

# Danske BOCCIA regler



## Indledning

I forbindelse med landsmøde 2019 blev det vedtaget at man fra 2020 skulle spille efter de gældende BISFed regler. Dette er rykket til at gælde 2021. Da BiSFed reglerne primært er lavet for klasse 1 spillere, så er de internationale regler blevet tilpasset til både at gælde siddende og stående spillere. Disse regler er stort set identiske med de regler der gælder ved Nordiske Mesterskaber. Fra 2021 implementeres et nyt stævne format.

### **Boccia**

Reglerne her beskriver hvordan boccia skal spilles.

Konkurrencereglerne gælder for stævner i Parasport Danmark regi.

BISFed regler er tilpasset de Danske klasser med de nødvendige justeringer.

### **Spillets ånd**

Spillets etik og ånd er således at tilskuers deltagelse hilses velkommen og opmuntres. Men tilskuere, herunder holdmedlemmer der ikke er i kamp, opfordres til at forblive tavse imens en spiller kaster bolden.

# Indhold

<b>Indledning</b> .....	<b>2</b>
<b>Indhold</b> .....	<b>3</b>
<b>Definitioner</b> .....	<b>4</b>
2. Turneringsreglement og Kvalifikation for at spille.....	5
3. Opdeling af spil.....	5
4. Udstyr og boldtjek.....	8
5. Hjælpebidler .....	10
6. Kørestole.....	11
7. Tilfældige tjek .....	11
8. Tid pr. omgang .....	11
9. Turneringstøj .....	13
10. Spillet .....	13
11. Scoring .....	16
12. Afbrudt omgang.....	16
13. Tiebreak .....	16
14. Bevægelse på banen .....	17
15. Regelbrud.....	18
16. Kommunikation.....	21
17. Medicinsk timeout.....	21
18. Protest.....	23
19 Stævnejury .....	23
<b>Bilag 1 – Officials tegn</b> .....	<b>24</b>
Dommere .....	24
Point.....	27
Linjedommer .....	27
<b>Bilag 2. Dommers tjekliste.</b> .....	<b>28</b>
Når opvarmning er færdig. ....	28
Kamp start .....	28
Omgang færdig. ....	28
Mellem omgangene.....	29
KAMP FÆRDIG .....	29
<b>Bilag 3 Banen</b> .....	<b>30</b>
<b>Bilag 4</b> .....	<b>31</b>
Klagemeddelelse.....	31
<b>Bilag 5. Klassificeringssystem</b> .....	<b>32</b>

## Definitioner

Klassificering	Processen i at klassificere spillerne i overensstemmelse med BISFed og Parasport Danmarks Klassifikationsregler
CP	Cerebral parese
Inddeling	Et af flere niveauer i konkurrencen afhængig af klassificering
Bold	En af de røde eller blå bolde eller målbold (ref. 4.7).
Målbold	Den hvide målbold
Dødbold	En rød eller blå bold, som ender uden for banen efter et kast. En bold, som er fjernet af en dommer efter et regelbrud, eller en bold, som ikke er blevet kastet på grund af mangel på tid, eller fordi atleten vælger ikke at kaste.
Strafbold	En ekstra bold kastes i slutningen af runden, hvis der er begået et regelbrud.
Bolde ikke kastet	De bolde en spiller/hold ikke vil kaste i løbet af en omgang.
Bold måler	Udstyr som bruges til at bekræfte boldens omkreds
Vægt	En vægt, som bruges til at veje bocciaboldene inden for en nøjagtighed på 0,01 gram.
Bocciabane (FOP)	Banen som indeholder spillebåse på banen. Dette inkluderer også tidtagerpladsen.
Banen	Banen omsluttet af linjer. Dette inkluderer også spillerbås
Spilleområde	Banen minus spillebåse.
Spille bås	En af seks båse hvor en spiller kaster fra.
Kastelinje	Linjen foran spilleren som kaster bolden
V Linen	V på banen som mål bolden må passere for at være i spil.
Kryds	Mærket i midten af spilleområdet hvor målbolden skal placeres i et tiebreak, eller når målbolden ruller, ud over banelinjerne eller i det ugyldige område efter den første farvede bold er kastet.
Mål Boks	35cm x 35cm mærket boks på krydset for straffekast
Kamp	En kamp mellem to hold/spiller
omgang	En del af en kamp når alle boldene er spillet af to spillere/hold
Afbrudt omgang	Når boldene på banen skubbes til, både bevidst eller ved uheld
Regelbrud	Enhver handling udøvet af en spiller, sportsassistent, hold eller træner, som går imod spillets regler, og som fortjener en konsekvens.
Gult kort	Et gult kort, som måler 7cm x 10cm og vises for at give en advarsel.
Rødt kort	Et rødt kort, som måler 7cm x 10cm og vises for at diskvalificere.
Udstyr	Kørestole, ramper, handsker, benskiner og andre hjælpemidler, f.eks. pegepind.
HOC	Værtsorganiseringskomité (Host Organising Committee).
SA, HR, AHR, TD, ATD	Overdommer, Assisterende Overdommer, Teknisk Delegeret, Assisterende Teknisk Delegeret
Spiller	I den individuelle division er et hold én enkelt spiller. I pardivisionen er et hold to spillere. Sportsassistent og trænere er også medlemmer af holdet, når disse er tilladt.
Spilleassistent (SA)	(SA) En person, som assisterer atleterne i overensstemmelse med Sportsassistentreglerne.
Udskifter	En spiller fra samme klasse, kan skiftes ind ved sygdom ved et af de indledende stævner eller DM
Kaste	Er betegnelsen som bruges for at kaste en bold på spilleområdet. Den omfatter at kaste, sparke eller rulle en bold ved brug af et udstyr.

