarmuja. Palloissa ei saa olla tarroja. Päätuomari ja viime kädessä tekninen edustaja tekee lopullisen päätöksen siitä, voidaanko kyseisiä palloja käyttää.

#### 4.7.2 Pallojen testaus

**4.7.2.1** Kunkin pallon paino testataan punnitusasteikolla, jonka tarkkuus on 0,01 g.

**4.7.2.2** Pallon kehä testataan jämäkällä sapluunalla, jonka paksuus on 7 - 7,5 mm ja joka sisältää kaksi reikää: yhden reiän ympärysmitta on 262 mm ('pieni' reikä) ja toisen reiän ympärysmitta on 278 mm ('iso' reikä). Testimenetelmä on seuraava:

**4.7.2.2.1** Jokainen pallo testataan sen varmistamiseksi, ettei se läpäise reiän läpi omalla painovoimalla asettamalla pallo varovasti pienen testausaukon päälle.

**4.7.2.2.2** Jokainen pallo testataan, läpäiseekö se suuren testausaukon. Jokainen pallo sijoitetaan varovasti suuren testausaukon päälle. Pallon on läpäistävä testausaukko omalla painollaan (ts. pelkkä oma painovoima).

**4.7.2.3** Jokainen pallo testataan tavallisella BISFed-pyörimis testerillä sen varmistamiseksi, että se pyörii painovoiman vaikutuksen alaisena laskemalla pallo alas 290 mm: n pituisesta alumiinisesta rampista 25 asteen kaltevuudella (plus miinus 0,5 astetta). Jokaisen pallon tulee pyöriä vähintään 175 mm 100 mm leveällä vaakatasolla testilaitteen, alumiininen, levyllä. Pallon katsotaan läpäisseen testin, jos se rullaa eikä li'iu ja putoaa vaakasuoran levyn päästä. Jokainen pallo voidaan testata enintään kolme kertaa ja katsotaan epäonnistuneeksi, jos se ei pyöri yhden vaakatason vaakasuoran poistolevyn päältä kolmella yrityksellä. Pallo, joka putoaa poistumislevyn sivulta, katsotaan hylätyksi. Jos pallo pyörii eteenpäin ensimmäisellä yrityksellä toista ja kolmatta yritystä ei vaadita. Samoin, jos se epäonnistuu ensimmäisellä yrityksellä mutta onnistuu toisella yrityksellä, kolmatta yritystä ei suoriteta (BISFedin määräämissä turnauksissa, testaus tehdään rullantestauslaitteella, jonka HR on varmistanut kulmamittarilla välillä 24,5-25,5 astetta).

**4.7.2.4** Päätuomari voi suorittaa lisä satunnaistestejä sääntöjen 4.7.2.1 - 4.7.2.3 mukaisesti kutsuhuoneessa ennen mitä tahansa ottelua.

**4.7.2.5** Pallot mitkä ei läpäise sääntöjen 4.7.2.1 - 4.7.2.3 nojalla, hylätään ja pidätetään päätuomarin toimesta turnauksen loppuun saakka; sellaista palloa ei saa käyttää turnauksen aikana.

#### 5. Apulaitteet

BC3-osaston urheilijoiden käyttämät apulaitteet, kuten luiskat ja osoittimet, ovat hyväksyttäviä kunkin turnauksen varustetarkistuksessa. Pelaajan käyttämällä hansikoilla ja / tai kouruilla on oltava luokitushyväksyntä ja viety laitteiden tarkistukseen.

**5.1** Sivulle sijoitetun kourut on sovittava alaan, jonka mitat ovat 2,5 m x 1 m. Kourut, mukaan lukien kaikki lisälaitteet, jatkeet ja alustat on ulotettava maksimi asentoon mittauksen aikana.

**5.2** Kouru ei saa sisältää mekaanista laitetta, joka auttaisi työntövoimaa; nopeuttaa tai hidastaa palloa; tai auttamaan kourun suuntausta (ts. laserit, tasot, jarrut, havaintolaitteet, mittakaavat jne.). Sellaiset mekaaniset laitteet eivät ole sallittuja kutsuhuoneessa tai pelikentällä. Korotettu yläosa havaitsemiskäytössä ei ole sallittua. Kiinteää tai väliaikaista lisälaitetta ei saa käyttää kourussa havaitsemiseen / kohdistamiseen / suunnistamiseen. Kun pelaaja laskee pallon liikkeelle, mikään ei saa estää palloa millään tavalla.

**5.3** Palloa heitettäessä ramppi ei saa ylittää heittoviivaa.

**5.4** Pään, suun tai käsivarren osoittimen pituudelle ei ole rajoituksia (viite: 15.8.4 osoittimen on oltava kiinnitetty suoraan urheilijan päähän, suuhun tai käsivarteeseen).

**5.5** Kun tuomari antaa maalipallon ja ennen sen heittämistä pelaajien on liikutettava selvästi heidän kourua vähintään 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle (viite: 15.8.10).

Tie Break tilanteissa sekä yksilö- että paripelissä jokaisen pelaajan on käännettävä kourunsa 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle ennen ensimmäistä heittoa erotuomarin ilmoittaessa että on hänen vuoronsa (viite: 13.5).

Kouru on myös käännettävä 20 cm kumpaankin suuntaan ennen rangaistusheittoja.

Pelaajat joilla on jäljellä heitettäviä palloja, on suunnattava kouru ennen heittämistä tekemällä 20 cm:n heilahdus, kun he tai heidän joukkueoverinsa palaavat pelialueelta. Jos pelaajalla ei ole palloja jäljellä hänen ei tarvitse tehdä tätä (viite: 15.8.10).

Kourua ei tarvitse kääntää muiden heittojen välillä.

**5.6** Pelaaja voi käyttää useampaa kuin yhtä lähetinliuskaa (ball holder) ja / tai osoitinta ottelun aikana.

Kaikkien apuvälineiden on pysyttävä pelaajan heittoruudussa koko erän. Jos pelaaja haluaa käyttää esineitä (pullot, takit, nastat, liput...) tai muut välineet (osoitin, lähetinliuska tai kourun jatke...) erän aikana, näiden esineiden on oltava sisällä pelaajan heittoruudussa sen erän alussa. Jos esine otetaan ulos pelaajan heittoruudusta erän aikana tuomari tuomitsee sääntöjen 15.6.1, 15.6.4 mukaisesti.

**5.7** Jos kouru katkeaa ottelun aikana, aika on pysäytettävä ja pelaajalle annetaan yksi kymmenen (10) minuutin tekninen aikalisä kourun korjaamiseen. Pari-ottelussa pelaaja voi jakaa kourujaja hänen kanssaan joukkueoverinsa tai / ja hänen sijaisensa. Vaihtokouru voidaan ottaa käyttöön erien välillä (Päätuomaria on informoitava tästä).

**5.8** Pelaajat jotka tarvitsevat käsineitä ja / tai lastoja, on oltava dokumentoitu hyväksyntä niiden käyttöön luokittelusta.

## **6. Pyörätuolit**

**6.1** Kilpailussa pyörätuolien tulee olla mahdollisimman vakio-asetuksissa. Sähköpyörätuolia voidaan myös käyttää. Ei ole rajoituksia BC3-urheilijoiden istuinkorkeudelle, kunhan he pysyvät paikallaan. Kaikille muille pelaajille enimmäismäärä istuimen korkeudessa on 66cm maasta siihen pisteeseen, missä urheilijan pakara on kosketuksissa istuintyyppyn.

**6.2** Jos pyörätuoli rikkoutuu ottelun aikana, peliaika on pysäytettävä ja urheilijalle annetaan kymmenen (10) minuutin tekninen aikalisä korjausta varten. Jos pyörätuolia ei voida korjata, pelaajan on jatkettava peliä tai luovutttava ottelu (viite: 11.8).

**6.3** Kiistatilanteissa päätuomarin on tehtävä yhteistyössä teknisen edustajan kanssa päätös. Heidän päätös on lopullinen.

## **7. Lämmittely (Warm Up)**

**7.1** Ennen kunkin ottelun alkua pelaajat voivat lämmitellä nimetyllä lämmittelyalueella (Warm Up area). Lämmittelyalue on tarkoitettu yksinomaan pelaajien käyttöön ennen jokaista järjestäjän aikataulutttamaa ottelua. Pelaajat, valmentajat ja avustajat voivat tulla lämmittelyalueelle annettujen aikataulujen rajoissa.

**7.2** Lämmittelyalueelle pelaajalla voi olla mukana enimmäismäärä henkilöitä seuraavasti:

- BC1: 1 valmentaja, 1 avustaja
- BC2: 1 valmentaja, 1 avustaja
- BC3: 1 valmentaja, 1 avustaja
- BC4: 1 valmentaja, 1 avustaja
- Pari BC3: 1 valmentaja, 1 avustaja pelaajaa kohti
- Pari BC4: 1 valmentaja, 1 avustaja
- Joukkue (BC1 / 2): 1 valmentaja, 1 avustaja

**7.3** Tarvittaessa yksi kääntäjä ja yksi fysioterapeutti / hieroja maajoukkuetta kohti. Nämä henkilöt eivät saa auttaa valmennuksessa.

## **8. Kutsuhuone**

**8.1** Kutsuhuoneen sisäänkäynnin kohdalla on virallinen kello, joka on selvästi nähtävissä.

**8.2** Kutsuhuoneeseen saa mennä enimmäismäärä henkilöitä seuraavasti:

- BC1: 1 valmentaja, 1 avustaja
- BC2: 1 valmentaja
- BC3: 1 valmentaja, 1 avustaja
- BC4: 1 valmentaja, (1 avustaja, jos pelaajaa on jalkapelaaja)
- Pari BC3: 1 valmentaja, 1 avustaja pelaajaa kohti
- Pari BC4: 1 valmentaja (1 avustaja, jos pelaajaa on jalkapelaaja)
- Joukkue (BC1 / 2): 1 valmentaja, 1 avustaja

**8.3** Jokaisen pelaajan ja avustajan on ennen kutsuhuoneeseen menoa näytettävä kilpailunumero ja akkreditointitunniste (tunnistekortti). Valmentajien on näytettävä akkreditointitunniste. Pelaajien numerot ovat asetettu pelaajien rintaan tai jalkoihin (edessä). Avustajilla oltava numero selässä joka vastaa pelaajan numeroa jota he edustavat. Tämän vaatimuksen noudattamatta jättämisen seurauksena pääsy kutsuhuoneeseen evätään.

**8.4** Rekisteröinti tapahtuu vastaanottotiskillä joka on kutsuhuoneen sisäänkäynnin kohdalla. Osapuoli joka ei ole kutsuhuoneessa ajoissa luovuttaa ottelun.

**8.4.1** Henkilökohtaisessa pelimuodossa kaikkien pelaajien on oltava ilmoittautuneina 30 (15) - 15 (15) minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa.

**8.4.2** Joukkue- ja paripelissä kaikkien pelaajien on oltava ilmoittautuneina 45 (45) - 20 (20) minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa.

**8.4.3** Jokaisen osapuolen (henkilökohtainen, joukkue tai pari, mukaan lukien valmentaja ja kaikki avustajat) on ilmoitettava yhdessä ja heidän on ilmoitettava kaikki mukana olevat tarvikkeet ja pallot. Kummankin osapuolen tulee tuoda kutsuhuoneeseen vain peliin välttämättömät tavarat.

**8.5** Kun pelaajat, valmentajat ja avustajat ovat ilmoittautuneet ja ovat kutsuhuoneessa, he eivät saa poistua kutsuhuoneesta. Jos he tekevät niin, he eivät pääse takaisin eivätkä voi osallistua enää otteluun (sääntö 8.13 on poikkeus.) Päätuomari ja / tai tekninen edustaja voivat harkintansa mukaan tehdä poikkeuksia.

