

Indholdsfortegnelse

1. Alment om boccia	2
2. Generelle regler	2
3. Idrætsmateriel	2
4. Banen	4
5. Spillet	6
5.1.1. Regler for rækkerne:AB,C,D,E,F,u og unge	6
5.1.2. Regler for A-rækken	7
5.2. Scoreberegning og slutresultat	12
5.3. Henstillinger og advarsler	12
5.4. Sanktion	13
6. Officials	13
Dommerens officielle fagter og tegn	14
7. Turneringsreglement RM ogFM	18
8. Klassificeringssystem	21
9. Licens	24
10. Protester og sanktioner	25

1. Alment om boccia

- 1.1 Boccia er et boldspil, der stammer fra det sydlige Europa, og det er nu kendt over det meste af verden. I Danmark er det fortrinsvis handicappede, der dyrker denne Idrætsgren. I Danmark begyndte spillet så småt i 1968, i LAVIA klubberne (idrætsklubber under Landsforeningen af Vanføre). Disse klubber er i dag tilsluttet PARASPORT DANMARK, men allerede i 1973 afholdtes det første officielle FM. Senere er det blevet en så stor idrætsgren, at der i dag afholdes Regionsmesterskaber (RM), forinden Forbundsmesterskaber (FM). Spillets moral og ånd ligner det, man kender inden for tennis. Folkemængden er velkommen til at engagere sig i spillet, og der opfordres også til det. Tilskuere, inklusiv holdmedlemmer der ikke deltager i konkurrencen, opfordres dog til at forblive rolige, når en spiller kaster bolden. For at kunne deltage til RM og FM skal klubben være medlem af PARASPORT DANMARK og spilleren have indløst licens under disse.

1.2 Turnering

RM og FM afholdes af Region/Idrætsudvalget disse udvalg er folkevalgte. RM og FM er en sammenhængende turnering og man kan kun deltage ved FM hvis man kvalificere fra RM. Klubber under PARASPORT DANMARK har desuden ret til at afholde venskabsstævner.

Alle spillere dog ikke 6 points kan spille sig til Nordiske mesterskaber hvis de bliver udtaget til landsholdet. For spillere som er testet under BISFed i klasserne BC1-4 kan også deltage ved de internationale udbudte stævner sammen med landsholdet.

2. Generelle regler

I Danmark spilles der efter tilpasset BISFed regler. BIDFed er verden organisationen for Boccia og er bestemmende for afholdelse af internationale stævner. Her under EM; VM, WC og PL.

3. Idrætsmateriel

- 3.1 Følgende materiel bruges for at spille boccia:

Baneopstregning:

Såfremt bocciabanen ikke har fast opstregning, opstreges banen med speciel fremstillet tape i farven sort (med påtrykt BOCCIA i hvide bogstaver).

Bocciaboldens udformning:

Mål og vægt: Vægt = 275 gram +/- 12 gram. Omkreds: 270 millimeter +/- 8 mm.

Et sæt bocciakugler består af seks røde, seks blå og en hvid mål-kugle. De bocciakugler, der bruges i godkendte konkurrencer, skal opfylde de kriterier, som BISFed Boccia-komiteen har udstukket.

Boldene skal have farverne rød, blå og hvid, og de skal være i en god stand uden nogen synlige mærker, der antyder, at der er foretaget ændringer ved bolden, dvs. synlige skæremærker. Det er ikke tilladt at sætte klistermærker på bolden. Bolde, der ser ud til have fået foretaget ændringer eller er pillet ved, accepteres ikke.

Gældende fra 1. august 2017

Disse udelukkes fra turneringen og opbevares af overdommeren til stævner er slut.

Det er dog tilladt at mærke boldene med egne initialer og efter hårdhedsgrad, med f.eks. 1 – 6.

Regler for spillet med egne medbragte bolde:

Medbringer begge hold/spillere hver sit sæt bolde, spiller de også med hver deres hvide i de udkast de selv starter. Bliver en "forkert hvid" bold spillet, bliver den betragtet som en gyldig spillet bold.

Hold/spillere der spiller med egne bolde, skal stille deres bolde af modsatte farve, til rådighed for modstanderen, hvis denne ikke selv medbringer bolde. Er der ingen af parterne der har egne bolde med, skal begge hold/spillere benytte de bolde der stilles til rådighed af arrangørerne/udvalget. I nævnte tilfælde er det ikke sikkert, at det er de samme bolde der vil blive spillet med ved evt. returkamp. De bolde der spilles med ved kampens begyndelse, skal der spilles med i hele kampen.

Et hold, der jo består af 3 personer, kan hver spiller have sit eget sæt bolde at spille med. Det er holdlederens opgave og ansvar, at fordele boldene til rette ejermand. Der må kun findes én hvid bold til hvert hold.

Hvis en spiller kommer til at kaste den forkerte farve holdbold betragtes dette som et kast og spilleren fratages en af den rigtige farve bolde. Hvis det er i holdturneringen og denne spiller ikke har flere bolde fratages holdet en bold af eget valg.

Tjek af bolde og udstyr:

Overdommeren kan til hver en tid tjekke enkelte spilleres bolde eller udstyr efter BISFed's regler, hvis disse ikke overholder målene inddrages disse af overdommeren til stævnet er slut. Det er til hver en tid spillerens ansvar at udstyr og bolde kan godkendes.

Målebånd:

Stålbånd (min. 3 meter) med hage, godkendt af IU-Boccia. Hvor opmåling ikke kan foregå med målebånd, anvendes den specialudviklede passer.

Pointtavler:

Vendbare med synlige tal på begge sider eller elektroniske scoringstavler.

Puljeskemaer. EDB udskrifter:

Udskrift af resultater/stillinger skal opdateres løbende og være tilgængelige i hallen.

"Spader": Størrelse som et bordtennisbat med farven rød på den ene side og blå på den anden.

- 3.2 Hjælpemidler: Al kropsstøtte er lovlig. De sværest handicappede har ret til at anvende specialhjælpemidler som f.eks. "tagrende/rampe"; dog gælder samme regel her, som for alle andre hjælpemidler, at disse ikke må berøre hverken udkastlinie eller bane, og ikke overskride udkastlinien i kasteøjeblikket. Disse må dog gerne overskride sidelinien.
Rampens mål må ikke være større end at den kan ligge i fuld længde inden for 1m. x 2,5 m.