## 2. Turneringsreglement og Kvalifikation for at spille.

### Turneringsreglement:

Den danske bocciaturnering vil bestå af 3 indledende stævner med et afsluttende DM. Det gælder både for par og individuelt.

Ved de indledende stævner vil der ved mere end 7 spillere, blive opdelt i puljer.

Ved det første stævne er det tilfældighed princippet der afgør, hvem der er i puljerne. Ved de 2 efterfølgende stævner vil de bedste komme i en pulje og de andre i de anden pulje. Det er for at give en uforudsigelig spilleplan.

Ved hvert indledende stævne optjenes der point, så hvis der er 10 spillere i en klasse, gives der 10 point til første 1.pladsen og 2.pladsen får 9 point og så videre. Er man ikke med til det første stævne, har man ikke nogen point og derfor starter man i den 2 bedste pulje.

Ved de indledende stævner spilles der en enkelt turnering og det er de 6 bedste som går vider til DM hvor der spilles en dobbelt turnering.

Der vil ikke være medaljer ved de 3 indledende stævner. Der uddeles kun DM medaljer.

IU vil i den udstrækning det kan lade sig gøre, fordele de indledende stævner i de 3 gamle regioner. Og afholde FM så centralt i Danmark som muligt.

### 2.1 Hvem er berettiget til at konkurrere.

Alle skal have gennemgået en klassifikation, før de er registreret.

**Kun godkendte klassifikatorer kan foretage klassificeringer i boccia**

## 3. Opdeling af spil

### Individuelt

- Klasse 1 Rampe (BC3)
- Klasse 1 (BC1, BC2)
- Klasse 2 (BC4, BC5 og B-rækken).
- Klasse 3 (C og D- rækken).
- Klasse 3-U (U- rækken med taktisk hjælp)
- Klasse 4. (E-rækken og F-rækken)

### Par-turnering

- Klasse 1: (2 spillere)
- Klasse 2:(2 spillere)
- Klasse 3: (2 spillere)
- Klasse 3-u med taktisk hjælp (2 spillere)
- Klasse 4: (2 spiller)

I parturneringen kan spillere kun rykke op en klasse, så man kan ikke sætte en fra klasse 1 sammen med en fra klasse 4 og så stille op i klasse 3.

Individuelt / hold afvikles gennem (3 indledende stævner)

Både individuelt / hold afvikles (ved 3 indledende stævner)

### 3.2 Individuelle klasser

- Alle spillere skal klassificeres inden turneringen starter.

### Individuelle klasser

- Klasse 1 (BC 1 / BC2). Klasse 1 kan flyttes op i en klasse
- Klasse 1 Rampe (BC 3)
- Klasse 2 (BC 4 og andre). Kan spille siddende eller stående.
- Klasse 3-U. Klassificering bestemmer, om en spiller tilhører denne klasse.
- Klasse 3. Kan spille siddende eller stående.
- Klasse 4. Kan spille siddende eller stående

### 3.3 Individuelt

- I individuelt (klasse 1 og 2) består en kamp af fire (4) omgange.
- Hver spiller har to (2) udkast med målbold skiftende mellem spillerne.
- Hver spiller har seks (6) farvede bolde.
- Spillere, der har røde bolde, kaster fra spillebås 3, og modstander, der har blå bolde, kaster fra spillebås 4.
- Når spillerne går til banen, kan de medbringe 6 røde bolde, 6 blå bolde og 1 målbold.
- I individuelt (klasse 3-U, 3 og 4) består en kamp af 6 omgange
- Hver spiller har tre (3) udkast med målbold skiftende mellem spillerne.
- Hver spiller har seks (6) farvede bolde.
- Spillere, der har røde bolde, kaster fra spillebås 3, og modstander, der har blå bolde, kaster fra spillebås 4.
- Når spillerne går til banen, kan de medbringe 6 røde bolde, 6 blå bolde og 1 målbold.

### 3.4 par

#### Klasse 1 R og 1 K

- Består af en kamp på fire (4) omgange.
- Hver spiller har et udkast med målbolden i rækkefølge af spillebås 2 til 5.
- Hver spiller har 3 farvede bolde hver.
- Spillere med røde bolde har udkast i spillebås 2 og 4.
- Spillere med blå bolde har udkast i spillebås 3 og 5.

#### Klasse 2:

- Består af en kamp på fire (4) omgange.
- Hver spiller har et udkast med målbold i rækkefølge af spillebås 2 til 5.
- Hver spiller har 3 farvede bolde hver.
- Spillere med røde bolde har udkast i spillebås 2 og 4.
- Spillere med blå bolde har udkast i spillebås 3 og 5.