**8.6** Kaikkien osapuolten on pysyttävä kutsuhuoneessa nimetyllä alueellaan ilmoittautumisen jälkeen. Jos pelaajalla on perättäisiä pelejä, valmentaja tai joukkueenjohtaja voi, teknisen edustajan luvalla ilmoittaa pelaajan seuraavaan peliin. Tämä soveltuu myös pudotuspeleissä pelaajan siirtyessä seuraavalle tasolle eikä ole tarpeeksi aikaa kutsuhuoneessa käyntiin.

**8.7** Ilmoitetussa määräajassa kutsuhuoneen ovet suljetaan ja sisäänpääsy sekä osallistuminen otteluun evätään (päätuomari ja / tai T.E. voi harkita poikkeuksia)

**8.8** Tuomarit tulevat kutsuhuoneeseen valmistautuakseen otteluun viimeistään (15 min. ennen) tai kun kutsuhuoneen ovi sulkeutuu.

**8.9** Pelaajia voidaan pyytää näyttämään kilpailijanumeronsa, akkreditointitunnuksensa ja luokitus dokumenttinsa erotuomarille.

**8.10** Kaikkien varusteiden sekä pallojen tarkistus ja kourujen hyväksytyjen leimojen vahvistaminen plus kolikon heittäminen tulisi suorittaa kutsuhuoneessa. Varusteita jotka eivät läpäise tarkistusta, ei voida käyttää kentällä, ellei sitä heti korjata lailliseksi/hyväksytyksi.

**8.11** Kolikonheitto - erotuomari heittää kolikon ja voittava puoli valitsee pelatako punaisilla vai sinisillä. Osapuolet voivat tutkia vastustajan pallot ennen kolikon heittämistä tai sen jälkeen.

**8.12** Järjestäjän kilpailupalloja voivat käyttää pelaajat, jotka eivät tuo omia pallojaan kutsuhuoneeseen tai joiden pallot eivät täytä vaadittavia kriteerejä tarkastuksessa.

**8.13** Jos aikataulussa viiveitä, kutsuhuoneessa ollessa, päätuomari tai T.E. voi hyväksyä wc-pyyynnön seuraavien ohjeiden mukaisesti:

- ottelun toiselle osapuolelle on ilmoitettava;

- kyseinen pelaaja on oltava toimitsijan tarkkailun alainen;
- pelaajan on palattava kutsuhuoneeseen ennen ryhmän pääsyä kentälle; Ajoissa palaamatta jättäminen johtaa ottelun luovutukseen, mikäli tilanne jättää osapuolelle riittämättömän määrän pelaajia.

**8.14** Sääntöä 8.4 ei sovelleta, jos järjestäjä aiheuttaa viiveen. Jos jostain syystä ottelut viivästyvät, järjestäjä ilmoittaa siitä kaikille osapuolille niin pian kuin mahdollista kirjallisesti ja uusii aikataulut.

**8.15** Tulkit saapuvat kutsuhuoneeseen vain erotuomarin pyynnöstä. Tulkin on oltava läsnä osoitetulla paikalla kutsuhuoneen ulkopuolella ennen ottelun alkua, jotta hän voi päästä sisään kutsuhuoneeseen.

## **9. Satunnainen tarkistus**

**9.1** Varusteille voidaan tehdä satunnaisia tarkastuksia milloin tahansa kilpailujen aikana päätuomarin toimesta.

**9.2** Pallot, jotka eivät täytä sääntöjen 4.7.1, 4.7.2 vaatimuksia, takavarikoidaan turnauksen loppuun saakka. Tuomari merkitsee hylätyt pallot / pallot tulostaululle. Pelaajat voivat korvata hylätyt pallot järjestäjän kilpailupalloilla. Pelin jälkeen ne on palutettava tuomarille. Mikäli pelaaja tuo kutsuhuoneeseen enemmän kuin sallitun määrän palloja ylimääräiset pallot takavarikoidaan kisojen loppuun asti. Ilmoittautumisvaiheessa takavarikoituja palloja jotka ovat muuten laillisia, voi käyttää seuraavassa pelissä samassa turnauksessa. Niitä voi pyytää takaisin kilpailujen jälkeen.

**9.3** Jos yksi tai useampi pallo hylätään pistokokein, pelaajalle annetaan säännön 15.9.3 mukainen keltainen kortti. Jos pelaajalla on useampi kuin yksi hylätty pallo samassa pistokokeessa, rikkeestä koituu vain yksi keltainen kortti.

**9.4** Jos pelaajan pallot tai varusteet (pyörätuoli, kouru, käsineet, tai muu väline) hylätään toistamiseen satunnais tarkastuksessa, pelaaja saa toisen keltaisen kortin ja hänet evätään ottelusta sääntöjen 15.9.2 ja 15.9.3 nojalla.

**9.5** Kun pallo (t) hylätään, pelaaja voi kysyä haluamansa kilpailupallon tyyppiä (kova, puolikova tai pehmeä), jos käytettävissä. Heille annetaan sopivat pallot mutta eivät voi valita palloja itse.

**9.6** Pelaajat ja valmentajat voivat katsella satunnaisia tarkastuksia. Jos peliväline hylätään tuomarin on kutsuttava päätuomari toistamaan arviointi. Satunnaisia tarkastuksia voi tapahtua kutsuhuoneessa tai kentällä pelin aikana.

**9.7** Joukkue- ja paripelissä pelaajien on merkattava kunkin pelaajan varusteet ja pallot kutsuhuoneessa niin että jos peliväline hylätään pistokokein, se voidaan yhdistää oikeaan pelaajaan. Jos omistajuus epäselvä tai ei ole myönnetty, keltainen kortti annetaan kapteenille (viite: 15.9.2).

## **10. Peli**

Ottelun valmistelu alkaa kutsuhuoneessa.

### **10.1 Lämmittely kentällä**

Saavuttuaan kentälle pelaajat asettuvat nimettyihin ruutuihin. Tuomari ilmoittaa 2 minuutin lämmittelyjakson alkamisen, jonka aikana molemmat osapuolet voivat heittää enintään seitsemän palloa, (mukaan lukien maalipallo). Varapelaajat eivät voi heittää lämmittelyheittoja. Lämmittely on valmis, kun molemmat osapuolet ovat heittäneet kaikki 7 palloa tai kun 2 minuutin kulunut.

### **10.2 Maalipallon heittäminen**

Heittäessään palloa (maalipallo, punainen tai sininen), pelaajalla on oltava kaikki tavarat, pallot; ja muut varusteet oman heittoruudun sisällä. BC3-pelaajilla varusteiden lisäksi myös avustajan oltava heittoruudun sisällä.

**10.2.1** Punaisilla pelaava osapuoli aloittaa aina ensimmäisen erän.

**10.2.2** Pelaaja saa heittää maalipallon vasta sen jälkeen kun erotuomari ilmoittaa heittovuoron.

**10.2.3** Maalipallon tulee heittää sille sallitulle alueelle.

### **10.3 Hylätty maalipallon heitto**

**10.3.1** Maalipallon heitto on virheellinen jos:

- maalipallo ei päädy sallitulle alueelle;
- se heitetään kentän rajojen ulkopuolelle;
- heittänyt pelaaja tekee rikkomuksen. Rangaistus säännöissä kohdassa 15.1 - 15.11

**10.3.2** Jos maalipallon heitto hylätään, siirtyy heittovuoro pelaajalle jonka on tarkoitus heittää seuraavan erän maalipallo. Jos maalipallon heitto hylätään viimeisessä erässä siirtyy heittovuoro pelaajalle joka aloitti ensimmäisen erän heittämällä maalipalloa. Maalipallon heittäminen jatkuu kunnes se on kentällä sallitulla alueella.

**10.3.3** Kun maalipallon heitto on virheellinen ja hylätty seuraava erä aloitetaan ikään kuin virhettä ei olisi tapahtunut ja maalipallon heittää pelaaja, jonka oli alunperinkin tarkoitus heittää.

### **10.4 Ensimmäisen pallon heittäminen kentälle**

**10.4.1** Maalipallon heittänyt pelaaja heittää myös ensimmäisen värillisen pallon (viite: 15.8.9).

**10.4.2** Jos pallo heitetään rajojen ulkopuolelle tai sääntöjen vastaisesti se osapuoli jatkaa heittämistä kunnes pallo on sallitulla alueella tai kaikki osapuolen pallot on heitetty. Joukkue- ja paripelissä kuka tahansa pelaaja voi heittää toisen (2.) värillisen pallon kentälle.

### **10.5 Vastustajan ensimmäinen heitto**

**10.5.1** Vastustaja heittää sitten.

**10.5.2** Jos pallo heitetään rajojen ulkopuolelle tai sääntöjen vastaisesti se osapuoli jatkaa heittämistä kunnes pallo on sallitulla alueella tai kaikki osapuolen pallot on heitetty. Joukkue- ja paripelissä kuka tahansa pelaaja voi heittää toisen (2.) värillisen pallon kentälle.

### **10.6 Jäljellä olevien pallojen heittäminen**

**10.6.1** Seuraavaksi heitettävä osapuoli on se jolla ei ole maalipalloa lähintä palloa, elleivät he ole jo heittäneet kaikki pallot, jolloin toinen osapuoli heittää seuraavaksi. Tämä menettely jatkuu kunnes molemmat osapuolet ovat heittäneet kaikki pallot.

**10.6.2** Jos pelaaja päättää olla heittämättä jäljellä olevia palloja, hän voi ilmoittaa tuomarille että ei halua heittää enää palloja kyseisen erän aikana, ja jäljellä olevat pallot julistetaan kuolleiksi palloiksi. Pallot, joita ei ole heitetty merkitään tulostauluun.

### **10.7 Erän päättyminen**

**10.7.1** Kun kaikki pallot on heitetty eikä rangaistusheittoja ole, erotuomari ilmoittaa suullisesti pisteet ja sitten "Erä on päättynyt." (viite: 11).

BC3 avustajat voivat sillä hetkellä käännyä kasvot kentälle päin.

**10.7.2** Jos heitetään rangaistusheittoja, kun lopputulos on pelaajille tai kapteeneille vahvistettu, tuomari puhdistaa pelialueen (toimitsijat voivat avustaa). Osapuoli jolle myönnetty rangaistusheitto valitsee yhden (1) värillisistä palloistaan ja minkä heittää rangaistusheittoruutuun. Erotuomari ilmoittaa suullisesti tuloksen (viite: 11) ja sitten "Erä on päättynyt."

BC3 avustajat voivat sitten käännyä kasvot kentälle päin. Lopputulos kirjataan tulostaululle.

**10.7.3** Jos kaikkia palloja ei ole heitetty ja voittaja on selvä, ottelun viimeisessä erässä ei rangaista

avustajan tai valmentajan kannustaessa pelaajaa. Tämä koskee myös rangaistusheittoja.

**10.7.4** avustajat ja valmentajat saavat tulla kentälle vain tuomarin luvalla (viite: 15.9.7) Erän lopussa, kun tuomari ilmoittaa ”minuutti! (One minute)” poimiessaan maalipallon.

### **10.8 Valmistautuminen seuraaviin eriin kaikissa pelimuodoissa**

Tuomari antaa korkeintaan minuutin aikaa erien välillä. Minuutti alkaa, kun erotuomari nostaa maalipallon lattialta ja ilmoittaa ”minuutti (one minute)”. Avustajat ja / tai toimitsijat, valmentajat (vain joukkue- ja paripelissä) hakee pallot seuraavan erän aloitusta varten.