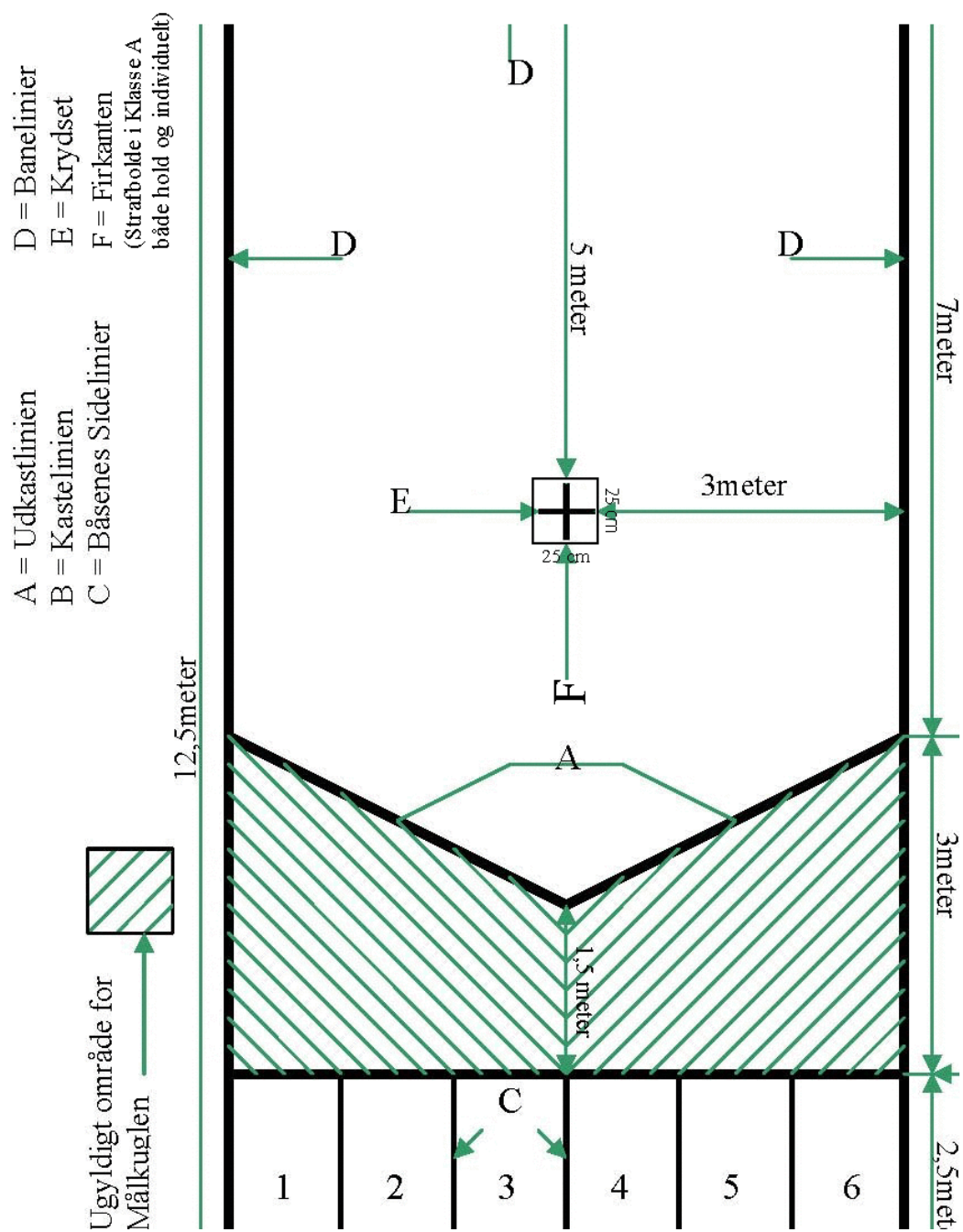
Gældende fra 1. august 2017

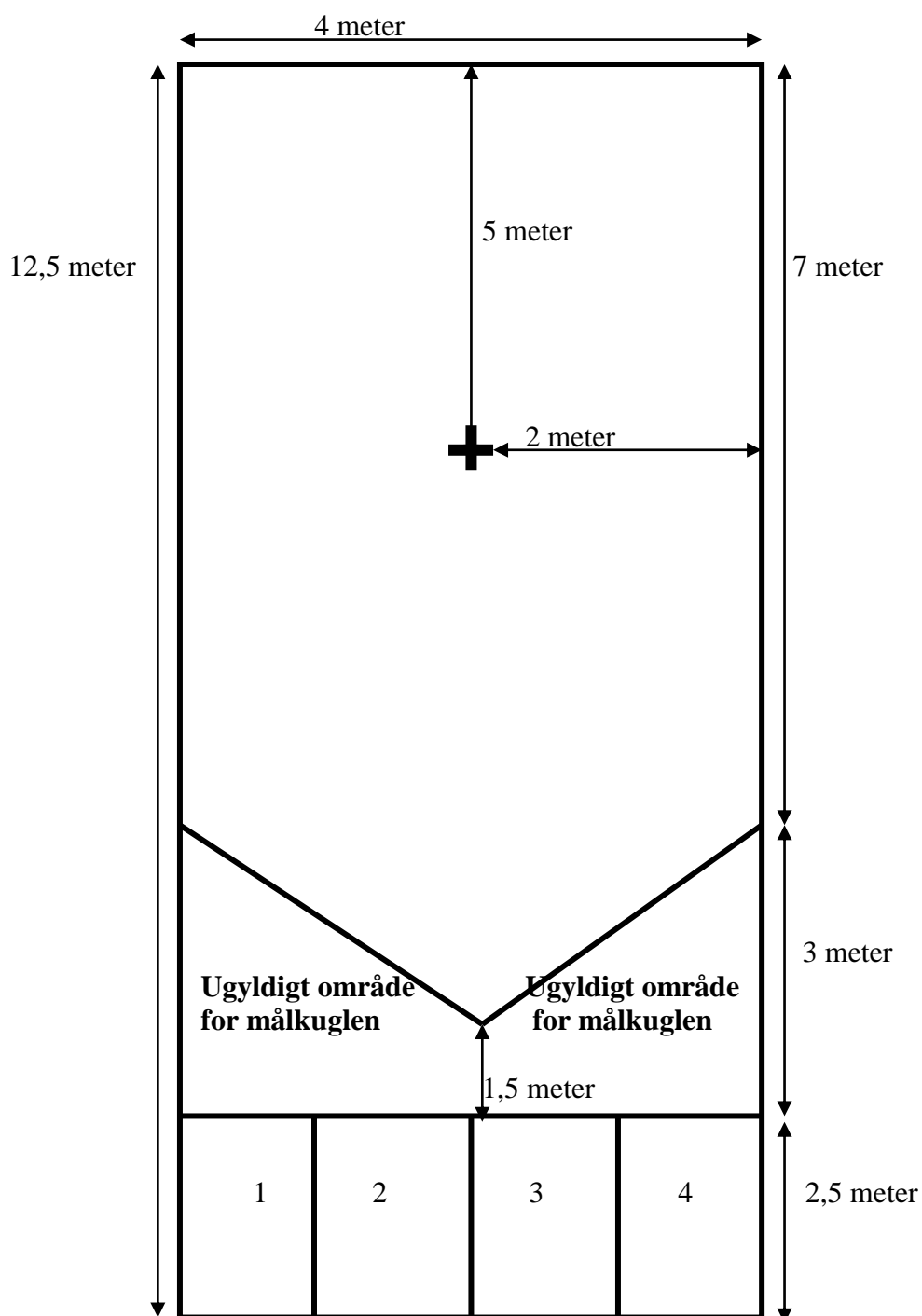
Hjælpere og dommere må placere lyd- og lyssignaler på banen til støtte for blinde og svagsynede spillere.

4. **Banen**

- 4.1 Der spilles indendørs på almindeligt gulv i gymnastiksal eller hal.
Hold banens størrelse er 6 x 12,5 m (se skitse). A-rækken spiller i båsene 2-5 da der kun spilles som par.
Individuel bane størrelse er 4 x 12,5 m (se skitse). For alle rækker gælder det at der spilles fra båsene 2 og 3.
A-rækken spiller på 6 x 12,5 i båsene 3 og 4.

Holdbane





5. Spillet

Forklaringer på kommende begreber:

Målkugleudkast = kast med målkugle.

Udkast = udkast med målkugle, efterfulgt af gyldig hold-kugle, kastet af samme spiller.

Runde = spil med målkugle og samtlige holdkugler, opmåling, notering og meddelelse af resultatet.