#### Klasse 3-U:

- Består af en kamp på seks (6) omgange.
- Hver spiller har et udkast med målbold i rækkefølge af spillebås 2 til 5 og det er den spilleassistent (taktiske hjælper) som vælger hvem som skal kaste 3 udkast.
- Hver spiller har 3 farvede bolde hver.
- Spillere med røde bolde har udkast i spillebås 2 og 4.
- Spillere med blå bolde har udkast i spillebås 3 og 5.

#### Klasse 3:

- Består af en kamp på seks (6) omgange.
- Hver spiller har et udkast med målbold i rækkefølge af spillebås (2 til 5) og det 3 udkast vælger kaptajnen hvem som skal kaste)
- Hver spiller har 3 farvede bolde hver.
- Spillere med røde bolde har udkast i spillebås 2 og 4.

- Spillere med blå bolde har udkast i spillebås 3 og 5

#### Klasse 4:

- Består af en kamp på seks (6) omgange.
- Hver spiller har et udkast med målbold i rækkefølge af spillebås (2 til 5) og det 3 udkast vælger kaptajnen hvem som skal kaste)
- Hver spiller har 3 farvede bolde hver.
- Spillere med røde bolde har udkast i spillebås 2 og 4.
- Spillere med blå bolde har udkast i spillebås 3 og 5

### 3.4 Kaptajnens ansvar

**3.4.1** I par ledes hvert hold af en kaptajn for hver kamp. Bogstavet "K/C" viser dommeren, hvem der er Kaptajnen, og denne skal være tydelig for dommeren. Hver kaptajn eller klub er ansvarlig for at sørge for "K/C"-et. Kaptajnen vil fungere som leder af parret og påtage sin følgende ansvarsområde:

**3.4.2** Repræsenterer parret ved møntkastet og bestemmer, om der skal spilles med røde eller blå bolde.

**3.4.3** Bestemmer, hvilket par som bør kaste i løbet af kampen, herunder enhver strafbold.

**3.4.4** Bede om teknisk eller medicinsk timeout. Træneren må også bede om teknisk eller medicinsk timeout og bede om udskiftning.

**3.4.5** Anerkende dommerens beslutning i forbindelse med der gives score.

**3.4.6** Dialog med dommeren i en situation om en afbrudt omgang eller når der er uenigheder.

**3.4.7** Underskrive kampschema eller udpege én til at underskrive på anførerens vegne. Personen, der underskriver, skal underskrive med sit eget navn.

**3.4.8** Indsende en protest. Træneren eller holdlederen kan også indsende en protest.

### 3.5 Spilleassistent regler

Klasse 1(BC1, BC3) og Klasse 2 (fodspiller) har tilladelse til at have en spillesassistent. BC1 og BC4's fodspilleres spilleassistenter bør stå bagved spillebåsen og har lov til at gå ind i spillebås, når deres atlet bestemmer det. BC3-spilleassistenter skal stå indeni atletens spillebås og må ikke kigge på spilleområdet i løbet af en omgang.

Spilleassistenter har opgaver så som:

- At justere eller stabilisere spillerens kørestol – når spilleren beder om det;
- At justere spillerens position – når spilleren beder om det;
- At rulle og/eller give bolden til spilleren – når spilleren beder om det;
- At placere rampen (for BC3) – når spilleren beder om det;
- Udføre rutinemæssige handlinger før eller efter kastet;

Samle boldene op efter hver omgang – når dommeren siger til.

Spilleassistenten har ikke tilladelse til at have direkte fysisk kontakt (ingen berøring af spilleren overhovedet ref.: 15.8.5) med spilleren i løbet af kastet, idet han hjælper spilleren med at skubbe eller justere kørestolen eller pegepind. En BC3-Spilleassistenten må ikke kigge på banen i løbet af en omgang. (ref.: 15.5.2, 15.6.5).

### Dommer kan assistere blinde/svagtseende

Blinde/svagsynet kan få markering. Det kan være ved at dommeren stiller sig bag den bold som spilleren beder om, der kan markeres med det Blå/Røde bat bag den bold som spilleren beder om, eller med lys, eller med lyd.

### Spiller assistenter klasse 3 U

Assistenten kan stå i spillerens spillebås for at gøre følgende:

1. Kan fortælle spilleren, når det er spillerens tur til at kaste.
2. Kan flytte spilleren i spillebås i den rigtige retning.
3. Fortælle hvor spilleren skal kaste.

Assistenten kan ikke uddybe eller give mere rådgivning end de 3 ovennævnte punkter. Hvis det sker, gælder det. 15.5 Følgende handlinger vil resultere i tildeling af en strafbold (ref. 15.1):

### 3.6 Træner

En træner for hver klasse har lov til at gå ind på banen for hver kamp.



Ved individuelle kampe har træneren ikke tilladelse til at gå ind i på banen. I par kampe har træneren lov til at gå ind på spilleområdet sammen med deres eget par.