45 sekunnin kuluttua tuomari ilmoittaa ”15 sekuntia!”. Minuutin kohdalla tuomari ilmoittaa ”Aika!”. Kaikki vastustajan toimet on lopetettava, kun erotuomari antaa maalipallon heittäväälle pelaajalle. Tuomari pyytää ”Maalipallo! (Jack please)”. Jos vastustaja ei ole valmis, on odotettava kunnes tuomari ilmoittaa luvan heittää ja tässä ajassa he voivat suorittaa valmistelunsa.

Pelaajien on oltava heittoruuduissaan; Avustajien ja valmentajien (joukkueelle ja parille) on oltava heille osoitetuilla paikoilla kun tuomari ilmoittaa ”Aika! (time)” tai muuten saa keltaisen kortin ottelun viivästyttämisestä (viite: 15.9.4).

### **10.9 Pallojen heittäminen**

**10.9.1** Kun pallo heitetään pelaajalla on oltava ainakin yksi pakara kosketuksessa istuimeen.

Pelaajat jotka voivat pelata vain ollessaan vatsallaan, vatsan on oltava kosketuksissa tuoliin (viite: 15.6.3).

Näillä pelaajilla on oltava hyväksytyt luokitukset tälle pelimenetelmälle.

**10.9.2** Jos pallo heitettäessä osuu sen heittäneeseen pelaajaan tai vastustajaan tai hänen varusteisiin, sitä pidetään edelleen pelattuna.

**10.9.3** Pallon voi heittää, potkaista tai laskea kourulla liikkeelle pelaajan heittoruudusta (joko ilmassa tai lattiaa pitkin) ja vastapuolen heittäjän ruudun läpi ennen kuin se ylittää heittoviivan ja menee kentälle.

**10.9.4** Jos pelissä oleva pallo liikkuu itsestään ilman mikään koskematta siihen, se jätetään pelialueella uudelle paikalleen.

### **10.10 Pallot yli rajojen**

**10.10.1** Palloa pidetään rajat ylittävänä jos se koskettaa tai ylittää ulkorajaviivan. Jos pallo koskettaessa rajalinjaa ja nojaa toiseen palloon, niin koskettava pallo poistetaan suoraan ulospäin kohtisuorassa rajaviivaan yhdellä liikkeellä pitäen pallo kosketuksessa lattiaan.

Jokainen pallo käsitellään kohdan 10.10.4 tai 10.11.1 mukaisesti.

**10.10.2** Pallo, joka koskettaa tai ylittää ulkorajan ja palaa takaisin pelialueelle pidetään olevan rajojen ulkopuolella.

**10.10.3** Pallo, joka heitetään mutta ei mene kentälle, lukuun ottamatta sääntöä 10.14, pidetään olevan rajojen ulkopuolella.

**10.10.4** Kaikista värillisistä palloista, jotka heitetään tai ammutaan kentän ulkopuolelle, tulee kuollut pallo ja ne laitetaan niille tarkoitettuun paikalle. Tuomari on ainoa taho joka ratkaisee onko pallo rajojen ulkopuolella.

### **10.11 Maalipallo yli rajojen**

**10.11.1** Jos maalipallo siirretään pois pelialueelta tai sille sallitun alueen ulkopuolelle ottelun aikana, se sijoitetaan ristille.

**10.11.2** Jos tämä ei ole mahdollista koska toinen pallo peittää jo ristin, maalipallo asetetaan mahdollisimman lähelle ristiä tämän edessä olevan heittoviivan ja ristin väliselle alueelle.

**10.11.3** Kun maalipallo on sijoitettu ristin kohdalle seuraavaksi heittävä osapuoli toimii säännön 10.6.1. mukaisesti.

**10.11.4** Jos kentällä ei ole värillisiä palloja sen jälkeen kun maalipallo on sijoitettu, heittää osapuoli joka ”siirsi” maalipallon rajojen ulkopuolelle.



### **10.12 Pallot yhtä kaukana**

Kun määritetään mikä osapuoli heittää seuraavaksi, jos kaksi tai useampia erivärisiä palloja on yhtä kaukana maalipallosta (vaikka pistetilanne olisi enemmän kuin 1-1 jonkun eduksi), heittää uudestaan viimeksi heittänyt osapuoli. Tämän jälkeen heittovuoro menee vuorotellen kunnes toinen väri on lähempänä maalipalloa tai toinen osapuoli on heittänyt kaikki pallot. Peli jatkuu sitten normaalisti. Jos vasta heitetty pallo muuttaa pallojen sijaintia mutta eri väriset silti yhtä lähellä maalipalloa saman värin täytyy heittää uudelleen.

### **10.13 Useampi heitetty pallo**

Jos osapuoli heittää useamman kuin yhden pallon heittovuorollaan, molemmat pallot poistetaan kentältä ja merkitään kuolleiksi palloiksi (viite: 15.8.12).

### **10.14 Pudotettu pallo**

Jos pelaaja pudottaa pallon vahingossa, on pelaajan pyydettävä tuomarilta lupaa heittää uudestaan. Tuomari päättää pudotettiiniko pallo tahattomasti vai oliko tarkoituksena yrittää heittää pallo. Heittojen lukumäärälle ei ole mitään ylärajaa ja erotuomari on ainoa päättävä taho asiasta. Tässä tapauksessa aikaa ei pysäytetä.

### **10.15 Tuomarivirheet**

Jos tuomarin erehdyksestä väärä osapuoli heittää, pallo (t) palautetaan heittäjälle. Tässä tapauksessa aika on tarkistettava ja päivitettävä ajan tasalle. Jos yksikään pallo kentällä on liikkunut erä pitäisi käsitellä kuten häiriötekijän alainen erä (viite: 12, 15.2.4).

### **10.16 Vaihtopelaajat**

**10.16.1** BC3- ja BC4-paripelissä kummankin osapuolen sallitaan tekevän yhden pelaajavaihdon ottelun aikana (viite: 3.2).

**10.16.2** Joukkuepelissä kummankin joukkueen sallitaan tehdä enintään kaksi pelaajavaihtoa ottelun aikana, jos heillä on kaksi vaihtopelaajaa (viite: 3.3).

**10.16.3** Vaihto voi tapahtua vain erien välillä ja erotuomarille on siitä ilmoitettava siitä. Jos kapteeni vaihdetaan toisen joukkueoverin on oltava kapteeni. Vaihtopelaajan on käytettävä kentältä poistuvan pelaajan heittoruutua. Kapteenin tehtävät voi ottaa kentälle tuleva uusi pelaaja.

**10.16.4** Vaihdot eivät saa viivästyttää peliä. Kun pelaaja on vaihdettu pois kentältä ei hän voi tulla takaisin kentälle.

### **10.17 Vaihtopelaajien ja valmentajien paikat**

Valmentajat ja vaihtopelaajat on sijoitettava kentän päähän asianmukaisesti määritellylle alueelle. Tämän alueen määritelmän määrittää turnauksen järjestäjä ja riippuu yleisestä kentän pohjapiirustuksesta.

## **11. Pisteet**

**11.1** Erän pisteet lasketaan on kun molemmat osapuolet ovat heittäneet kaikki pallot, mahdolliset rangaistuspalloet mukaan lukien. Mahdolliset rangaistuspallojen tuomat pisteet lisätään pisteisiin ja kirjataan ylös.

**11.2** Osapuoli, jonka pallo on lähinnä maalipalloa saa yhden pisteen jokaisesta pallosta, joka on lähempänä maalipalloa kuin vastustajan lähin pallo.

**11.3** Jos kaksi tai useampia erivärisiä palloja on yhtä lähellä maalipalloa ja mikään muu pallo ei ole lähempänä, niin molemmat osapuolet saa yhden pisteen palloa kohti.

**11.4** Kun erä loppuu erotuomarin on varmistettava että pisteet ovat oikeat tulokortissa ja



tulostaululla. Pelaajien / kapteenien tehtävänä on varmistaa että pisteet kirjataan oikein.

Jokaisesta rangaistusheitosta jossa värillinen pallo pysähtyy rankkariruutuun, saa yhden (1) pisteen.

**11.5** Erien päätyttyä kummastakin erästä tehdyt pisteet lasketaan yhteen ja osapuoli jolla on suurempi kokonaispistemäärä julistetaan voittajaksi.

**11.6** Tuomari voi kutsua kapteenit (tai pelaajat henkilökohtaisessa pelissä) kentälle jos tapahtuu mittaus tai päätös on lähellä erän loppua.

**11.7** Jos pisteet ovat tasan mukaan lukien rangaistusheitot erän lopussa, pelataan tie-break.

Tie-break:issa saatuja pisteitä ei lasketa osapuolen kokonaispistemäärään. Tie-break ratkaisee vain voittajan.

**11.8** Jos osapuoli luovuttaa, vastustajalle annetut pisteet ovat pisteet 6-0; tai

Suurin piste-ero kyseisessä pelimuodossa sarja- tai pudotuspeli vaiheessa. Luovuttaja saa 0 pistettä.

Jos molemmat luovuttavat, molemmat menettävät ottelun korkeammalla pisteet 6-0 tai suurin piste-ero kyseisessä pelimuodossa sarja- tai pudotuspeli vaiheessa. Pisteet kirjataan kummallekin osapuolelle merkinnällä ”luovutus 0-(?)”. Jos molemmat osapuolet menettävät ottelun, tekninen edustaja ja päätuomari päättävät asianmukaisista toimenpiteistä.

## **12. Keskeytetty erä**

**12.1** Erä keskeytetään kun palloja on siirtynyt urheilijan tai erotuomarin kosketuksella tai jos pallo heitetään rikkeen aikana ja jota tuomari ei pysty pysäyttämään.

**12.2** Jos erä keskeytetään tuomarin virheestä tai toiminnasta, tuomari palauttaa toimitsijoiden avustamana siirtyneet pallot alkuperäisille paikoilleen (tuomari yrittää aina noudattaa alkuperäistä pistetilannetta vaikka pallot eivät olisi tarkalleen alkuperäisissä asemissa). Jos tuomari ei tiedä edellistä pistetilannetta sitten erä on käynnistettävä uudelleen. Tuomari tekee lopullisen päätöksen asiasta.

**12.3** Jos erä on keskeytetty osapuolen virheen tai toiminnan vuoksi tuomari ryhtyy toimiin säännön 12.2 mukaisesti mutta voi neuvotella epäedullisessa asemassa olevan osapuolen kanssa kohtuuttomien päätösten välttämiseksi.

**12.4** Jos erä keskeytyy ja erän aikana on jaettu rangaistusheittoja, rangaistuspallo (t) pelataan uudelleen pelatun erän lopussa. Jos pelaaja tai osapuoli joka aiheutti erän keskeytyksen on aikaisemmin saanut rangaistusheittoja eivät voi niitä heittää vaan ne evätään.

**12.5** Järjestäjän on toimitettava BISFed-maailmanmestaruuskisoihin ja paralympialaisiin yläkamera, jotta pallot voidaan tarkasti sijoittaa alkuperäisille paikoilleen ja helpottaa tuomaria tekemään nopean päätöksen siitä, miten erä on keskeytynyt ja mihin toimiin ryhdytään viivästyttä turnausta.

## **13. Tie-Break**

**13.1** Tie-break on jatkoerä.

**13.2** Pelaajat jäävät alkuperäisiin heittoruutuihinsa.

**13.3** Kolikonheiton on oltava korkeintaan minuutin kuluttua jatkoajan ilmoituksesta.

Kolikonheiton voittaja päättää, mikä osapuoli heittää ensimmäisen värillisen pallon. Aloittavan osapuolen maalipalloa käytetään. Kolikon heiton aikana tai sen jälkeen BC3 avustajat eivät saa katsoa kentälle (viite: 15.5.2).