Kamp hold = 6 runder og meddelelse af slutresultatet. A-rækken dog 4 runder.

Kamp individuel = 6 runder og meddelelse af slutresultatet (række B-C-D-E-F&U).

Kamp individuel = 4 runder og meddelelse af slutresultatet (række A & Unge).

5.1.1 Regler for rækkerne B,C,D,E,F,U og unge:

- 1 Holdspillere har 2 kugler hver. Førstnævnte hold på dommersedlen har altid rød farve. Individuelle spillere har hver 6 kugler, og her er det som for hold, at førstnævnte spiller har altid rød. Prøvekast er ikke tilladt.
- 2 Udkast hold: Udkastlinien er inddelt i 6 lige store felter, rød i felterne 1, 3, 5 og blå i felterne 2, 4, 6.(se skitse).
Udkast individuel: Sker fra felterne 3 med rød og blå i 4 (se skitse). Der spilles i 1 meters båse.
Holdspil: Udkast sker efter tur fra felterne 1-6. Spillerne må ikke bytte plads/ bolde under påbegyndt kamp.
Individuelt udkast: Sker fra skiftevis rød og blå.
- 3 Ved målkugleudkast skal målkuglen overskride den afmærkede førstekastlinie, målkuglen må ikke berøre tapen og skal forblive over førsteudkastlinien når den er spillet. Hvis den senere i spillet ruller tilbage over linien er dette ok.
- 4 Godkendes et målkugleudkast ikke, går målkuglen videre til den efterfølgende spiller. Eks. Kaster spilleren fra bås 4 et ikke godkendt kast med målkugle, gives målkuglen til spilleren i bås 5. Denne spiller skal dog bruge sin egen hvide. Der er kun 1 kast.
- 5 Hvis en spiller ved et uheld, i stedet for målkuglen, kaster holdkuglen, er der forbrugt et målkugleudkast, og den hvide gives til den efterfølgende spiller.
- 6 Bortset fra udkastene, bestemmer holdlederen kasteordenen.
- 7 Samtlige kugler rulles, kastes eller sparkes ind på banen. Kugler som tabes, kan tilbageleveres til spilleren efter dommerens vurdering.
- 8 Hvis målkuglen under spillet slås så den røre eller krydser banens sidelinier, lægges den på krydset. Det samme gælder, hvis målkuglen har været udenfor banen og triller ind igen. Hvis der ligger en holdkugle på krydset, skal målkuglen lægges foran, så den er synlig for spillerne, så tæt på krydsets centrum som muligt.

Gældende fra 1. august 2017

- 9 Holdkugler som kastes eller skubbes så de berører eller krydser sidelinien er ude.
- 10 Hvis en holdkugle røre banens sidelinier og ruller ind på banen igen, skal den dømmes ude.
- 11 Hvis samtlige på banen værende holdkugler slås så de røre sidelinien, skal holdet/spilleren, der bevirkede dette, fortsætte med at kaste, til der er en gyldig holdkugle på banen.
- 12 Kugler der er ude af spillet, skal samles således at disse er synlige for spillerne, - og uden at kunne genere spillet.
- 13 Hvis en spiller fra et forkert hold kaster en kugle, tages denne ud af spillet, og dommeren skal - så vidt som muligt - lægge kuglerne tilbage i den position, de havde før kastet. Dette gælder også, hvis en kugle ved et uheld flyttes. Dersom dommeren skønner at dette er umuligt, skal runden spilles om (evt. gives en henstilling eller advarsel).
- 14 Hvis 2 eller flere spillere fra det hold som har kasteretten, kaster samtidigt, betragtes kuglerne som spillet, og runden forsætter uændret, evt. gives en henstilling eller advarsel.
- 15 Kugler, der ligger inde på banen, må ikke flyttes før runden er afsluttet og resultatet er meddelt og noteret.
- 16 Ligger 2 eller flere kugler fra begge hold/spillere i lige nøjagtig samme afstand fra målkuglen, skal det hold/spiller, der kastede sidst, forsætte spillet, og derefter kaster hold/spiller skiftevis, indtil der sker en ændring i stillingen.
- 17 Der afsættes 30 minutter til hver kamp både i hold og individuelt.

Overtrådt

I kasteøjeblikket må den der kaster, vedkommendes hjælper eller evt. hjælpemidler, ikke med noget støttepunkt berøre eller overskride sidelinie eller udkastlinie (se skitse). Berøres gulvet, dømmes overtrådt, og modstanderen tildeles et ekstra point, som påføres dommerseddelen som + 1 i rundens resultat, - og påføres vendetavlen umiddelbart efter kendelsen!! Forklaring på kasteøjeblikket: Når spilleren slipper bolden.

Mobiltelefoner

Hvis en spiller har en mobiltelefon med i spilleboksen, og den ringer med lyd under en kamp, giver det en straf svarende til overtrådt i den aktuelle række.

5.1.2 Regler for A-rækken

A-rækken spiller efter BISFed' s internationale regelsæt, dog tilpasset den danske turneringsform. Når BISFed laver regel ændringer, bliver de oversat til Dansk og indsat her i regelsættet.

A-rækken består af 1 point spillere i individuelt.

I holdturneringen spilles der som par med max 4 point pr. par.

1 Spillet:

Det er ikke tilladt at kaste "opvarmningsbolde".

Før kampen trækkes lod om, hvem der skal spille rød eller blå. Vinderen af lodtrækningen får lov til at vælge farve.

Det par eller den spiller der har fået rød farve, starter altid den første runde.

Den hvide mål kugle, placeres ved pointtavle før kampstart.

Bane dommeren, præsenterer den hvide mål kugle for vedkommende spiller og markerer rundens start ved verbalt at bede om den hvide mål kugle spillet ud på banen. Spilleren, skal kaste den hvide mål kugle ind på det gyldige område af banen, dvs. bolden skal have passeret V-linen og når bolden ligger stille må den ikke have fysisk kontakt med nogle af linerne på banen

Der må ikke samles bolde ind før scoren, er noteret og givet tilladelse til dette.

2 Ramperækken:

En spiller, skal have direkte fysisk kontakt med bolden umiddelbart før den spilles ud på banen. Direkte fysisk kontakt, inkluderer også en pind sat på spillerens hoved, mund eller arm. Der er ingen maximal længde på pinden. Rampen skal flyttes til højre eller venstre mindst 20 cm(nulstilles) inden mål kuglen kastes. Desuden skal rampen nulstilles efter spilleren har været inde på banen og se. Rampen skal også nulstilles inden strafbølge.

En rampe, må ikke overskride på nogen måder den forreste kaste linje, når bolden spilles

Hvis en rampe, går i stykker i løbet af et udkast i en individuel eller par kamp, skal tiden stoppes og spilleren får 10 min til at reparere rampen.

Efter endt udkast, tillader dommeren hjælperne at vende sig om, hvorefter de må gå ind på banen og samle bolde ind.

En rampe spiller må bruge sin egen boks samt nabo boksen til at forberede sin næste bold. Men man må ikke bruge modstanderens boks samt eller området bag boksen, hvis man gør det får man en advarsel.

3 Tabt bold:

En spillet hvid mål kugle, der har kontakt med linjen, betragtes som **Tabt** bold og udkastet overgår til modstanderen.

Spilles nogle af de farvede bolde, ud på banen og har fysisk kontakt med baglinje og sidelinje betragtes også disse som **Tabt** og fjernes fra banen. Disse bolde lægges udenfor banen så alle spillere kan se dem.