## 4. Udstyr og boldtjek

Udstyr (kørestole, ramper, handsker, benskiner, osv.) og boldtjek skal foregå i starten af en turnering.

Overdommeren og/eller deres udpegede foretager kontrollen.

Bolde, der fejler, beholdes indtil slutningen af turneringen.

Handsker, benskiner eller andre lignende hjælpemidler, som spilleren bruger på banen skal dokumenteres med godkendelse fra klassifikation og skal medbringes til Udstyrstjek. Dommere kan spørge om denne godkendelse i starten af en kamp. Spillere, som bruger kommunikationshjælpemidler skal også have disse godkendt ved Udstyrstjek.

### 4.1 Banen

Overfladen skal være flad og glat (f.eks. poleret beton, træ, naturligt eller syntetisk gummi). Overfladen skal være ren. Ingenting må bruges til at forstyrre spilleoverfladen (f.eks. pulver/pudder af enhver art).

Banen måler 12.5m x 6m, hvor spillebåssene er opdelt i seks bokse. Alle målinger af grænselinjerne måles indenfor den relevante linje. Linjer, som opdeler spillerbåse og krydset måles ved en tynd blyantsstreg med tape fordelt ligeligt over hver side. Kastelinjen og V-linjen placeres inden i det ikke-gyldige område for målbolden (ref.: bilag 3 – Layout for bocciabane).

Alle banens markeringer skal være mellem 1.9 cm og 7 cm bred og skal være tydelig mærkbar. Tape må bruges til at markere linjer. Tyk tape, 4 cm til 7 cm, bruges til: Ydre grænselinjer, kastelinjer og V-linjen. Tynd tape, 1.9cm til 2.6cm, bør bruges til: Indre linjer, linjerne, som deler spillebås, målboksen og krydset.

Målboksens indre mål er 35cm x 35cm. Tynd tape skal placeres udenfor denne kvadratiske boks.

### 4.2 Måltavle

Måltavlen skal placeres et sted, hvor alle de konkurrerende spillere kan se den.

### 4.3 Tidsudstyr

Hvor det er muligt, skal tidsudstyret være elektronisk.

### 4.4 Dødbolde

En bocciabold uden for banen skal placeres i en dødboldcontainer eller udenfor grænselinjerne området en meter fra spilleområdet, så alle spillerne kan se, hvor mange bolde der er blevet spillet.

### 4.5 Rød/blå farveindikator

Indikatoren er et farvet bat, som bruges af dommeren til at vise, hvilket hold (rød/blå) som spiller næste gang.

Dommeren bruger indikatoren og sine fingre til at vise stillingen i slutningen af hver runde og i slutningen af kampen.

### 4.6 Måleudstyr

Skabeloner bruges til at måle omkredsen af bocciabolden. Målebånd, passere, lommelygter, bruges af dommeren til at måle afstande på banen.

### 4.7 Bocciabolde

Et sæt af bocciabolde består af seks røde, seks blå og én hvid målbold. Bocciabolde, der anvendes i sanktionerede konkurrencer, må opfylde kriterierne fra BISFed (ref.: 4.7.1, 4.7.2). behøver ikke BISFed stempel.

Hver atlet eller hold må bruge sine egne farvede bolde. I den individuelle turnering må hver spiller bruge sin egen målbold; i hold- og parturnering må hvert hold kun bruge én målbold. (Er der en spiller som har glemt bolde, lånes bolde af modstanderen.)



#### 4.7.1 Kriterier for bocciabolde

Vægt: 275 g. +/- 12 g.

Omkreds: 270 mm +/- 8mm

Boldene skal have en defineret farve af rød, blå og hvid, og de skal være i god stand uden nogle synlige skæremærker. Klistermærker på bolden er ikke tilladt. Overdommeren og ultimativt Teknisk Delegeret har den endelige beslutning omhandlende, hvilke bolde som må bruges.

#### 4.7.2 Boldtest

**4.7.2.1** Vægten for hver bold vil blive testet ved brug af en vægt med en nøjagtighed inden for 0.01 gram

**4.7.2.2** Omkredsen af bolden vil blive testet ved brug af en skabelon med tykkelsen 7 til 7.5mm, som har to huller; ét hul med omkredsen 262mm (det 'lille' hul) og ét med omkredsen på 278mm (det 'store' hul).

##### Test Proceduren er således:

**4.7.2.2.1** Hver bold testes for at tjekke, at det **ikke vil** kunne komme gennem det lille hul ved at placere bolden forsigtigt ovenpå det lille hul.

**4.7.2.2.2** Hver bold testes for at tjekke, at det **vil** kunne komme gennem det store hul ved at placere bolden forsigtigt ovenpå det store hul. Bolden skal kunne komme gennem vha. dens egen vægt.

**4.7.2.3** Hver bold testes ved hjælp af en standard BISFed rulle test for at tjekke, at den ruller under tyngdekraftens indflydelse ved at løsne bolden ned ad en aluminiumsrampe, som måler 290mm i længde ved en stigning på 25 grader til horisontal (+/- 0.5 grader).