**13.4** Maalipallo asetetaan ristin kohdalle.

**13.5** Tästä eteenpäin tie-break pelataan normaalina eränä. BC3: n henkilökohtaisessa pelissä ennen heidän ensimmäisen värillisen pallon heittoa (sekä punaiset että siniset), pelaajien PITÄÄ kääntää kourua. BC3-parissa KAIKKI pelaajat (molemmat punaiset ja sininen), PITÄÄ kääntää kourua sen jälkeen kun erotuomari ilmoittaa heittovuoron ja ennen ensimmäistä heittoa (viite: 5.5, 15.8.10 - heitetyn pallon palautus).

**13.6** Jos tapahtuu säännössä 11.3 kuvattu tilanne ja tulee taas tasapisteet, tie-break-pisteet, laitetaan ne ylös kirjanpitoon ja pelataan toinen tie-break. Tällä kertaa vastapuoli aloittaa. Tarvittaessa tämä menettely jatkuu niin että aina jatkoerän aloittaja vuorotellen vaihtuu kunnes voittaja selvillä.

**13.7** Kun on tarpeen pelata ylimääräinen tie-break-, jotta selviää osallistujien lopullinen sijainti sarjataulukossa, pelaajat kokoontuvat kutsuhuoneessa ja tuomari toimii seuraavasti:

- Heittää kolikon ratkaistakseen mikä osapuoli pelaa punaisella ja mikä sinisellä;

- Heittää kolikon uudelleen ratkaistakseen mikä osapuoli aloittaa erän;
- Asettaa aloittavan osapuolen maalipallon ristin kohdalle;
- Tästä eteenpäin tie-break pelataan normaalina eränä;
- Jos osapuolet saavat samat pisteet tie-breakissä pisteet merkitään kirjanpitoon ja pelataan uusi tie-break. Tällä kertaa vastakkaisen osapuolen maalipallo laitetaan ristin kohdalle ja he aloittavat.
- Tämä menettely jatkuu aloitusvuoro vuorotellen kunnes voittaja selvillä.

## 14. Kentällä liikkuminen

**14.1** Osapuolet eivät saa valmistella seuraavaa heittoaan, suunnata pyörätuoliaan tai ramppiaan tai pyörittää palloa vastustajan heittäessä (ennen kuin väri näkyy, pelaaja voi poimia pallon sitä heittämättä; esim. punaisten on sallittu poimia pallo ennen kuin tuomari ilmoittaa sinisen heittovuoron ja ottaa pallo heidän käsiinsä tai syliinsä mutta punaisen pelaajat ei saa poimia palloa tuomarin ilmoitettua sinisen heittovuoron.), viite: 15.5.4.

**14.2** Kun tuomari on ilmoittanut heittävän osapuolen värin, kyseisen osapuolen pelaajat voivat vapaasti mennä pelialueelle ja kaikkiin vapaisiin heittoruutuihin. Pelaajat saavat suunnata kouruaan omassa tai missä tahansa vapaassa heittoruudussa. Pelaajat eivät saa mennä vastustajan heittoruutuun valmistelevaan seuraavaa heittoaan tai suuntaamaan kourua.

**14.3** Pelaajat eivät saa mennä heittoruutujen taakse linjatakseen heittoaan tai keskustellakseen joukkueovereidensa kanssa. Vain BC3-urheilijat voivat käyttää heittoruutujen takana olevaa reittiä päästäkseen pelialueelle. Jos he haluavat tulla kentälle heidän on tehtävä se menemättä joukkueoverin heittoruudun taakse.

Pelaajat jotka rikkovat tätä sääntöä kehoitetaan pysymään sallitulla alueella ja aloittamaan valmistautumisen uudelleen. Tässä kulunutta aikaa ei palauteta.

**14.4** Jos joku pelaaja tarvitsee apua kentällemenossa, hän voi pyytää tuomarilta tai linja-toimitsijalta apua.

**14.5** Mikäli joukkue- tai pariottelussa pelaaja heittää ja joukkueoverinsa on vielä palaamassa heittoruutuunsa tuomari antaa 1 heiton rangaistuksen sekä poistaa heitetyn pallon (viite: 15.6.7). Ruutuunsa palaavalla pelaajalla (ei-heittäjällä) on oltava vähintään yksi pyörä/keppi/jalka omassa heittoruudussa, kun hänen joukkueoveri heittää.

**14.6** Rutiinitoimenpiteet avustajan kanssa ennen heittoa tai sen jälkeen ovat sallittuja ilman erillistä pyyntöä.

## 15. Rikkomukset

Rikkomuksesta voi tulla yksi tai useampia näistä seuraamuksista:

- Yhden pallon rangaistus
- Hylkääminen
- Yhden pallon rangaistus ja hylkääminen
- Yhden pallon rangaistus ja keltainen kortti
- keltainen kortti
- Punainen kortti (diskaus)

Pelaaja ja hänen avustaja katsotaan yhdeksi yksiköksi - kaikki keltaiset tai punaiset kortit jotka avustaja saa, koituvat rasitteeksi myös pelaajalle.

Valmentajaa pidetään erillisenä yksilönä. Jos valmentaja saa keltaisen tai punaisen kortin, se ei rasita pelaajien/joukkueen rikkomus saldoa.

Jos valmentaja hylätään, se on hänen henkilökohtainen rangaistus.

### 15.1 Yhden pallon rangaistus

**15.1.1** Yhden pallon rangaistus on yhden ylimääräisen pallon myöntäminen vastustajalle. Kyseinen pallo heitetään kun kaikki erän normaalipallot on heitetty. Tuomari kirjaa ylös tuloksen; kaikki pallot poistetaan

kentältä ja rangaistusheiton saanut osapuoli valitsee yhden (1) värillisistä palloistaan mikä heitetään rangaistusruutuun ristin kohdalla. Tuomari näyttää heittävän joukkueen väriä ja ilmoittaa "Yksi minuutti! (one minute)".

Pelaajalla on minuutti aikaa heittää rangaistusheitto. Jos tämä pallo pysähtyy 25 cm: n ruudun sisällä koskettamatta sen ulkolinjaa rangaistusheiton suorittanut osapuoli saa yhden lisäpisteen. Tuomari laskee lopulliset pisteet ja se merkitään kirjanpitoon. Rangaistusheittotapauksessa kello säädetään yhteen minuuttiin sen jälkeen, kun sen hetkinen pelissä jäljellä oleva aika on merkitty tulostauluun.

**15.1.2** Jos sama osapuoli saa useampia rikkomuksia erän aikana, voidaan siitä antaa useampi kuin yksi rangaistusheitto vastustajalle. Jokainen rangaistuspallo heitetään erikseen. Heitetty pallo poistetaan ja tilastoidaan (jos siitä tulee piste) ja heittävä osapuoli valitsee värillisestä palloistaan seuraavaksi heitettävän pallon (pallo voi olla sama).

**15.1.3** Kummankaan osapuolen rikkomukset eivät poista toisiaan. Kumpikin osapuoli yrittää ansaita pisteitä ja heittää saatujen rangaistusten järjestyksessä. Ensimmäisen rangaistusheiton heittää se osapuoli joka sai ensimmäinen rangaistusheiton. Sen jälkeen heitetään rangaistusten tapahtuneessa järjestyksessä.

**15.1.4** Jos rangaistusheiton myöntämiseen johtava rikkomus tapahtuu rangaistusheiton aikana tuomari antaa rangaistusheiton vastustajalle.

## **15.2 Hylkääminen**

**15.2.1** Hylkäämisellä tarkoitetaan pallon poistamista kentältä. Hylätty pallo sijoitetaan kuolleiden pallojen laatikkoon tai pelikentän ulkosivualueelle.

**15.2.2** Hylkääminen voidaan antaa vain rikkomuksesta, joka tapahtuu heittämisen aikana.

**15.2.3** Jos rike johtaa hylkäämiseen tuomari yrittää aina pysäyttää pallon ennen kuin se siirtää muita palloja.

**15.2.4** Jos tuomari ei pysty pysäyttämään palloa ennen sen osumista muihin palloihin erän katsotaan olevan ratkaisematon (viite: 12.1-12.4).

## **15.3 keltainen kortti**

**15.3.1** Kun tapahtuu säännössä 15.9 lueteltu rike, näytetään keltainen kortti ja erotuomari kirjaa sen tulostauluun.

**15.3.2** Saatuaan kaksi (2) keltaista korttia kilpailuissa, pelaaja poistetaan ottelusta. Peli on silloin hävitty yksilö- ja pari-peleissä (viite: 11.8).

Jos pelaaja ja / tai hänen avustaja joukkuepelissä saa toisen keltaisen kortin, hänet poistetaan pelistä. Peli voi jatkua kahden jäljellä olevan pelaajan kanssa. Hylätyn pelaajan heittämättömät pallot laitetaan kuolleiden pallojen paikalle. Jokaisessa seuraavassa erässä osapuoli jatkaa neljällä pallolla. Mikäli poistettu pelaaja on joukkueen kapteeni toinen joukkueen jäsen ottaa kapteenin tehtävät.

Jos joukkueessa toinenkin pelaaja hylätään, joukkue häviää ottelun (viite: 11.8).

Toisesta keltaisesta kortista ja jokaisesta seuraavasta keltaisesta kortista jonka pelaaja saa, hänet hylätään jäljellä olevasta nykyisestä ottelusta, mutta on oikeutettu pelaamaan kaikki jäljellä olevat ottelut kilpailuissa.

## **15.4 Punainen kortti (diskaaminen)**

**15.4.1** Kun pelaaja, valmentaja tai avustaja diskataan, näytetään punainen kortti joka kirjataan tulostauluun. Punainen kortti tarkoittaa aina välitöntä diskausta kilpailuista henkilölle jolle kortti annetaan (viite: 15.11.4).

**15.4.2** Jos pelaaja ja / tai hänen oma avustaja henkilökohtaisessa tai paripelissä hylätään, osapuoli häviää pelin (viite: 11.8).

**15.4.3** Jos pelaaja ja / tai hänen oma avustaja joukkuepelissä diskataan, ottelu jatkuu kahden jäljellä olevan pelaajan voimin. Kaikki pallot joita diskattu pelaaja ei heitä, jätetään kuolleiden pallojen paikalle. Jäljellä

olevissa erissä joukkue jatkaa neljällä pallolla. Jos kapteeni diskataan, toinen joukkueenjäsen ottaa kapteenin tehtävät. Jos joukkueessa toinenkin pelaaja diskataan, joukkue häviää ottelun (viite: 11.8).  
**15.4.4** Diskattu pelaaja voidaan sallia takaisin tuleviin peleihin samassa turnauksessa päätuomarin ja teknisen edustajan päätöksellä.

### **15.5 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistukse myöntämiseen (viite 15.1):**

- 15.5.1** pelaaja poistuu heittoruudusta kun heidän heittovuoroaan ei ole ilmoitettu (viite: 14.2).
- 15.5.2** BC3 avustaja kääntyy katsomaan kentälle katsomaan peliä erän aikana (viite: 3.5, 13.3).
- 15.5.3** jos tuomarin mielestä pelaajan/pelaajien, heidän avustajasa ja/tai valmentajan välillä on epäasianmukaista kommunikointia (viite: 16.1 - 16.3).
- 15.5.4** pelaajaja ja / tai avustaja valmistelee seuraavaa heittoaan suuntaamalla pyörätuolin ja / tai kourun tai liikuttelemalla palloa vastustajan heittovuoron aikana (viite: 14.1).
- 15.5.5** avustaja siirtää pyörätuolia tai kourua tai tähtäintä tai antaa pallon pelaajalle ilman pelaajan pyyntöä (viite: 3.5).