Spilles en farvet bold ud på banen ved en fejl, i stedet for en hvid mål kugle er bolden **Tabt**.

3 Kryds:

Spilles eller skubbes den hvide bold ud af banen eller får den fysisk kontakt med sidelinjer eller baglinje, flyttes bolden ind på krydset.

4 Bevægelse på banen:

Bane dommeren skal indikere hvem der skal kaste næste bold før en spiller, kan bevæge sig væk fra spille båsen.

Dommeren eller sidedommer kan hjælpe spilleren ind på banen.

5 Score:

Det er altid kun den farve, der ligger tættest ved den hvide mål kugle, der scorer point.

I tilfælde af at både rød og blå farve ligger i nøjagtig lige afstand til hvid tildeles begge parter det givne antal point.

Banedommeren, markerer efter endt udkast antallet af points på "spaden"

6 Tiebreak:

En kamp, kan ikke spilles uafgjort, og derfor spilles en ekstra runde hvor hvid mål kugle skal placeres på krydset.

Ved tiebreak trækkes lod, og vinderen bestemmer hvem der skal starte runden.

Man benytter så det par eller spillers hvide mål kugle.

7 Overtrædelser:

1 bold straf:

1 bold straf giver modstanderne en ekstra bold. De ekstra bolde spilles til sidst når alle bolde er spillet pr omgang. Dommeren siger hvad stillingen er. Derefter vælger spilleren som skal spille den ekstra bold, selv hvilken bold der skal spilles med.

Straf bolden(e) kastes mod en 25x25cm mål boks, som er placeret med centrum 5m fra baglinjen og 3m fra side linjen.

Hvis bolden lander indenfor boksen uden at røre nogle linjer gives der 1 point pr straf bold. De point tæller med i den samlede stilling. Man har 1 min til at kaste pr strafbold. Hvis der er flere straf bolde så kastes 1 af gangen, og boldene fjernes inden den næste bliver kastet.

Alle straf bolde kastes. Strafbolde udligner ikke hinanden.

Flg. handlinger medfører fjernelse af bolden

Fjernelse af bolde sker når der sker fejl imens man kaster eller ruller bolden ned af rampen. Dommeren skal da fjerne bolden inden den rammer de andre bolde. Hjælperen stopper bolden i rampen.

Gældende fra 1. august 2017

Hvis spilleren ikke nulstiller rampen efter de eller deres makker har været ude på banen.

Flg. handlinger vil medføre 1 ekstra bold til modstanderen

Hvis dommeren, mener at spilleren og hjælperen kommunikerer på en upassende måde (dvs. at hjælperen ikke må tale med spilleren under runden).

Hjælperen må ikke have fysisk kontakt med bolden efter spilleren har spillet den.

Hvis en hjælper i ramperækken kigger ind på banen under en omgang

Hvis en spiller forlader sin boks før dommeren har indikeret hvis tur det er.

Det er ikke tilladt, at sidde og "rulle" bolde eller flytte rundt på kørestol eller rampe, når det er modstanderens tur til at spille.

Flg. handlinger vil medføre 1 ekstra bold samt fjernelse af spillet bold.

Hvis ikke rampen flyttes mindst 20 cm horisontalt inden man kaster den hvide målkugle eller før man kaster strafbolde.

Hvis rampen overtræder kastelinjen i skudøjeblikket.

Hvis en spiller kaster/spiller en bold i ikke *egen* tur, stoppes bolden af dommeren og den tages ud af runden.

Fysisk overtrædelse af linjerne i spille båsen enten med kørestol eller hjælpe midler, dog må ramper godt gå ind over modstanderens kant linjer og bolden må godt rulle igennem dennes spilleboks.

Hvis en hjælper i ramperækken kigger ind på banen når bolden spilles.

Flg. handlinger vil medføre 1 ekstra bold og en henstilling.

Hvis en spiller bevidst blander sig eller forstyrrer modstanderen, så denne mister sin koncentration eller evne til at spille bolden.

Hvis en spiller er skyld i, at en runde afbrydes og må spilles om.

8 Kommunikation:

Det er tilladt, at spilleren giver han/hendes hjælper besked om, hvis stol/ rampe skal flyttes eller bolde skal "rulles" eller videregive bolden til spilleren.

Trænere samt publikum, må lykønske eller opmuntre en spiller, efter et kast eller afsluttet runde.

I par turneringen, må der ikke kommunikeres spillere imellem, hvis det ikke er deres tur til at spille.

En spiller, kan bede en anden spiller om at flytte sig, hvis han/hende sidder sådanne at det har indvirkning på kastet af ens bold. Dog kan man ikke bede en anden spiller forlade båsen.

Er det en spiller uden tydeligt sprog, kan denne anmode hjælperen om at markere til dommeren, at han gerne vil sige noget.

9 Tid:

Kast af den hvide mål bold, tæller med i den fastsatte kamp tid.

Når dommeren har markeret, at man må spille startes tids uret.

Uret stoppes først igen, når bolden er spillet og ligger stille igen.

Hvis ikke alle bolde er spillet, når tiden er gået, er de at betragte som tabte bolde og fjernes. Tabte bolde placeres udenfor banen synligt.

I ramperækken gælder det, at bolden skal være begyndt at trille ned af rampen, i det øjeblik tiden udløber.

Når kampen er færdigt og dommeren har målt og vist antal gældende bolde, tager dommeren den hvide bold og der er afsat 1 min. imellem hver omgang.

10 Turneringsform A-række:

Individuelt:

Regionsturnering:

Her spilles der dobbelt turnering a 45 min. pr kamp, da både kastere og ramper mødes.

Videre til FM går de 2 bedst placerede rampespillere og de 3 bedst placerede kastere.

Forbundsmesterskaber:

De 6 kvalificerede rampespillere, spiller enkeltturnering efter elektronisk tids ur, hvor der spilles 6 min. pr. runde pr. spiller.

De 9 kvalificerede kastere, spiller dobbeltturnering a 30 min pr kamp.

Par turnering:

Regionsturnering:

Her spilles der 45 min. pr kamp da rampespillere spiller sammen med kastere.

Videre til FM går de 2 bedste par.

Forbundsmesterskaber:

Her mødes de 6 kvalificerede par i kampe a 45 min.

5.2 Scoreberegning og slutresultat

- 1 Alle holdkugler, der ligger nærmere målkuglen end modstanderens nærmeste kugle, giver 1 score pr. kugle. Hvis 2 eller flere kugler af hver farve ligger i nøjagtig samme afstand fra målkuglen, gives 1 score pr. kugle.

Eksempel: Ved 3 røde og 1 blå i nøjagtig samme afstand fra målkuglen giver

Gældende fra 1. august 2017

det 3-1. Ved 1 rød 4 cm fra målkuglen, 1 rød og 1 blå 5 cm fra målkuglen giver det 1-0. Hold/spiller som ved kampens afslutning har opnået flest scorere, har vundet. En kamp kan ikke ende uafgjort.

- 2 Hold/spiller som ikke indfinder sig rettidigt til en kamp, taber denne med 6 x det planlagte antal egne udkast, det vil sige 0-12. (Rettidigt er det programsatte tidspunkt, med mindre dommeren er bekendt med en uundgåelig grund til forsinkelsen).
- 3 Vunden kamp giver 2 matchpoint. Tabt kamp giver 0 matchpoint. Hvis 2 eller flere hold/spillere slutter med samme matchpoint, afgøres placering i 1. omgang ved målforskel (score), i 2. omgang ved indbyrdes "kampe" (scoreberegning indbyrdes kampe) og i 3. omgang ved flest plusscore og derefter ved ny kamp. Giver denne ingen vinder, spilles Tiebreak.