Hver bold skal rulle mindst 175mm på den horisontale aluminiumsplade, som måler 100 mm, og den anses for at have bestået testen, hvis den ruller langs den horisontale plade og falder ned for enden af denne plade. Hver bold må testen maksimum tre gange, og den anses for dumpet, hvis bolden ikke falder ned i én ud af de tre forsøg. En bold, som falder ud over siden, anses desuden for dumpet.

Hvis bolden består på første forsøg, er de to næste forsøg ikke påkrævet. Ligeledes er det, hvis bolden dumper første forsøg, men består andet forsøg, så er tredje forsøg heller ikke påkrævet (ved BISFed turneringer vil testen blive gjort på en Rulletestenhed, som er blevet bekræftet af HR med en vinkel mellem 24.5 og 25.5 grader).

**4.7.2.4** Overdommeren kan udøve lignende, tilfældige tests (regler: 4.7.2.1 – 4.7.3) på banen før en kamp.

**4.7.2.5** Enhver bold, som falder under reglerne 4.7.2.1 – 4.7.2.3 vil blive afvist og tilbageholdt af overdommeren indtil slutningen af turneringen. disse bolde må ikke bruges under turneringen.

## 5. Hjælpemidler

Hjælpemidler, så som ramper brugt af atleterne i BC3-division er underlagt godkendelse af Udstyrstjek ved hver turnering. Handsker og/eller benskiner brugt af enhver atlet skal have godkendelse fra klassifikation og skal medbringes til Udstyrstjek.

### 5.1

En rampe, som ligger på siden, skal kunne være i et område med målene 2.5m x 1m. Ramper, herunder tilbehør, udvidelser og baser skal udvides til fulde position ved denne måling.

### 5.2

En rampe må ikke indeholde nogen mekaniske hjælpemidler, som vil kunne fremskynde fremdriften; sætte farten op eller ned på bolden; eller støtte retningen af rampen (dvs. lasere, niveauer, bremser, observationshjælpemidler, anvendelsesområder, osv.). Sådanne mekaniske hjælpemidler er ikke tilladt på banen.

En hævet top, som bruges til observation, er heller ikke tilladt. Fast eller midlertidigt tilbehør på rampen må ikke bruges til observation/sikring/orientering af rampen. Når først spilleren slipper bolden, bør der ikke være noget, som skulle hindre bolden på nogen måde.

### 5.3

Når man kaster bolden, må rampen ikke overskride kastelinjen.

### 5.4

Der er ingen restriktioner på længden af hoved-, mund- eller armpegeren (ref.: 15.8.4 pegepinden skal være direkte fastgjort til spillerens hoved, mund eller arm).

### 5.5

Efter dommeren præsenterer målbolden, og før mål kastes, skal den kastende spiller tydeligt bevæge rampen mindst 20 cm til venstre og 20 cm til højre (ref.: 15.8.10).

Ved afslutninger med tiebreaks (både individuelle og parspil) skal hver spiller svinge rampen 20 cm til venstre og 20 cm til højre, før den første bold kastes, men efter dommeren indikerer, at det er deres tur (ref.: 13.5). Rampen skal også svinges 20 cm til hver side før ethvert straffekast.

Spiller, som stadig har bolde, som skal kastes, skal omstille rampen, før spilleren kaster ved at svinge rampen 20 cm, når spilleren eller en holdkammerat vender tilbage fra spilleområdet. Hvis spilleren ikke har nogle bolde tilbage, er det ikke nødvendigt at svinge rampen (ref.:15.8.10). Det er ikke nødvendigt at svinge rampen mellem andre udkast.

### 5.6

En spiller må gerne bruge mere én rampe og/eller peger i løbet af kampen. Alle hjælpemidler skal blive i spillerens spillebås i hele kampen. Hvis spilleren ønsker at bruge andre ting (flasker, jakker, skiftere, flag...) eller andet udstyr (peger, rampe eller rampeforlænger...) i løbet af en kamp, skal disse ting være inden i spillerens spillebås i begyndelse af samme kamp. Hvis en ting er taget ud af spillerens spillebås i løbet af en kamp, vil dommeren dømme ifølge regel 15.6.1, 15.6.4

### 5.7

Hvis rampen går i stykker i løbet af en kamp, skal tiden stoppes, og atleten tildes én 10-minutters teknisk timeout for at lave rampen. I en parkamp må en spiller dele ramper med holdkammerater og/eller udskifteren. En udskiftningsrampe kan benyttes mellem runderne (overdommeren skal gøre opmærksom på dette).

### 5.8

Spillere, som har behov for handsker og/eller benskiner, skal have dokumenteret godkendelse fra klassifikation.

## 6. Kørestole

### 6.1

Konkurrencekørestole skal være så standard som muligt. Scootere må også bruges. Der er ikke nogen restriktioner på sædehøjden for BC3-spillere, så længe spillerne forbliver siddende. For alle andre spillere er den maksimale sædehøjde 66cm målt fra jorden til det laveste punkt, hvor spillerens balde er i kontakt med sædet.