### **15.6 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistukseen ja heitetyn pallon mitätöimiseen (viite: 15.1 / 15.2):**

- 15.6.1** heittää maalipallon tai värillisen pallon kun avustajan, pelaajan tai mikä tahansa heidän pelivälineistään, palloista tai tavaroista koskettavat kentän viivoja tai osaa kentän lattiasta pelaajan oman heittoruudun ulkopuolella. BC3-pelaajille ja heidän avustajilleen tähän kuuluu se, kun pallo on edelleen kourussa (viite: 10,2).
- 15.6.2** pallon heittäminen, kun kouru ylittää heittoruudun rajat (viite: 5.3).
- 15.6.3** pallon heittäminen, ilman että vähintään yksi osa pakaraa (tai vatsa luokituksen mukaan) on kosketuksissa tuolin istuimella (viite: 10.9.1).
- 15.6.4** pallon heittäminen, kun pallo koskettaa pelaajan heittoruudun ulkopuolella olevaa kentän osaa (viite: 10.2).
- 15.6.5** pallon heittäminen, kun BC3 avustaja katsoo kentälle (viite: 3.5).
- 15.6.6** pallon heittäminen, kun pelaajan istuinkorkeus on korkeampi kuin 66 cm BC1: n, BC2: n ja BC4 pelaajilla (viite: 6.1).
- 15.6.7** joukkue- tai paripelissä, pelaaja heittää kun joukkueoverinsa palaamassa heittoruutuunsa (viite: 14.5).  
Jos pelaajalla joka ei heitä on ainakin yksi pyörä koskettamassa oman heittoruutunsa sisällä, hän on ”sisällä” omassa heittoruudussa.
- 15.6.8** valmistelu ja sitten heittäminen vastustajan heittovuoron aikana (viite: 15.5.4).

### **15.7 Seuraavat toimet johtavat yhden pallon rangaistuksen ja keltaisen kortin saamiseen (viite: 15.1, 15.3):**

- 15.7.1** tahallinen vastapuolen pelaajan häirintä tavalla, joka vaikuttaa heidän keskittymiseen tai heittämiseen.
- 15.7.2** aiheuttamalla erän keskeytyminen.

### **15.8 Seuraavat toimenpiteet johtavat pallon hylkäämiseen (viite: 15.2):**

- 15.8.1** pallon heittäminen ennen tuomarin heittovuoron ilmoittamista.
- 15.8.2** jos pallo pysähtyy kourussa sen vapauttamisen jälkeen.
- 15.8.3** jos BC3 avustaja jostain syystä pysäyttää pallon kourussa.
- 15.8.4** BC3-ottelussa, jos BC3-pelaaja ei ole henkilö, joka vapauttaa pallon. Urheilijalla on oltava suora fyysinen kosketus palloon sen vapautumisen yhteydessä. Suoraksi fyysiseksi kosketukseksi katsotaan apulaite joka kytketty suoraan urheilijan päähän, suuhun tai käsivarteen (viite: 5.4).
- 15.8.5** jos avustaja koskettaa pelaajaa tai työntää / vetää pyörätuolia palloa heitettäessä

(viite: 3.5).

**15.8.6** jos avustaja ja pelaaja vapauttavat pallon samanaikaisesti.

**15.8.7** jos värillinen pallo heitetään ennen maalipalloa.

**15.8.8** jos osapuoli ei ole vapauttanut palloa sallitussa ajassa (viite: 17.5).

**15.8.9** jos ensimmäisen värillisen pallon heittäjä ei ole pelaaja joka heitti maalipallon (viite: 10.4.1).

**15.8.10** BC3-pelaaja, joka ei siirrä kourua vähintään 20 cm vasemmalle ja 20 cm oikealle maalipallon saamisen jälkeen ja ennen sen heittämistä; tai ennen rangaistusheiton heittämistä; tai ennen jokaisen pelaajan ensimmäistä heittoa tie-breakissa (viite: 5.5).

**15.8.11** jos BC3-pelaaja ei uudelleensuuntaa kuoroa siirtämällä sitä 20 cm hänen tai joukkueoverinsa palatessa kentältä ennen oman pallon heittämistä (viite: 5.5).

**15.8.12** jos joku osapuoli heittää useamman kuin yhden pallon samanaikaisesti (viite: 10.13).

### **15.9 Urheilija, avustaja ja / tai valmentaja, joka tekee jonkin seuraavista rikkeistä saa keltaisen kortin (viite: 15.3):**

**15.9.1** Pelaaja, joka tuo lämmittelyalueelle tai kutsuhuoneeseen enemmän kuin sallitun henkilömäärän (viite: 7.2, 8.2). Tämä johtaa keltaiseen korttiin urheilijalle tai kapteenille joukkue- tai paripelissä.

**15.9.2** Pelaaja, pari tai joukkue, joka tuo kutsuhuoneeseen enemmän kuin sallitun määrän palloja (viite: 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Ylimääräiset palloet takavarikoidaan ja pidetään kilpailujen loppuun saakka.

Joukkue- ja paripelissä keltainen kortti annetaan urheilijalle, joka tuo sallittua enemmän palloja. Jos pelaajaa ei ole mahdollista määrittää, keltainen kortti annetaan kapteenille (viite: 9.7). Takavarikoidut ja muuten lailliset "ylimääräiset palloet" voidaan ottaa takaisin käyttöön seuraavissa peleissä samassa turnauksessa.

**15.9.3** Pelaaja, jonka pallo (t) eivät täytä kriteerejä pistokokein (viite: 4.7.1, 4.7.2 ja 9.2.). Kutsuhuoneen sisäänkäynnistä ilmoitetaan epäonnistuneista palloista ja epäonnistuneista laitteista.

**15.9.4** Ottelun viivästyttäminen kohtuuttomasti.

**15.9.5** Hyväksymättä erotuomarin päätöstä ja / tai haitallisella toimimalla vastustajaa tai toimitsijoita kohtaan.

**15.9.6** Poistuminen pelialueelta ottelun aikana ilman tuomarin lupaa, vaikka se olisi erien välillä tai lääketieteellisen tai teknisen aikalisän aikana kyseinen pelaaja ei saa palaa otteluun.

**15.9.7** Avustaja tai valmentaja saapuu kentälle ilman tuomarin lupaa (viite: 10.7.4).

### **15.10 Urheilija, avustaja ja / tai valmentaja, joka syyllistyy johonkin seuraavista virheistä saavat toisen keltaisen kortin, ja hylätään ottelusta (viite: 15.3):**

**15.10.1** Toisen varoituksen vastaanottaminen samoissa kilpailuissa (ts. on aiemmin saanut keltaisen kortin jonkun säännössä 15.9 luetelluista rikkeistä).

**15.10.2** Toinen keltainen kortti lämmittelyalueella tai kutsuhuoneessa pelaajalle ja / tai avustajalle samassa kilpailussa johtaa hylkäämiseen ottelusta. Jos tämä tapahtuu valmistautuessa henkilökohtaiseen peliin pelaaja häviää pelin hylkäyksenä (viite: 11.8).

Toinen keltainen kortti valmentajalle estää häntä pääsemästä pelialueelle ottelussa.

**15.10.3** Toinen keltainen kortti kentällä ottelun aikana johtaa hylkäämiseen ottelusta ja voi johtaa pelin menettämiseen (viite: 11.8).

Jos kyseessä on valmentaja, hänet pyydetään poistumaan pelialueelta, mutta joukkue / pari voi jatkaa.

### **15.11 Pelaaja, avustaja ja / tai valmentaja, joka sitoutuu johonkin seuraavista virheistä saavat punaisen kortin ja välittömän diskauksen (viite: 15.4):**

**15.11.1** Käyttäytymällä epäurheilijamaisesti kuten yrittämällä vaikuttaa tuomarin toimiiin; tai tekemällä luvattomia jälkiä pelikentällä.

**15.11.2** Käyttäytymällä väkivaltaisesti.

**15.11.3** Loukkaavan, tai hyökkävän kielenkäytön tai eleiden vuoksi.

**15.11.4** Punainen kortti johtaa missä tahansa vaiheessa välittömästi diskaamiseen kilpailuista. Tulokset aiemmista peleistä turnauksen aikana menetetään, eikä pelaaja tai osapuoli ole oikeutettu

osallistumaan turnauksen peleihin tai saamaan siitä ranking-pisteitä (viite: 15.4.1).

## 16. Kommunikointi

**16.1** Pelaajan, avustajan, valmentajan ja varapelaajien välillä ei voi olla kommunikointia erän aikana. Poikkeuksina ovat:

- kun pelaaja pyytää avustajaansa suorittamaan tietyissä toimenpiteissä, kuten Pyörätuolin/tuolin siirtäminen, apulaitteen siirtäminen, pallon pyörittäminen tai pallon ojentaminen pelaajalle. Jotkut rutiinitoimet ovat sallittuja ilman erityistä pyyntöä avustajalle,
- valmentajat, avustajat ja varapelaajat voivat onnitella ja kannustaa joukkueovereitaan heittojen jälkeen ja erien välillä,
- kommunikointi valmentajien, varapelaajien ja avustajien välillä tavalla että heittoruuduissaan olevat pelaajat eivät voi kuulla heitä. Jos tuomarin mielestä pelaajat voivat kuulla heitä hän voi harkita sen olevan tilanteeseen sopimatonta ja antaa yhden rangaistusheiton (viite: 15.5.3).

**16.2** Joukkue- ja paripelissä, erän aikana pelaajat saavat kommunikoida kentällä olevien joukkueovereiden kanssa vain kun tuomari on ilmoittanut että on heidän heittovuoro. Erän aikana kun seuraava heittovuoroa ei ole vielä ilmoitettu (esim. : tuomarin mittauksen aikana; kellon ollessa pysähdyksissä...) Molempien osapuolen pelaajat voivat keskustella hiljaa, mutta heidän on lopetettava heti, kun seuraava heittovuoro on ilmoitettu pelaamaan.

**16.3** Pelaaja ei saa opastaa/auttaa joukkueoverinsa avustajaa. Jokainen pelaaja saa kommunikoida vain suoraan oman avustajansa kanssa.

**16.4** Erien välillä pelaajat voivat kommunikoida toistensa, avustajiensa ja valmentajiensa kanssa. Tämä on lopetettava, kun tuomari on valmis aloittamaan erän. Tuomari ei saa viivyttää pelin alkua salliakseen pitkän keskustelun.

**16.5** Pelaaja voi pyytää toista pelaajaa tai BC3 avustajaa siirtymään jos tämä on sijoittautunut siten, että on heiton edessä, mutta ei voi pyytää heitä siirtymään ulos heittoruuduistaan.

**16.6** Jokainen pelaaja voi puhua tuomarille omalla ajallaan.

**16.7** Kun tuomari on ilmoittanut heittävän osapuolen, kuka tahansa kyseisen puolen pelaaja voi kysyä pistetilannetta tai etäisyyksiä. Pallojen sijoittumisiin koskeviin kysymyksiin (ts. Mikä vastustajan pallo on lähempänä?) Ei vastata. Pelaajat voivat tulla kentälle varmistaakseen itse, miten pallot ovat.