5.3 Henstillinger og advarsler

- 1 Sker udkast inden dommeren har igangsat runden, gives en henstilling.
- 2 Hvis dommeren skønner, at en spiller bruger urimelig lang tid til at kaste sin kugle, skal der gives en henstilling.
- 3 Betræder en spiller (uden dommerens tilladelse) banen under kampen, inden dommeren har meddelt slutresultatet, gives en henstilling/advarsel.
- 4 Spillere som generer ved at spærre eller på anden måde distraherer modstanderen, har dommeren ret til at give en tilrettevisning/henstilling. Henstillinger noteres på dommersedlen.
- 5 2 henstillinger er lig med 1 advarsel og er gældende hele turneringen.
- 6 Spillere som ikke retter sig efter dommerens beslutninger, tildeles en advarsel, som påtegnes dommersedlen. Overdommeren tilkaldes.
- 7 Ved 2. advarsel udelukkes spilleren resten af kampen samt de 2 næste kampe. Ved holdspil fortsætter de resterende spillere med 2 kugler hver. Ved 3. advarsel udelukkes spilleren resten af turneringen. Ved individuel bortregnes alle resultater (udelukkelse).
- 8 Hvis publikum eller stævnedeltagere forstyrrer spillet/spillere, tildeles der en henvisning/advarsel. Ved 2. advarsel bortvisning fra stævnepladsen.
- 9 Ved grov usportslig optræden gives der en advarsel.

5.4 Sanktion

I tilfælde af grov usportslig optræden kan en idrætsudøver blive udelukket fra deltagelse i et idrætsstævne under DHIF i resten af den sæson, indenfor hvilken forseelsen er begået. Idrætsudøveren eller pågældende hold kan endvidere blive frataget opnåede resultater. I særligt grove tilfælde af usportslig optræden, kan landsudvalget idømme op til 2 års udelukkelse. Straffen kan ankes til Breddeudvalget. I øvrigt henvises der til de gældende regler i DHIF's aktuelle regelsæt.

6. **Officials**

Ved hvert stævne skal der være følgende officials:

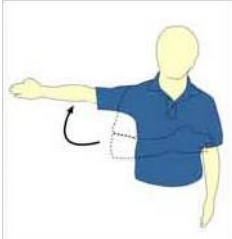

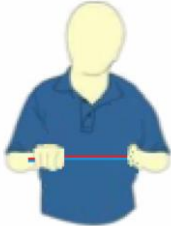
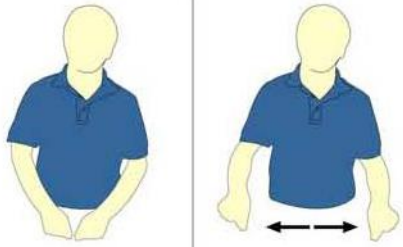

- a) Stævnejury udpeges og offentliggøres af udvalget senest 15 min. før stævne-start. Denne skal bestå af: 3 dommere, 2 spillere og 2 suppleanter (1 dommer + 1 spiller suppleant) Der kan kun udpeges 1 jurymedlem fra hver klub. Juryen tager sig af protester angående regler.
- b) Overdommer er en af udvalget udpeget person. Overdommeren sørger for følgende:
 1. Leder stævnet og kontrollerer dommersedler.
 2. Hjælper dommeren i tvivsspørgsmål.
 3. Fører fortegnelse over henstillinger og advarsler.
 4. Træffer afgørelse om udelukkelse.
 5. Træffer afgørelse om hjælp til spillet.
- c) Dommer: Person, der har bestået et af de afholdte regionsdommerkurser. Der kan dog gives dispensation. Kun dommeren har lov til at være på banen under spillet.


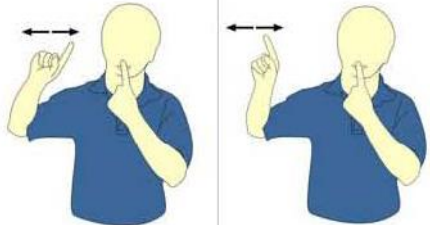
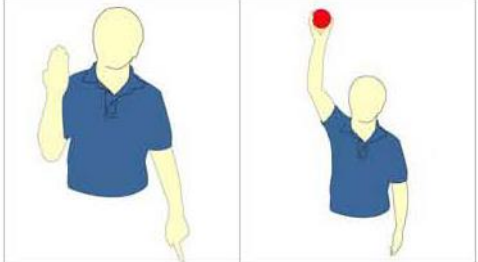


Dommerens funktion er følgende:


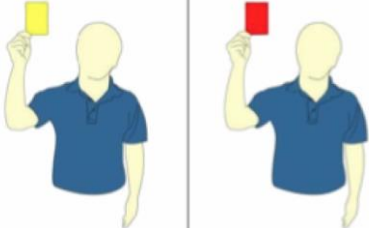

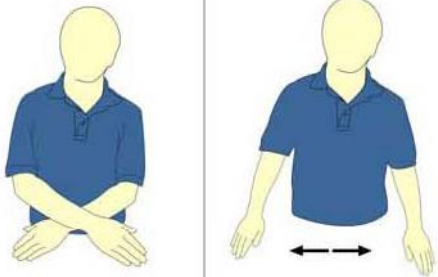

1. Kontrollerer banen og kuglerne.
2. Kontrollerer at spillerne indfinder sig til kampen rettidigt, og er placeret i de rigtige båse. Hvis kampen starter senere end det planlagte tidspunkt noteres dette på dommersedlen.
3. Igangsætter og leder spillet.
4. Meddeler med markeringsspade eller/og mundtligt, hvilken farve der skal spille. Spaden fjernes efter endt markering.
5. Giver henstillinger og advarsler, samt noterer disse på dommersedlen, tillige med overtrådt.
6. Foretager opmålinger således: Fra holdkuglens lodrette tangent til målkuglens lodrette tangent. Har pligt til at måle på rimeligt forlangende. Meddeler efter hver runde rundens resultat og samlede stilling.
7. Giver tilladelse til at en hjælper til en synshandicappet, der har brug for lys eller lyd, kommer på banen. Dommeren kan evt. selv markere med lys, lyd eller spade.
8. Giver spillerne/holdlederne tilladelse til at betræde banen i tvivsspørgsmål. Gælder for begge, hvis sådan gives.
9. Kontrollerer at dommersedlen underskrives af begge holdledere/spillere, under holdets/spillerens resultater.
10. Noterer tidspunkt for kampens afslutning på dommersedlen, ved protest.
11. Tilkalder overdommeren ved evt. tvivsspørgsmål.
12. Indsamler og uddeler kugler sammen med liniedommeren.
13. På spillerens/kaptajnens forlangende kan der vises afstande/punkter/kugler til kasteforbereelse. Dommeren skal fjerne sig INDEN kastet foretages. Dette gælder i alle rækker.






Gældende fra 1. august 2017

14. Holde øje med overtrådt hvor sidedommeren ikke kan se.
15. Holde styr på at hvert hold har den rigtige hvide at spille med og opbevare modstanderes hvide når denne ikke bruges.
16. Dommeren skal holde øje med tiden. Når halvdelen af den afsatte tid på 30 minutter er gået skal dommeren tjekke tiden og evt. skynde på spillere og hjælpere så sluttiden ikke overskrides. Hvis dommeren skynder at enkelte spillere eller hjælpere trækker tiden med vilje, kan der gives en henstilling.