### 6.2

Hvis kørestolen går i stykket i løbet af kampen, skal tiden stoppes, og spilleren tildeles en 10-minutters teknisk timeout til at reparere den. Hvis kørestolen ikke kan repareres, skal spilleren enten fortsætte eller forlade kampen. (ref.: 11.8).

### 6.3

I tilfælde af uoverensstemmelse skal overdommeren i samarbejde med Teknisk Delegeret træffe en beslutning. Deres beslutning er endelig.

## 7. Tilfældige tjek

### 7.1

Udstyr er underlagt tilfældige tjek på hvilket som helst tidspunkt i løbet af en turnering efter skøn af overdommeren.

### 7.2

Bolde, som ikke klarer kriterierne i regel 4.7.1, 4.7.2, vil blive konfiskeret indtil slutningen af turneringen. Dommeren vil registrere de afviste bolde på dommersedlen. spillerne har lov til at erstatte bolden(e) med andre godkendte på dette tidspunkt. Hvis en spiller medbringer for mange bolde på banen, vil de ekstra bolde blive konfiskeret indtil slutningen af konkurrencen.

“Ekstra bolde”, som er blevet konfiskeret på banen, men som ellers er tilladte, kan blive tilbagekrævet til en efterfølgende konkurrence i samme turnering. Disse kan kræves efter konkurrencen.

### 7.3

Hvis én eller flere bolde dumper det tilfældige tjek, vil spilleren få et gult kort under regel 15.9.3. Hvis en spiller har mere end én bold afvist ved samme tilfældige tjek, vil det kun straffes med et gult kort.

### 7.4

Hvis en spiller bold eller udstyr (kørestol, rampe, handsker, benskiner eller andet) dumper ved et andet tilfældigt tjek, får atleten et andet gult kort og nægtet adgang til nuværende kamp under regel 15.9.2 og 15.9.3.

### 7.5

Spillere og trænere kan overvære det tilfældige tjek. Hvis noget dumper, skal dommeren kontakte til overdommeren for at gentage testen. Tilfældige tjek kan ske på banen i løbet af en kamp.

### 7.8

For pardivision skal spillerne identificere sit udstyr og bolde på banen, så man ved, hvilket udstyr og bolde der tilhører hvilken spiller, hvis udstyret eller boldene skulle dumpe det tilfældige tjek. Hvis ejerskabet ikke tilkendegives, får anføreren et gult kort (ref.: 15.9.2).

## 8. Tid pr. omgang.

### 8.1

Hver spiller har en tidsbegrænsning for at spille hver kamp og overvåges af en tidtager. I Danmark vil klasse 1 spille med tid. Ved DM vil klasse 2 spille med tid. De øvrige klasser spiller ikke med tid.

**Tiderne er individuelle:**

- Klasse 1 (BC1 / BC2) 5 minutter pr. spiller pr. Omgang
- Klasse 1R (BC3) 6 minutter pr. spiller pr. Omgang
- Klasse 2 4 minutter pr. spiller pr. Omgang

### Tiderne er par / hold:

- Klasse 1 (BC1 / BC2) 6 minutter pr. spiller pr. Omgang
- Klasse 1R (BC3) 7 minutter pr. spiller pr. Omgang
- Klasse 2 5 minutter pr. spiller pr. Omgang

### 8.2

Målkast hvid bold betragtes som en del af en spillers tidsfordeling.

### 8.3

En spillers tid skal starte, når dommeren viser hvilken farve skal kaste, inklusive hvidbold.

### 8.4

Spillerens tid vil stoppe i det øjeblik, bolden der kastes, bliver stille på banen eller krydser bane linjen, ydre linjer.

### 8.5

Hvis en spiller ikke har kastet bolden, når tidsgrænsen er nået, annulleres denne bold og andre resterende bolde fra denne spiller, skal placeres i dødboldscontaineren. For spillere i klasse 1R kastes bolden, når den begynder at rulle ned ad rampen.

### 8.6

Hvis en spiller kaster en bold, efter tidsgrænsen er nået, stopper dommeren bolden og fjerner den fra banen før afbrydelse af spillet. Hvis bolden forstyrrer andre bolde, afbrydes spillet.

### 8.7

Tidsbegrænsningen for straffeboldene er et minut for hver straffebold (1 bold), der gælder for alle klasser.

### 8.8

I løbet af hvert spil vises den resterende tid for begge spillere på resultattavlen. Ved afslutningen af hver runde noteres den resterende tid på begge spillere på kampskemaet.

### 8.9

Hvis tiden er forkert beregnet under en kamp, justerer dommeren tiden for at kompensere for fejlen.

### 8.10

I situationer med uenighed eller diskussion skal dommeren stoppe uret.

### 8.11

Timeren meddeler højtlydt og tydeligt, når den resterende tid er "1 minut", "30 sekunder", "10 sekunder"; og "tid", når tiden er udløbet. I løbet af "et minut" mellem omgange skal timeren annoncere "15 sekunder!" og "Tid!"

## 9. Turneringstøj

Deltagere fra samme klub skal have det samme konkurrencetøj på

Det kan omfatte:

- Jakke
- t-shirt
- Sportstøj model nederdel / bukser.

Hvis jakke ikke bruges, skal klub trøje bæres.