**16.8** Jos käänös vaaditaan kentällä ottelun aikana, päätuomarilla on täydet valtuudet valita sopiva kääntäjä. Päätuomari yrittää ensin käyttää joko tehtävään paikalla olevaa vapaaehtoista henkilöä tai toista tuomaria, joka ei ole sillä hetkellä mukana toisessa ottelussa. Jos sopivaa kääntäjää ei ole käytettävissä, päätuomari voi valita henkilön, joka on pelaajan maajoukkueen jäsen.

**16.9** Kääntäjiä ei saa olla pelialueelle. Mitään ottelua ei viivytä, jos tarvittavaa kääntäjää ei ole saatavilla.

**16.10** Kaikkien viestintälaitteiden, mukaan lukien älypuhelimet, jotka on otettu kentälle, on oltava päätuomarin tai teknisen edustajan hyväksymiä. Kaikki väärinkäytöt ovat sopimatonta viestintää ja johtavat yhden pallon rangaistukseen.

Valmentajat saavat käyttää tabletteja ja älypuhelimia muistiinpanoihin. Pelaajat ja avustajat heittoruuduissa ei saa vastaanottaa mitään viestiä valmentajilta tai varapelaajilta ruudun rajojen ulkopuolelta. Tämän säännön rikkominen tulkitaan sopimattomaksi viestinnäksi ja johtaa yhden pallon rangaistukseen.

## 17. Aika erää kohden

**17.1** Osapuolilla on aikarajoitukset eriä kohden, ja ajanvalvoja valvoo sitä.

Ajat ovat:

- BC1: 5 minuuttia per pelaaja
- BC2: 4 minuuttia per pelaaja
- BC3: 6 minuuttia per pelaaja
- BC4: 4 minuuttia per pelaaja
- Joukkueet: 6 minuuttia joukkuetta kohden

- BC3-pari: 7 minuuttia paria kohden per erä
- BC4-pari: 5 minuuttia paria kohden per erä

**17.2** maalipallon heittäminen lasketaan osaksi erän-ajanjaksoa.

**17.3** Osapuolen aika alkaa, kun tuomari ilmoittaa ajajanpitäjälle heittävän osapuolen, mukaan lukien maalipallon heitto.

**17.4** Osapuolen aika pysähtyy sillä hetkellä, kun heitetty pallo pysähtyy kentällä rajojen sisäpuolella tai ylittää kentän rajat.

**17.5** Jos osapuoli ei ole heittänyt palloa määräajan saavuttua, se pallo ja muut jäljellä olevat tämän osapuolen pallot hylätään ja siirretään kuolleille palloille osoitetulle alueelle. BC3-pelaajien tapauksessa pallo on vapautettu, kun se alkaa rullata alas kourua.

**17.6** Jos osapuoli vapauttaa pallon määräajan jälkeen, tuomari pysäyttää pallon ja poistaa sen kentältä ennen kuin se häiritsee kentällä olevia palloja. Jos pallo liikuttaa muita palloja, erä keskeytetään (viite: 12).

**17.7** Rangaistusheittojen aikaraja on minuutti jokaisesta rikkeestä (1 pallo) kaikissa pelimuodoissa.

**17.8** Jokaisen erän aikana osapuolille jäljellä oleva aika näkyy tulostaulussa. Erien jälkeen osapuolten jäljellä oleva aika merkitään tulostauluun.

**17.9** Jos aika on laskettu väärin erän aikana tuomari korjaa virheen ja säätää ajan kohdilleen.

**17.10** Erimielisissä ja tai epäselvissä tapauksissa tuomari pysäyttää kellon. Jos erä keskeytyy tulkkausta varten aika on pysäytettävä. Kääntäjän ei pitäisi olla mikäli mahdollista, samasta joukkueesta / maasta kuin pelaaja (viite: 16.8).

**17.11** Ajanottajan on ilmoitettava ääneen ja selvästi, kun jäljellä oleva aika on "1 minuutti", "30 sekuntia", "10 sekuntia"; ja "aika", kun aika on kulunut umpeen. Erien välissä olevan "minuutin" aikana Ajanottajan on ilmoitettava "15 sekuntia!" ja "Aika!"

## **18. Lääketieteellinen aikalisä**

**18.1** Jos pelaaja tai avustaja sairastuu ottelun aikana (sen on oltava vakava tilanne), kuka tahansa pelaaja voi tarvittaessa pyytää lääketieteellisen aikalisän. Ottelu voidaan keskeyttää lääketieteellisen aikalisän vuoksi kymmeneksi (10) minuutiksi jonka aikana tuomarin on pysäytettävä kello. BC3-luokassa kymmenen minuutin aikalisän aikana avustajat eivät saa katsoa kentälle.

**18.2** Pelaaja tai avustaja voi saada vain yhden (1) lääketieteellisen aikalisän ottelua kohti.

**18.3** Jokaisen pelaajan tai avustajan, jolle myönnetään lääketieteellisen aikalisän, on saatava mahdollisimman pian tarkastettua peliin nimetyn lääkärin toimesta. Lääkäri voi tarvittaessa kommunikoida pelaajan tai avustajan kanssa.

**18.4** Yksilöpelissä, jos pelaaja ei pysty jatkamaan, hän häviää pelin ja se keskeytetään (viite: 11.8).

**18.5** Joukkuepelissä, jos pelaaja ei kykene jatkamaan sairauden vuoksi, tätä erää jatketaan ilman kyseisen pelaajan jäljellä olevia palloja. Jos joukkueetovereilla on edelleen palloja, he voivat heittää ne sallitun ajan puitteissa. Varapelaaja voi tulla mukaan peliin vasta erien välissä (viite: 10.16.3).

**18.6** BC3: n ja BC4: n paripelissä, jos pelaaja ei kykene jatkamaan sairauden vuoksi, erä pelataan loppuun ilman hänen jäljellä olevia palloja. Jos joukkueetoverilla on vielä palloja, ne voidaan heittää jäljellä olevan ajan puitteissa. Varapelaaja voi tulla mukaan otteluun erien välissä (viite:10.16.3).

**18.7** Jos lääketieteellistä aikalisää pyydetään avustajalle, parin pelaajat voivat käyttää yhteistä avustajaa erän loppuun asti. Vaihto voi tapahtua vain erien välillä (viite: 10.16.3). Jos on avustajalla ei ole varamiestä pelaajien on jaettava yksi avustaja pelin loppuun asti. Yksilöpelissä, jos pelaajalla on palloja jäljellä nykyisestä erästä, eikä hän voi heittää niitä ilman avustajaa, ne julistetaan kuolleiksi palloiksi.

**18.8** Joukkuepelissä, jos seuraavaksi oletettavasti heittävä pelaaja sairastuu eikä pysty jatkaamaan, eikä korvaajia ole, maalipallon heittää henkilö, jonka oli tarkoitus heittää maalipallo seuraavassa erässä.

**18.9** joukkuepelissä, jos pelaaja ei voi jatkaa seuraavissa otteluissa (vain lääketieteellisistä syistä) eikä ole varapelaajaa, joukkue voi jatkaa kilpailua kahdella (2) pelaajalla, jotka käyttävät vain neljää (4) palloa. Jos kyseessä on BC1-pelaaja, joka ei pysty jatkamaan, eikä BC1-varapelaajaa ole, peli voi jatkua ilman BC1-pelaajaa.



**18.10** Jos pelaaja jatkaa pyytämään lääketieteellisiä aikalisiä seuraavissa otteluissa, tekninen edustaja neuvotellen lääkärin ja kyseisen pelaajan maajoukkueen edustaja päättävät, onko kyseinen pelaaja otettava pois joukkueesta tulevissa peleissä. Yksilöpeleissä jos pelaaja jää pois lopuista peleistä, näistä peleistä annetaan hänen vastustajalle voitto kyseisen sarjan korkeimmalla mahdollisella piste erolla.

## **19. Selvittely- ja protestimenettelyt**

**19.1** Pelin aikana osapuoli voi tuntea, että tuomari on unohtanut jotakin tai tehnyt väärän päätöksen, joka vaikuttaa pelin tulokseen. Tuolloin kyseisen osapuolen pelaaja / kapteeni voi pyytää tuomarin kiinnittämään huomiota tähän tilanteeseen ja selvittää asiaa. Peliaika on pysäytettävä (viite: 17.10).

**19.2** Pelin aikana pelaaja / kapteeni voi pyytää päätuomarin päätöstä joka on lopullinen.

**19.2.1** Sääntöjen 19.1 ja 19.2 mukaisesti pelaajat voivat pyytää tuomarin huomiota pelin aikana tilanteeseen, jossa he eivät ole samaa mieltä, ja etsivät selvennystä asiaan. Heidän on pyydettävä päätöstä päätuomarilta jos he haluavat toimia säännön 19.3 mukaisesti (protestimenettely).

**19.3** Jokaisen ottelun lopussa osapuolia pyydetään allekirjoittamaan pöytäkirja. Mikäli on protestoitavaa jostain päätöksestä tai tapahtuneesta, tai tuntee että tuomari ei ole toiminut pelissä sääntöjen mukaisesti tulisi jättää pöytäkirja allekirjoittamatta.

**19.4** Tuomari merkitsee ottelun päättymisajan (kun tulos on merkitty pöytäkirjaan). Kirjalliset protestit on jätettävä 30 minuutin kuluessa ottelun päättymisestä. Jos kirjallista protestia ei vastaanoteta, tulos pysyy voimassa.

**19.5** Pelaajan, kapteenin tai joukkueenjohtajan on toimitettava täytetty protestilomake kilpailun toimitsijoille mukaanlukien 150 puntaa tai vastaava summa järjestäjävaltion valuuttaa.

Protesti pitää sisältää selvityksen tapahtuneesta ja protestointiperusteet (lainaamalla sääntökohtia). Päätuomari tai heidän nimittämänsä edustajat kutsuvat protestilautakunnan koolle mahdollisimman nopeasti.

Paneeli koostuu:

- Päätuomari tai apulaispäätuomari
- kaksi kansainvälistä tuomaria, jotka eivät osallistu otteluun, eivätkä edusta maita jotka osallistuvat protestiotteluun.

**19.5.1** Kun protestilautakunta on muodostettu, heidän on neuvoteltava ottelun tuomarin kanssa. Se on protestoitu ennen lopullisen päätöksen tekemistä. Protestipaneelin tulisi kokoontua suljetuissa tiloissa. Kaikkien protestia koskevien keskustelujen on oltava luottamuksellisia.

**19.5.2** Protestilautakunnan päätös tehdään mahdollisimman pian ja esitetään kirjallisesti pelaajalle, kapteenille tai joukkueen johtajalle sekä toiselle osapuolelle.

**19.6** Mikäli protestin päätöksestä on tarpeen valittaa, se tehdään täyttämällä jatkoprotestilomake. Tarvittaessa molempia osapuolia kuullaan. Tämän protestin saatuaan tekninen edustaja tai hänen nimeämänsä henkilö kutsuu mahdollisimman pian koolle tuomariston, joka koostuu:

- tekninen edustaja,
- kaksi kansainvälistä tuomaria, jotka eivät osallistuneet aiempaan protestiin, eivätkä edusta maita joiden maajoukkueita protesti koskee.

**19.6.1** Valituslautakunnan päätös on lopullinen.

**19.7** Kumpi tahansa protestoitavassa ottelussa mukana oleva osapuoli voi pyytää protestilautakunnan päätöksen tarkistamista. Heidän on toimitettava protestilomake, jossa mukana 150 puntaa. Protestit on jätettävä kolmenkymmenen (30) minuutin kuluessa protestilautakunnan alkuperäisen päätöksen vastaanottamisesta. Protestipaneeli tai heidän nimeämänsä henkilö kirjaa ylös ajan, jolloin pelaaja tai osapuoli tai muu sopiva henkilö (eli joukkueenjohtaja tai valmentaja) vastaanottaa alkuperäinen päätöksen ja allekirjoittaa sen. Kaikkien protestia koskevan keskustelun on pidettävä luottamuksellisena.