Dommerens officielle fagter/tegn		
Situationer der skal signaleres	Beskrivelse af fagter/tegn	Billed af fagter/tegn
Indikation til at kaste den hvide målkugle	Bevæg hånden for at indikere at kuglen skal kastes	
Indikation til at kaste en farvet kugle (JVF regel 6.7/6.8/6.9)	Indiker hvilket hold der skal spille ved at henvise til holdets farve	
Lige bolde	Indikere at både rød og blå er tættest på målkuglen, derefter viser dommeren hvem der skal kaste.	
Måling	Placér en hånd ved siden af hinanden og "træk" hænderne fra hinanden, ligesom der bruges et målebånd	
Timeout Teknisk eller medicinsk timeout	Lav et T – tegn med dine hænder. Vis tegnet og sig hvilken slags time out det er	

<p>Udskiftning</p>	<p>Roter en forarm rundt om den anden.</p>	
<p>Upassende kommunikation (Jvf regel 11.1/11.3)</p>	<p>Peg på munden og flyt pegefingeren sidelæns med den anden hånd</p>	
<p>Kugle ude (Jvf regel 6.13)</p>	<p>Udpeg kuglen og løft armen lodret med åben hånd, og med håndfladen mod dommerens krop og sig : "ude ". Løft kuglen op som var ude.</p>	
<p>Bold ude</p>	<p>Højre hånd viser at den tager fat i bold og venstre peger på bolden der er ude.</p>	
<p>2 Straffekast (Jvf regel 102./11.1/11.2/11.4)</p>	<p>Løft den ene arm og vis 1 finger</p>	

<p>advarsel</p>	<p>Vis det gule kort som advarsel</p>	
<p>2. advarsel og diskvalifikation</p>	<p>Vis det gule kort og derefter det røde</p>	
<p>Diskvalifikation</p>	<p>Vis det røde kort</p>	
<p>Afslutning på runde/kamp (Jvf regel 6.10)</p>	<p>Kryds armene strakt over hinanden og træk dem fra hinanden, ligesom hvis der bruges et målebånd</p>	
<p>Mål</p>	<p>Hold fingrene over den korresponderende holdfarve på bocciabattet og indikér pointtallet</p>	
<p>Mål eksempler</p>		

			
3 point	7 Point	10 point	12 point
Kalder efter overdommeren	Højre arm i vejret.		

d) Liniedommer: Person, der opfylder de samme forudsætninger som dommeren. Liniedommeren placerer sig uden for banen, mellem udkastlinien og førstekastlinien. Liniedommerens funktion er følgende:

1. Kontrollerer overtrådt.
2. Fører pointtavlen og dommersedlen.
3. Hjælper til ved opmålinger om nødvendigt.
4. Indsamler og uddeler kugler sammen med dommeren. Stævnejuryens afgørelse ophæver overdommerens. Overdommerens afgørelse ophæver dommerens. Dommerens afgørelse ophæver liniedommerens.

e) Tidtagere: Til alle baner i A-rækken skal der være 1-2 tidtagere.

Tidtageren behøver ikke at være uddannet dommere. De er ansvarlige for at starte tidtager tavlen eller stopuret når dommeren viser hold farven. Vises rød med spaden startes røds tid. Når bolden ligger stille stoppes tiden. Tidtagere udfylder også dommersedlen med vejledning fra dommeren.

f) Hjælpere: Der er principielt 2 typer hjælpere:

Taktisk: Må kun benyttes af spillere klassificeret som 3B, - eller af unge med behov for hjælp til afvikling af spillet. Hjælperen fortæller spilleren hvordan spillet skal foregå. Hjælper i U-rækken: skal opholde sig i spillerens bås i udkast øjeblikket, hvis hjælperen er i kørestol og der ikke er plads i båsen skal hjælperen sidde bag spillerens bås i udkast øjeblikket. Ved hold: bag den

Gældende fra 1. august 2017

spiller der skal kaste. Der dømmes overtrådt i kasteøjeblikket hvis hjælperen holder på stregen.

Praktisk: Må KUN yde hjælp til den fysiske afvikling af spillet og modtage "ordrer" fra spilleren. Der kan yderligere være en hjælper til markeringer hvor dette er tilladt. Hjælperen må kun være på banen under selve markeringsopgaven.

- g) Rampespil: Ved rampespil er der nogle specielle regler: Der benyttes et hjælpemiddel (ramp/tagrende). Hjælpemidlet må ikke under kastet have fysisk kontakt med banen, udkastlinien eller sidelinier. Rampen må ikke overskride udkastlinien under kastet, men gerne overskride kantlinier uden at berøre gulvet. Boldene må gerne røre gulvet under deres passage igennem modstander båsene. Der må ikke være nogen "affyringsmekanisme" i forbindelse med hjælpemidlet. Det skal være helt tydeligt, at det er spilleren der har den sidste berøring af bolden. Hjælperen skal under hele kampen stå med ryggen til banen, og må kun modtage ordrer fra spilleren, da der her er tale om en fysisk hjælper.

7. Turneringsreglement RM og FM

7.1. RM og FM turnering:

Holdturneringen er opdelt i følgende rækker: A-B-C-U-D-E. For alle rækker gælder det, at holdene sammensættes af spillere efter klassificeringssystemet, således at det samlede pointtal ikke overstiger følgende max. point i de enkelte rækker:

A rækken = max. 4 point. Holdet består af 2 spillere (max. 1 spiller må stå op under spillet). Der går 2 hold videre fra hver region, dog fyldes der op til 6 hold i alt. Den arrangerende region har pladsen først, derefter tilbydes de øvrige regioner. Spilles som dobbeltturnering.

B rækken = max. 10 point.

C rækken = max. 12 point.

U rækken = max. 9 point (mindst 1 hjælper). Kun for 3B spillere.

D rækken = max. 15 point.

E rækken = max. 18 point (åben række)

Ingen Unge i holdturnering.

Kun i E rækken kan 6 point spillere deltage.

Individuelturneringen er opdelt i følgende rækker:

A-B-C-U-D-E-F-Unge

A rækken består af 1 point spillere

B rækken består af 2 point spillere

C rækken består af 3 point spillere

U rækken består af 3 point spillere (m/hjælper) Kun for 3B spillere

D rækken består af 4 point spillere

E rækken består af 5 point spillere

Gældende fra 1. august 2017

F rækken = åben række, eneste række for 6 pointspillere
Ungdomsrækken = åben række max. 18 år. (Ikke fyldt 19 år ved turneringens afslutning)
Rækkerne er i henhold til klassifikationssystemet.