Hvis denne regel ikke følges, har du ikke ret til at starte,

## 10. Spillet

Forberedelse til kampen begynder på banen

- Møntkast, spiller/ anføreren kan vælge, om de skal se boldene før eller efter møntkastet.
- Vinderen af møntkastet vælger farve.
- Dommeren dirigerer spilleren til den rigtige spillebås ved kampstart

Individuel / hold må kun medbringe 6 røde, 6 blå og en hvid målbold til banen. Farvede bolde, der ikke skal bruges placeres for enden af banen ved tidsuret

### 10.1 Opvarmning på banen

Når man først er på banen, vil spillerne stille sig i sin spillebås. Dommeren vil indikere starten på en opvarmning på to minutter, hvor hvert hold må kaste op til syv bolde (også målbolden).

Opvarmningen slutter, når begge hold har kastet alle syv bolde eller når de to minutter er gået.

### 10.2 Kast af målbold

Når man kaster hver bold (målbold, rød eller blå), skal spilleren have alt sit udstyr, bolde; og ejendele inden i sin egen spillebås. For BC3-spillere inkluderer dette også spilleassistenten.

**10.2.1** Holdet, som spiller med røde bolde, starter altid første runde.

**10.2.2** Spiller må kun kaste målbolden, når dommeren indikerer, at det er holdets tur.

**10.2.3** Målbolden skal ligge stille på det område, som er gyldigt for målbolden.

### 10.3 mislykket målbold

**10.3.1** Målbolden er mislykket, hvis:

- Den ligger stille i et område, som ikke er gyldigt for målbolden;
- Den kastes udover banelinjerne;
- Spilleren, som kaster, overtræder en regel. Den passende straf under regel 15.1 – 15.11 bliver også givet.

**10.3.2** Hvis målbolden dømmes mislykket, vil spilleren, som skal kaste i næste runde, kaste målbolden. Hvis målbolden dømmes mislykket i den sidste runde, er det spilleren, som kastede den i den første runde, til at kaste målbolden. Kastet af målbolden bliver ved at skifte mellem spillerne, indtil det rammer i det gyldige område på banen.

**10.3.3** Når målbolden dømmes mislykket, vil den næste runde starte, som om der ikke var lavet en fejl, og målbolden vil blive kastet af den, som skulle kaste i næste runde.

### 10.4 Kast af første bold på banen

**10.4.1** Spilleren, som kaster målbolden, kaster også den første farvede bold (ref.: 15.8.9).

**10.4.2** Hvis bolden kastet uden for linjerne eller tilbagetrækkes som følge af regelbrud, vil holdet fortsætte med at kaste bolden, indtil en bold lander i spilleområdet på banen eller indtil alle deres bolde er kastet. I pardivision kan enhver atlet fra holdet, som er indikeret til at kaste, kaste den anden bold ind i spilleområdet.

## 10.5 Første kast af modstanderen

10.5.1 Det modsatte hold vil nu kaste.

10.5.2 Hvis bolden kastet uden for linjerne eller tilbagetrækkes som følge af regelbrud, vil holdet fortsætte med at kaste bolden, indtil en bold lander i spilleområdet på banen eller indtil alle deres bolde er kastet. I pardivision må enhver atlet kaste den anden farvede bold.

## 10.6 Kast af de resterende bolde

10.6.1 Holdet, som er næste til at kaste, vil være det hold, som hvis bold ikke er tættest ved målbolden, medmindre de har kastet alle boldene. I det tilfælde vil det andet hold kaste. Dette fortsætter indtil begge hold har kastet alle bolde.

10.6.2 Hvis en spiller beslutter ikke at kaste nogen resterende bolde i denne runde, skal dette formidles til dommeren, og disse bolde vil blive erklæret for dødbolde. Ikke-kastede bolde noteres på dommersedlen.

## 10.7 Færdiggørelse af omgang

**10.7.1** Efter alle bolde er blevet kastet, og der ikke er nogen strafbolde, vil dommeren annoncere stillingen og sige "omgang" er færdig." (ref.: 11).

BC3-spilleassistenter må nu vende ansigtet til spilleområdet.

**10.7.2** Hvis der er nogle strafbolde, som skal kastes, efter stillingen er anerkendt af atleterne eller anførerne, vil spilleområdet blive ryddet af dommeren (linjedommer kan hjælpe til). Holdet, som skal kaste en strafbold, vil vælge én af deres farvede bolde, der herefter kastes mod målboksen ved krydset. Dommeren vil annoncere den optalte stilling (ref.: 11) og herefter "omgang er færdig."

**10.7.3** I den sidste runde af en kamp, hvis alle boldene ikke er blevet kastet, og hvis vinderen er åbenlys, vil der ikke blive pålagt en straf, hvis sportsassistenten eller træneren jubler. Dette gælder også for strafkast.

**10.7.4** Spilleassistenter og trænere må kun træde ind på spilleområdet, når dommeren giver dem lov (ref.: 15.9.7) i slutningen af en omgang, når dommeren annoncerer, "Ét minut!" når målbolden samles op.