**19.8** Jos protestipäätös vaatii ottelun uudelleen pelaamisen, se pelataan alkaen sen erän alusta missä protestiin johtanut tilanne tapahtui.



**19.9** Jos on syytä protestoimiseen ja se tiedetään ennen ottelun alkamista, on siitä ilmoitettava ennen ottelun alkua ja protesti toimitettava kolmenkymmenen (30) minuutin sisällä ottelun päättymisestä.

**19.10** Jos kutsuhuoneessa tapahtuu jotain protestoitavaa, Päätuomarille / tekniselle edustajalle on ilmoitettava aikomuksesta jättää protesti ennen kuin osapuoli lähtee kutsuhuoneesta. Protestia harkitaan vain, jos yllä menettelyjä on noudatettu.

### **Liitteet**

BISFed myöntää, että voi syntyä tiettyjä tilanteita, joita ei ole käsitelty tässä säännöstössä.

Näitä tilanteita käsitellään niiden syntymishetkellä neuvotellen teknisen edustajan ja / tai päätuomarin kanssa.

Seuraavilla sivuilla (liitteet 1, 2 ja 3) käsitellään tuomarin käyttämät käsimerkit, selitys protestimenettelyistä ja kentän pohjapiirros. Käsimerkit on kehitetty auttamaan sekä tuomaria että pelaajia ymmärtämään eri tilanteita. Pelaajat eivät voi protestoida, jos erotuomari unohtaa käyttää käsimerkkejä.

### **Liite 1 – Toimitsijoiden käsimerkit tuomarit**

**Ilmoitettava tilanne**

**Kuvaus tuomarin eleistä**

**Suoritettava ele**

Näytetään että voi heittää lämmittelyssä väripallot tai maalipallo:

- sääntö 10.1
- sääntö 10.2

Liikuttaa kättään osoittaakseen heittoa ja sanoo ”aloita lämmittely” tai ”maalipallo”



Näytetään värillisen pallon heittoa:

- sääntö 10.4
- sääntö 10.5
- sääntö 10.6

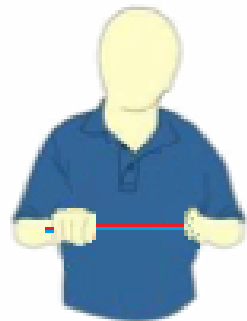
Näytät heittävän osapuolen pallojen väri



Pallot yhtä lähellä maalipalloa

- sääntö 10.12

Pitää osoitinta sivuttain kämmentään vasten näyttäen sen reunan pelaajille. Kääntää sen ja näyttää seuraavaksi heittävän väri (kuten yllä)



Tekninen tai lääketieteellinen Aikalisä:

- sääntö 5.7
- sääntö 6.2
- sääntö 18

Laittaa sormet ylöspäin kämmentään vasten T-kirjaimen muotoon ja sanoo mikä osapuoli pyysi aikalisää. (pelaajan nimi/joukkue/maajoukkue/väri).



Pelaajan vaihto:

- sääntö 10.16

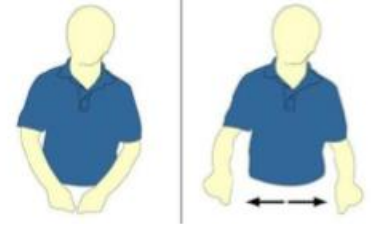
Pyörittää käsivarttaan toisen ympäri.



### Mittaus

- sääntö 4.6
- sääntö 11.6

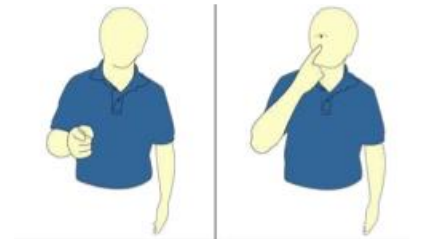
Laita kädet vierekkäin ja vetää niitä pois päin toisistaan kuin käyttäisi mittanauhaa.



Tuomari kysyy pelaajalta haluaako tämä kentälle?

- sääntö 11.6

Osoittaa pelaajaa ja sitten silmiään sormella.



sopimaton viestintä:

- sääntö 15.5.3
- sääntö 16

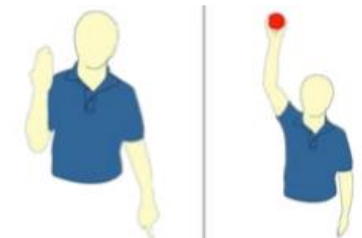
Osoittaa suuta sormella ja heiluttaa toisen käden etusormella edestakaisin.



Kuollut pallo / pallo ulos:

- sääntö 10.6.2
- sääntö 10.10
- sääntö 10.11

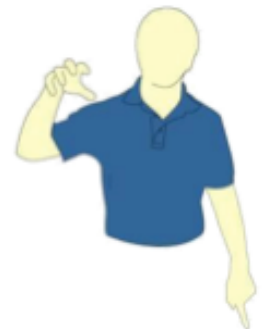
Osoittaa palloa toisella kädellä ja toinen käsivarsi pystysuorassa kämmen itseään kohti ja sanoo: "Ulkona" tai "Kuollut pallo" ja nostaa sitten pallon ylös.



Hylätty pallo:

- sääntö 15.2

Osoittaa toisella kädellä palloa ja toisella nostaa kyynärvarren ylös ja käsi koverana näyttää toimenpidettä ennen pallon nostoa.



1 rangaistuspallo:  
• sääntö 15.1

Nostaa yhden sormen.



Keltainen kortti:

• sääntö 15.3

Näyttää keltaista korttia  
virheen merkiksi.



Toinen keltainen kortti ja  
ulosajo ottelusta  
• sääntö 15.10

Näyttää keltaista korttia  
toisen virheen merkiksi  
(Lopettaa pelin pari- ja  
yksilöpelissä).

Punainen kortti  
(Diskaaminen):  
• Sääntö 15.4

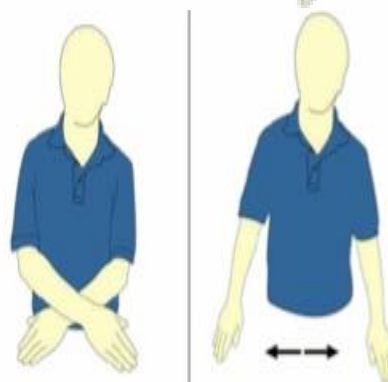
Näyttää punaista korttia.



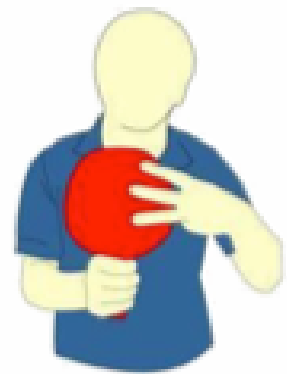
Erän loppu / pelin loppu:  
• sääntö 10.7

Ristii käsivarret  
ojennettuina ja vetää ne  
erilleen.

Sanoo: "Erä päättynyt"  
tai "peli päättynyt"



- Pisteet: Laittaa sormet sen värin puolelle mille pisteet tulee.
- sääntö 4.5
  - sääntö 11
- Näyttää pistemäärän sormilla ja sanoo tuloksen.

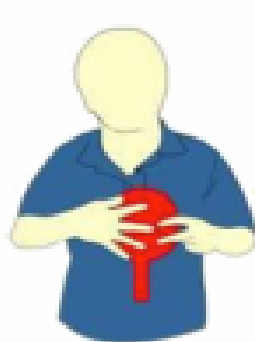


### Pisteet

Pisteiden näyttämisen esimerkkejä:



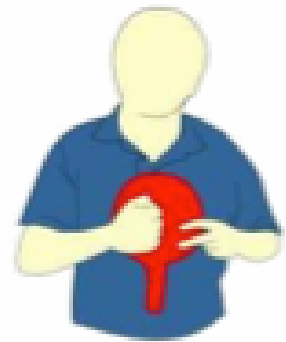
3 pistettä punaiselle



7 pistettä punaiselle



10 pistettä punaiselle



12 pistettä punaiselle

### Linjatuomari

Ilmoitettava tilanne

Kutsua tuomaria

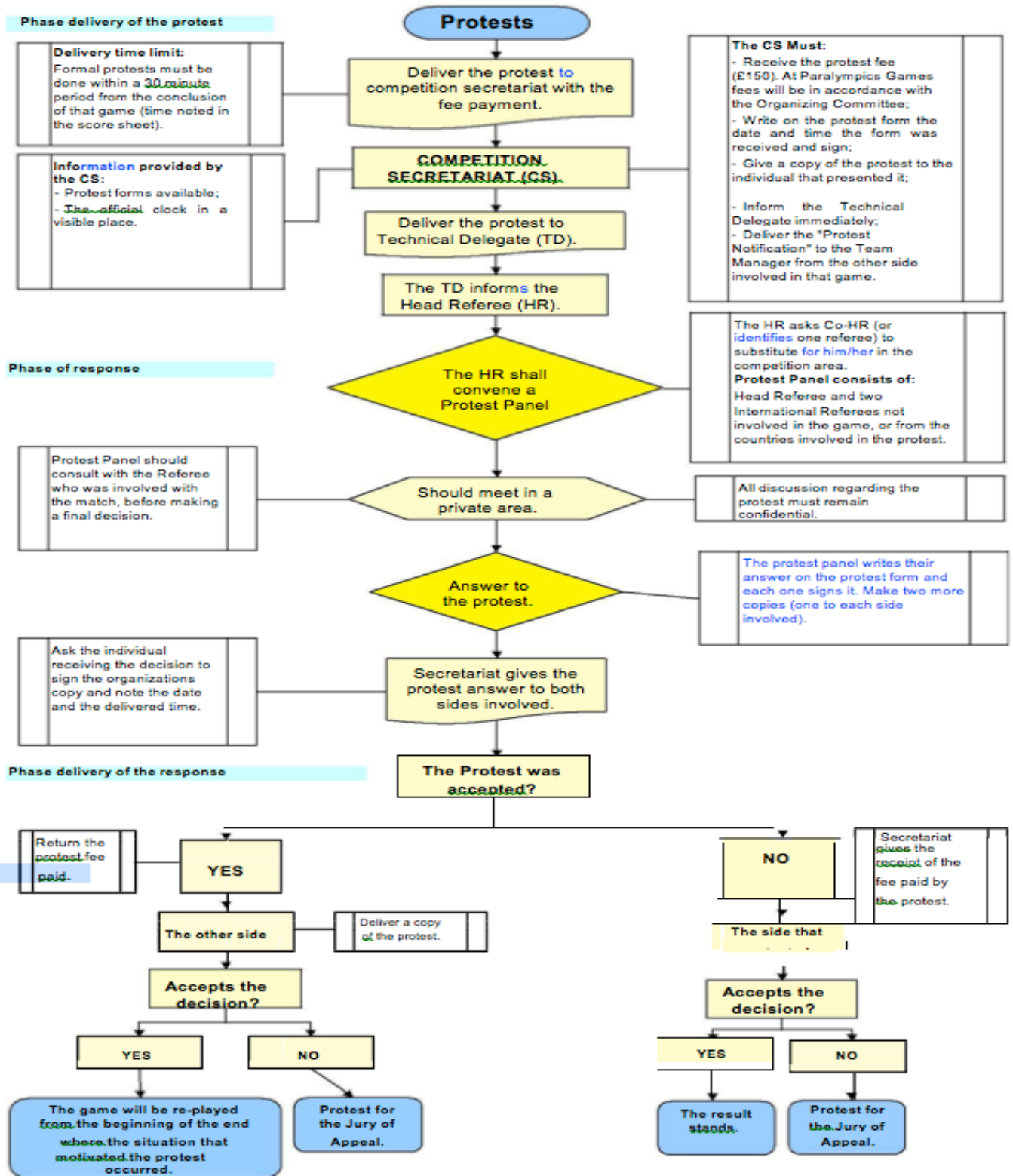
Kuvaus tuomarin eleistä

Nostaa käden ylös

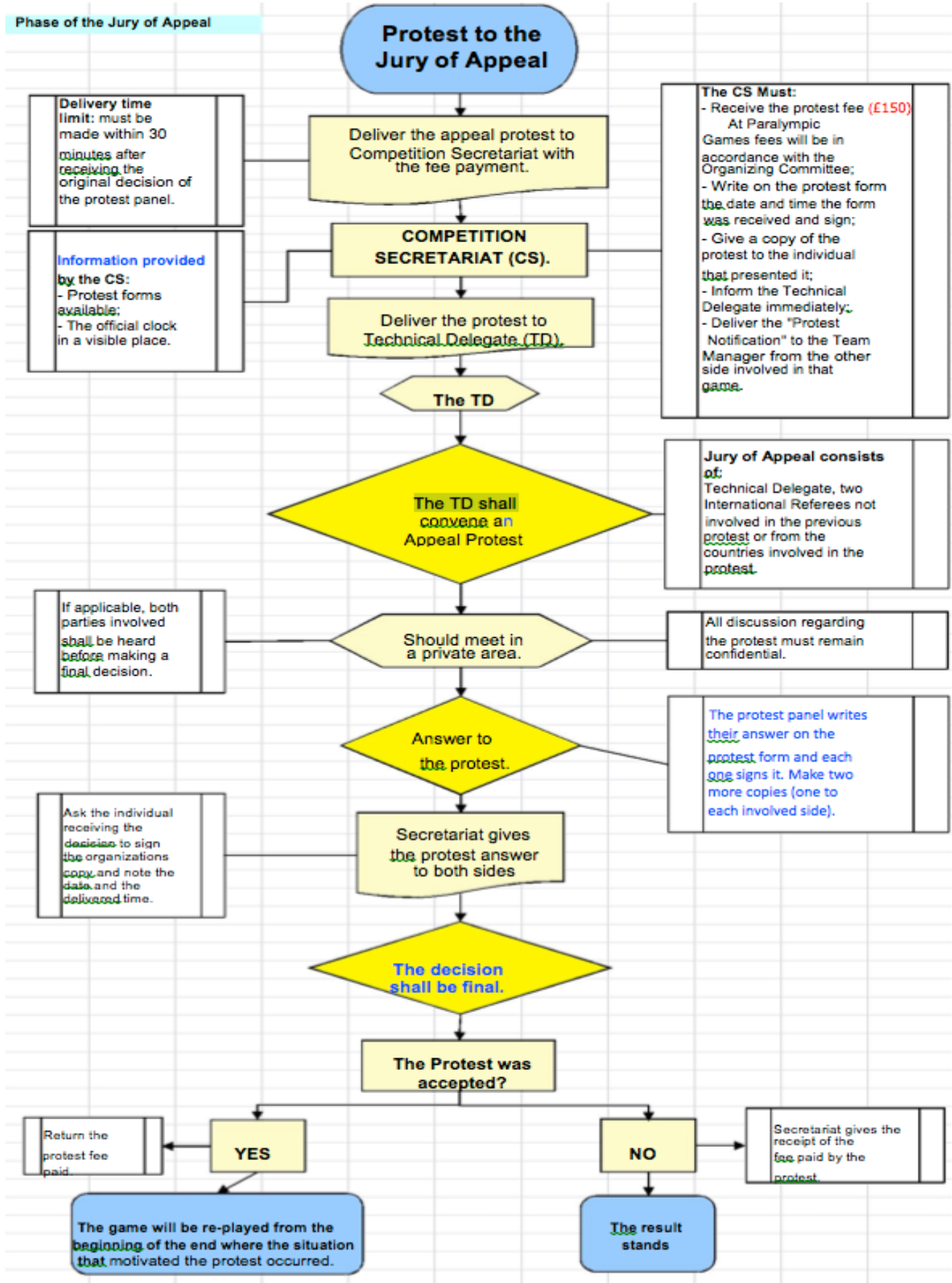
Suoritettava ele



**Liite 2 - Protestit**  
**Protestointimenetely**



# Protesti valituslautakunnalle



## Protestiohjeet

- Jos osapuoli haluaa esittää protestin määräajan (30 minuutin) ulkopuolella, toimitsijoiden tulisi ilmoittaa heille että määräaika on kulunut umpeen. Jos puoli vaatii protestin hyväksymistä, toimitsijat eivät hyväksy sitä.
- Valokuvia ja / tai videotallenteita ei hyväksytä esitetyn protestin tueksi.
- Uusintaottelu protestoinnin vuoksi:  
Erotuomari suorittaa kolikon heiton ja voittava osapuoli valitsee pelaako punaisilla vai sinisillä. Alkuperäisen ottelun aikana saadut rangaistus pallot eivät ole uusintapelissä mukana.
- Uusinta erän alusta, tilanteesta joka johti protestiin, protestipäätöksen takia:  
Pelaajat pysyvät samoissa heittoruuduissa ja käyttävät samoja värillisiä palloja. Erän aikana tapahtuneet rikkeet eivät ole voimassa uusintaerässä koska protestilautakunnan päätös ei ole enää voimassa, ellei kyse ollut kirjallisesta varoituksesta tai diskaamisesta.
- Jos protestin syy on oikea, mutta se ei ole riittävä ottelun uusimiseen (esimerkiksi menettelyvirhe kutsuhuoneessa), protestimaksua ei palauteta.
- Kaikki protestimaksut joita ei palauteta protestilautakunnan tai valituslautakunnan päätöksen takia, ovat pysyvästi BISFed:in hallussa.



**Protesti ilmoitus**

This notification is to inform the Team Manager from \_\_\_\_\_ (name of country), that the match played between \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_ (name of athletes or countries) on \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ (insert date), at \_\_\_\_\_ (time of match) in division \_\_\_\_\_, has been protested by \_\_\_\_\_ (name) from \_\_\_\_\_ (Country).

Brief explanation of the protest:

---

---

---

Delivered at: \_\_\_ h \_\_\_ m, on \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ (insert date),

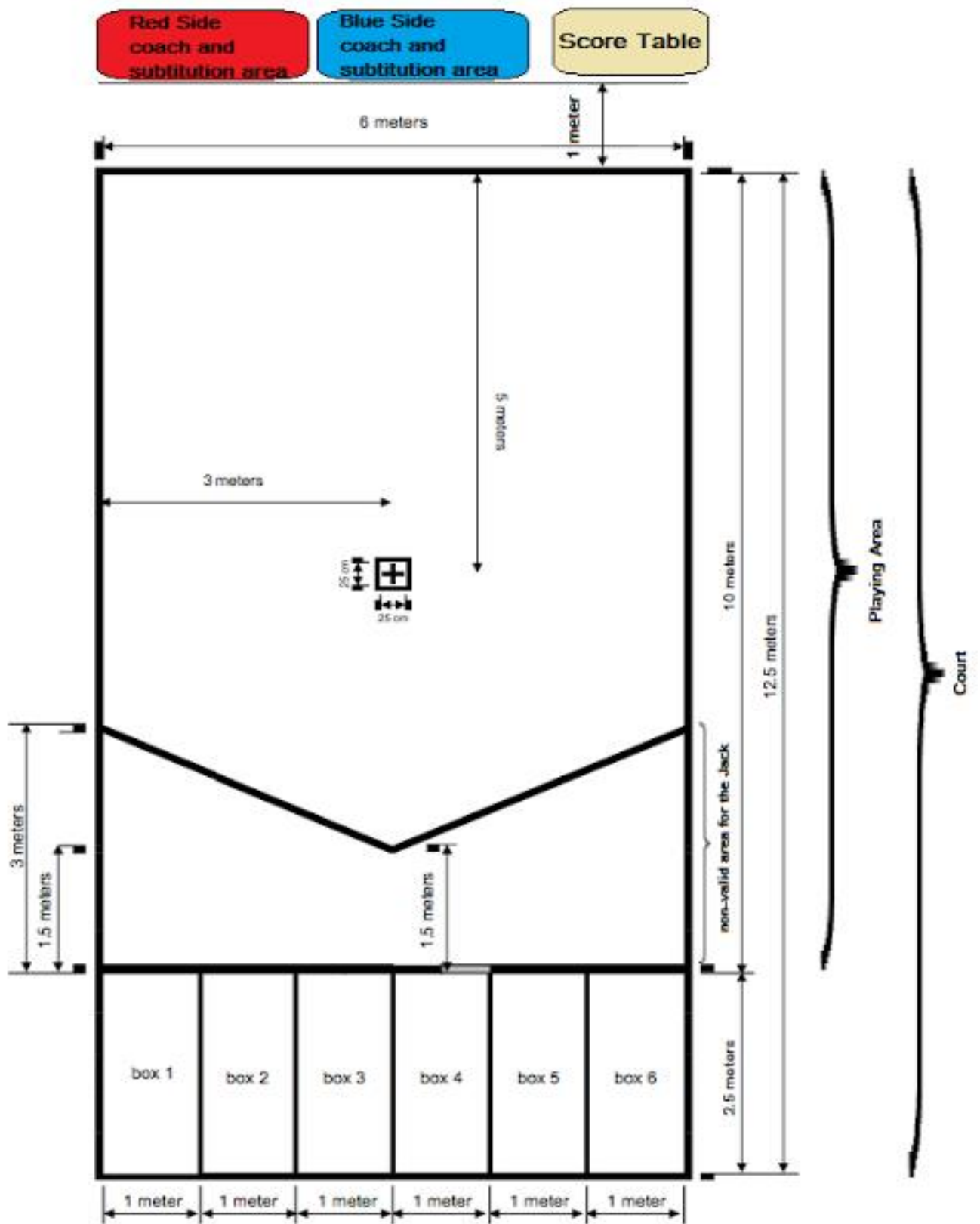
Delivered by: \_\_\_\_\_

Received by: \_\_\_\_\_





Liite 3 – Boccia kentän pohjapiirros



## **Suuntaa antavat ohjeet kentän rajoiksi**

Leveä teippinauha ulkorajoille, heittoviivalle ja V-viivaksi.

Ohut teippi heittoruutujen välirajoiksi, ristin ja 25 cm x 25 cm rankkariboxin rajoiksi.

6 metrin viivat: sivurajojen sisäpuolella.

12,5 metriä sivurajat: eturajan sisäpuolelta ja takarajan sisäpuolelta.

10 metriä: takarajan sisäpuolelta heittoviivan taakse.

5 metriä: takarajan sisäpuolelta ristin keskelle.

3 metriä: sivurajan sisäreunasta ristin keskelle.

3 metriä: heittoviivan takaa V-viivan eteen.

1,5 metriä: heittoviivan takaa V-viivan eteen.

2,5 metriä: etuviivan sisäpuolelta heittoruudun eturajaan.

1 metrin heittoruutujen rajat: tasaisesti metrin merkkien molemmille puolille.