7.2 Deltagerregler :

- 1 Et hold består af 3 spillere. I A-rækken dog kun 2 spillere.
- 2 Reserve kan indsættes efter færdigspillet runde. Der kan kun indsættes én reserve pr. spiller pr. dag. Hvis 2 spillere er syge, og kun 1 reserve indsættes, skal der pointmæssigt være plads til en af de ordinære spilleres pointtal. Rækkens max. point må ikke overskrides.
- 3 Er der indsat reserve, må den ordinære spiller ikke indsættes igen på samme stævnedag. Reserver behøver ikke at tilmeldes bestemte hold.
- 4 Hvis en holdspiller bliver syg, må holdet forsætte med 2/1 spiller, som hver deltager med 2 kugler, indtil ordinær spiller er klar igen. Resterende spillere må ikke bytte kastefelt under kampen, men må selv vælge, hvem der skal foretage overskydende udkast.
- 5 Man kan til hver en tid indsætte en reserve efter endt kamp, hvis reserven har betalt licens.
- 6 RM og FM er en sammenhængende turnering. Man kan således ikke spille i regionsturneringen på et hold og senere være reserve på et andet hold til FM.
- 7 Spillere, som har svært ved at kontrollere deres bevægelser, må have hjælp til at få fat i kuglerne. Dvs. hjælperen må give spilleren kuglerne og evt. hjælpe med at få fat om kuglen. Ligeledes må hjælperen lægge kuglen i tagrende eller andet. Hjælperen må på ingen måde øge kuglens hastighed. Hjælperen skal straks fjerne sig fra spilleren, når kastet er gjort. Ved tagrende/rampespil skal hjælperen have ryggen mod banen og have øjenkontakt med spilleren under indstilling og kast.
- 8 Ungdomshold og andre med behov kan ved henvendelse til dommerbordet få tilladelse til hjælp med afvikling af spillet. Hvis et hold består af 3 spillere der er udviklingshæmmede (3 point), skal der være hjælper/holdleder tilknyttet. Hvis der er 1 eller 2 af ovenstående spillere på et hold, kan der være hjælper tilknyttet den/de spillere.
- 9 Kun holdleder og træner kan henvende sig ved dommerbordet.
- 10 En turnering kan afvikles over et eller flere stævner. Et stævne kan strække sig over en eller flere stævnedage. En stævnedag er lig et kalenderdøgn.
- 11 Alle spillere med ret til markering, kan få markeret et valgt punkt på banen.

Stævnestart ved FM/lands-/regionsstævner er kl. 9.00, hvis ikke andet bliver bekendtgjort. Diverse meddelelser vedrørende dommere, jury osv. skal ske før stævnestart.

Beklædning ved ovenstående stævner skal være klubdragt/træningsdragt, herunder korte bukser/shorts. Det er dog et krav at shortsene er en del af klubdragten. Alle andre former for shorts er altså ikke tilladt. I landsholdsammenhæng skal man naturligvis bruge de shorts, som hører til landsholdsdragten. Hovedbeklædning er ikke tilladt. Dispensation kan gives i specielle situationer. Spillere/dommere/hjælpere, der møder i anden påklædning, vil blive afvist.

Dommere modtager honorar efter PARASPORT DANMARK IU-Boccias gældende regler.

PARASPORT DANMARK IU-Boccia har ret og pligt til at ændre pointtal på spillere, som udvalget mener er fejlplacerede efter klassificeringssystemet og at meddele dette til klubben. Kan klubben ikke acceptere dette, kan de anke afgørelsen til Breddeudvalget (i PARASPORT DANMARK), der træffer den endelige afgørelse. En evt. ændring kan først få virkning i efterfølgende sæson.

Spillere/officials/hjælpere, der indfinder sig i beruset tilstand på banerne, bortvises af overdommeren. Øl og spiritus er bandlyst i stævnehallerne under turneringens afvikling.

12 Ansvarshavende

Turneringsafvikling er PARASPORT DANMARK IU-Boccia ansvarlig for. Det praktiske omkring stævnet er den arrangerende klub ansvarlig for. Såsom optapning af baner samt sætte stole og borde frem til baner og dommerbord. Kan man ikke dette skal man kontakte regions- eller landsudvalget. Tapen fås ved henvendelse til IU-BOCCIA.

- 13 Kamp start tid. Det på dommersedlen/spilleplanen angivne kamptidspunkt skal overholdes. Overskrides tidspunktet med 1 minut tabes kampen med 18-0. For A-rækken 12-0. Dette dømmes ifølge hal uret. Er dette ikke digitalt skal viseren være tydeligt over det fastsatte tidspunkt.

7.3 Deltagere:

Ved FM turneringen deltager der 9 hold i hver række og 9 spillere i hver række, i individuel.

I ramperække hold: Videre til FM går de 2 bedste hold og Individuel de 2 bedste spillere.

7.4 Regionsturnering:

Såfremt der i regionsturneringen er over 8 hold/spillere i den/de enkelte rækker, skal den/disse opdeles i serier, med op- og nedrykning.

De 2 dårligst placerede i serien bytter plads med de 2 bedstplacerede i den lavere serie.

Opdeles der i serier, skal det være efter seedning ud fra den forgangne sæsons

resultater.

Hvor der er mindre end 3 hold/spillere i en række, kan Regionsudvalget slå 2 nærliggende rækker sammen, f.eks. B og C rækken.

Hold/spillere går dog til FM i den først tilmeldte række. Regionsudvalgene kan tillade, at klubber supplerer hold ved hinanden, dersom klubberne ikke er i stand til at lave hele hold. Dog gøres der opmærksom på, at ingen spillere kan spille for 2 klubber i samme turnering.

Ved regionsturneringerne spiller holdene/spillerne sig frem til deltagelse i FM. Fra hver region går nr. 1- 2 - 3 fra (serie 1) hver række videre til FM, dog undtaget børnerækkerne i holdturneringen. I A-rækken går 2 hold/2 rampespillere videre til FM.

7.5 Deltagerregler (RM):

I regionsturneringerne er reglerne de samme som ved FM bortset fra en enkelt tilføjelse: Trækkes 1 hold i turneringen, skal dette meddeles stævneledelsen hurtigst muligt, dog senest 1/2 time før stævnestart.

7.6 Ansvarshavende:

Turneringsreglementet kan kun ændres på det årlige IU-Boccia Landsmøde i april, i forbindelse med valg til PARASPORT DANMARK IU-Boccia.

I øvrigt henvises der til den ved indbydelsen medsendte turneringsvejledning.

8. Klassificeringssystem

K.1. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 1 point:

- A 1) BISFed: Personer, der enten sidder i el-kørestol, eller ikke kan køre en manuel kørestol ved egen hjælp og har brug for hjælp til daglig.
- A 2) BISFed: Personer der skal sparke bolden ud på banen.
- A 3) BISFed: Personer, der bruger "tagrende/rampe". Disse tagrender/ ramper må ikke berøre udkastlinie, sidelinie eller bane, og må ikke overskride udkastlinien under kastet.
- A 4) BISFed: Personer der sidder ned og KUN kan spille med overhåndskast.
- B) Personer med væsentlige lammelser/ledstivhed/deformitet i begge arme/hænder og krop (kan være ledegigt).
- C) Personer med væsentlig nedsat muskelfunktion i begge arme og krop (kan være sclerose/muskelsvind).
- D) Personer med total blindhed.

Vedr. hjælpere: Der må være praktisk hjælper til personer med 1 point. Vedr. bogstav "A": Dette er for personer med spastiske lammelser/bevægelser.

K.2. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 2 point:

Gældende fra 1. august 2017

- A) BISFed: Personer med rimelig funktionsstyrke og moderate kontrolproblemer med armene, bruger kørestol til daglige gøremål og kan måske gå et kort stykke ved hjælp af hjælpemidler.
- B) Personer med væsentlige lammelser/ledstivhed/deformitet i kastearm og hånd.
- C) Personer med væsentlig nedsat funktion i begge arme og hænder.
- D) Personer som mangler begge hænder, evt. som følge af amputation.
- E) Personer, som mangler begge hænder, evt. som følge af amputation, og som skal sparke bolden ud på banen.

Vedr. hjælpere: Der må være praktisk hjælper til personer med 2 point. Vedr. bogstav "A": Dette er for personer med spastiske lammelser/bevægelser.

K.3. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 3 point:

- A) Dansk: Personer med god funktionsstyrke, men med større kontrolproblemer i armene og bedre funktion i benene.
- B) Udviklingshæmmede med behov for hjælp til afvikling af spillet. Hvis man ikke har behov for hjælp til afvikling af spillet, er man 5 point.
- C) Personer med paraplegi.
- D) Personer med balanceproblemer på grund af væsentlige enkeltsidige lammelser, både i over- og underkrop. Personer med 2 stive hofter. Fælles for "D" er at man bruger krykker/skinne i dagligdagen.
- E) Personer med rimelig funktionsstyrke i armene, men dårlig funktion i overkroppen, sidder i el-kørestol/kørestol (kan være muskelsvind/sclerose/polio).

Vedr. bogstav "A": Dette er for personer med spastiske lammelser/bevægelser.

- 3 U Individuelt: Række for udviklingshæmmede med 3 point, med behov for hjælp til afvikling af spillet. Hvis man ikke har behov for hjælp til afvikling af spillet er man 5 point.

Vedr. hjælpere: I 3 U SKAL der være hjælper på.

- 3 U Hold: Række for udviklingshæmmede med 3 point, med behov for hjælp til afvikling af spillet. Hvis man ikke har behov for hjælp til afvikling af spillet er man 5 point. 3 U rækken for hold må ikke overstige 9 point. I C-rækken må der max. være 2 udviklingshæmmede, man skal så tage en person fra de andre pointgrupper, men man må ikke overstige rækkens pointtal.

Vedr. hjælpere: I 3 U SKAL der være min. 1 hjælper.

K.4. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 4 point:

- A 1) Dansk: Personer med god funktionsstyrke, minimale kontrolproblemer i armene, kan gå med eller uden hjælpemidler.
- A 2) Dansk: Moderat hemiplegi.
- B) Personer med lettere nedsat funktion i begge arme og hænder, bruger kørestol på grund af handicap, som ikke er beskrevet i klassifikationssystemet.
- C) Personer med rimelig funktion i overkroppen, men bruger kørestol/el-kørestol på grund af handicap, der ikke er beskrevet i klassifikationssystemet.
- D) Personer med svær indskrænket bevægelighed i og/eller deformitet af ryg/krop, f.eks. svær rygskevhed/dvæрге.
- E) Personer med lettere enkeltsidige lammelser.
- F) Personer med lammelse af det ene ben fra hoften.
- G) Personer med amputation af begge ben.
- H) Personer med max. 6/60 synsrest samt ligestillede (kikkertsyn) der ikke kan afhjælpes ved brug af hjælpemidler. Der kan være hjælper på banen iflg. "Boccia regelsæt".
- I) Personer med væsentlig nedsat muskelfunktion/ledstivhed i begge ben.

Vedr. bogstav "A": For personer med spastiske lammelser/bevægelser.

K.5. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 5 point:

- A) Dansk: Personer med lettere spastiske bevægelser.
- B) Personer med lettere nedsat muskelfunktion/ledstivhed; dog skal kravet om mindstehandicap overholdes.
- C) Alle andre amputationer, som ikke er beskrevet i klassifikationssystemet, dog skal kravet om mindstehandicap overholdes.
- D) Udviklingshæmmede, som ikke kan deltage i idrætskonkurrencer for ikke-handicappede (6 point) på lige vilkår i boccia.
- E) Alle andre, som opfylder kravet om mindstehandicap, som ikke er beskrevet i klassifikationssystemet.

Vedr. bogstav "A": Er for personer med spastiske lammelser/bevægelser.

K.6. spillere med følgende handicap bliver beregnet som 6 point:

Alle personer, der ikke opfylder kravet om mindstehandicap.

Disse personer kan KUN spille i åbne rækker. (E for holdturnering, og F for individuel turnering).

9. **Licens**
- 1 Idrætsudøvere, der deltager i konkurrencer og træningslejre i PARASPORT DANMARK's regi skal løse licens i den/de idrætsgrene, der stilles op i gennem den klub, som udøveren er medlem af. Klubben skal være medlem af DHIF, og idrætsudøveren kan kun have én gyldig licens pr. idrætsgren.
 - 2 Generelt kræves der licens til konkurrencer, der afvikles i PARASPORT DANMARK's regi, samt deltagelse i konkurrencer i udlandet som DHIF's repræsentanter. Enhver, der er medlem af en klub under PARASPORT DANMARK, handicappet som ikke-handicappet, kan løse licens. En løst licens giver ikke ret til at deltage, men er én af betingelserne, der skal være opfyldt for at kunne deltage.
 - 3 Licensordningen administreres af Breddeudvalget, og de idrætsansvarlige arrangører har pligt til at kontrollere licenshjemmesiden. Licensen betales på PARASPORT DANMARK's hjemmeside, der udleveres kode til kasserer i hver enkelt klub af PARASPORT DANMARK.
 - 4 Kvittering for betalt licens skal fremvises på forlangende, enten af den enkelte idrætsudøver eller af en klubrepræsentant.
 - 5 Løst licens gælder for en sæson ad gangen. I boccia følger licenstegningen kalenderåret. Løst licens følger spilleren ved eventuelt klubskifte i en sæson. Dette skal dog meddeles Regionsudvalget samt PARASPORT DANMARK's administration vedr. licens. Indløst licens gælder fra den dato indbetalingen finder sted (postvæsenets stempel) og frem til 31. december samme år.
 - 6 Det er klubbens pligt og ansvar, at dens udøvere, der deltager i arrangementer, hvortil der kræves licens, har løst licens i den idrætsgren, der deltages i.
 - 7 Det er licenstagerens pligt at underkaste sig PARASPORT DANMARK's regler og vedtægter, som er gældende for den idrætsgren han/hun har licens til.
 - 8 Overtrædelse eller manglende licens kan medføre: Tab af opnåede points, nægtet videre deltagelse, tab af rettigheder, inddragelse af licens, økonomiske sanktioner m.v.
 - 9 Sanktioner, som er nævnt under punkt 8, træffes af Breddeudvalget efter høring af det PARASPORT DANMARK IU-Boccia, der er ansvarlig for den idrætsgren/stævne, hvor forseelsen er opstået.
10. **Protester og sanktioner**
- Enhver protest, der afgives i forbindelse med et FM, eller et RM, der kvalificerer til et FM, skal være skriftlig, og vedlægges kr. 250. Gebyret på kr. 250,- skal alene betales ved behandling af sagen i første instans, og vil blive returneret, såfremt der gives medhold i protesten.

- 1 Protest over regeltolkning og resultatopgørelse skal afleveres til stævnejuryen senest 1 time efter afvikling af den idrætsgren eller match, hvori årsagen til protesten er opstået.
Alene holdlederen eller dennes repræsentant er berettiget til at indgive protest.
Stævnejuryens afgørelse er endelig. En stævnejurys behandling af en protest skal indsendes til Breddeudvalget til orientering.
Breddeudvalget har ret til på eget initiativ at tage enhver sag op til behandling.
Protesten behandles af juryen og de implicerede får mundtlig besked fra juryen omkring afgørelsen.
- 2 Protest over et stævnes form og/eller afvikling samt udelukkelse af idrætsudøvere fra deltagelse i et stævne, herunder vurdering af usportslig optræden i et stævne, indsendes til PARASPORT DANMARK IU-Boccia senest 8 dage efter stævnets afslutning. PARASPORT DANMARK IU-Boccias afgørelse i sagen kan appelleres til Breddeudvalget.