## 10.8 Forberedelse for efterfølgende omgang for alle divisioner

- Dommeren vil tillade et maksimum af et-minutter mellem omgangene.
- Et-minuttet begynder, når dommeren samler målbolden op fra gulvet og annoncerer "Ét minut!".
- Spilleassistenter og/eller officials, trænere (kun for pardivision) vil hente bolde i begyndelsen af næste omgang. Efter 45 sekunder vil dommeren sige "15 sekunder!" Efter minuttet vil dommeren sige "Tid!"
- Det modsatte holds handlinger skal stoppe, når dommeren giver målbolden til den spiller, som skal til at kaste. Dommeren siger "Målbold!" Hvis ikke modsatte hold er klar, bliver de nødt til at vente, indtil dommeren indikerer, at det er deres tur til at kaste. På det tidspunkt kan de færdiggøre deres forberedelse. Spillerne skal være i deres spillerbåse; Spilleassistenter og trænere (par) skal være i deres udpeget område, når dommeren siger "Tid!". Hvis ikke, vil de få et gult kort for at forsinke

## 10.9 Kast af bolde

**10.9.1** Når spilleren slipper bolden, skal spilleren have mindst én balle til at røre kørestolens eller scooterens sæde. Spillere som kun kan spille på maven, skal have kontakt mellem mave og kastestolen (ref.: 15.6.3). Disse spillere skal have godkendelse for at kaste på denne måde fra klassifikation. (gælder kun for klasse 1 og 2)

**10.9.2** Hvis bolden er kastet, og den rammer den kastende spiller, en modstander eller en modstanders udstyr, vil bolden fortsat være i spil.

**10.9.3** En bold, efter den er blevet kastet, sparket eller har forladt rampen, kan rulle udover siden af spillerens bås (enten i luften eller på gulvet) og gennem modstanderholdets spille bås, før den krydser kastelinjen og bevæger sig ind i spilleområdet.

**10.9.4** Hvis en bold i spil ruller af sig selv uden at blive rørt eller lignende, vil den forblive i spilleområdet i den nye position.



### 10.10 Bolde ude af banen

**10.10.1** Enhver bold anses som ude af banen, hvis den rører eller krydser de yderste linjer. Hvis bolden rører linjen og støtter en anden bold, fjernes bolden på linjen direkte udad vinkelret på grænselinjen i én bevægelse, mens bolden er i kontakt med gulvet. Hvis bolden, som blev støttet, falder og rører linjen, vil denne bold også anses som ude af banen. Hver bold vil blive håndteret ifølge regel 10.10.4 eller 10.11.1.

**10.10.2** En bold, som rører eller krydser de yderste linjer og herefter bevæger sig ind i spilleområdet igen, anses som ude af banen.

**10.10.3** Hvis bolden ligger mellem udkast linjen og v, og dommeren skønner at det var et kast, så skal bolden blive liggende (undtagen eksemplet i regel 10.14),

**10.10.4** Enhver farvet bold, som kastes eller slås ud af banen, bliver til en dødbold og placeres i det passende område. Dommeren er alene til at afgøre, om bolden er ude af banen.

### 10.11 Målbold slået ud af banen

**10.11.1** Hvis målbolden slås ud af spilleområdet eller til et ikke-gyldigt område for målbolden, lægges den på krydset.

**10.11.2** Hvis dette ikke er muligt, fordi en anden bold dækker krydset, vil målbolden blive placeret lige foran krydset midt mellem linjerne og så tæt på krydset som muligt ('foran' henviser til området mellem kastelinjen og krydset).

**10.11.3** Når målbolden er placeret på krydset, er det regel 10.6.1, der bestemmer hvilket hold der skal kaste.

**10.11.4** Hvis der ikke er nogle farvede bolde i spilleområdet, efter målbolden er placeret igen, er det holdet, som slog målbolden ud, der skal kaste.

### 10.12 Bolde lige langt væk

Når man bestemmer, hvilket hold der skal kaste, hvis to eller flere forskelligfarvede bolde er lige langt fra målbolden (selv hvis stillingen er mere end 1-1 til ét af holdene), er det holdet, som sidst kastede, der skal kaste igen. Holdet vil skiftes til at kaste, indtil enten de ikke har lige lang afstand til målbolden, eller det ene hold har kastet alle sine bolde. Spillet vil herefter fortsætte som normalt.

Hvis en ny kastet bold ændrer den lige lange distance mellem de to tætteste bolde, men hvor resultatet bliver to bolde med samme afstand til målbolden igen, vil den samme farve kaste igen.

### 10.13 Bolde kastet på samme tid

Hvis et hold kaster mere end én bold, når det er deres tur til at kaste, vil begge bolde blive tilbagetrukket og blive til dødbolde (ref.: 15.8.12).

### 10.14 Tabt bold

Hvis en spiller ved uheld taber bolden, er det spillerens ansvar at spørge dommeren om tilladelse til at spille bolden igen. Dommeren bestemmer, hvorvidt bolden blev tabt som følge af ufrivillig handling eller om det var et forsøg på at kaste bolden. Der er ikke nogen grænse for, hvor mange gange bolden må kastes igen, og det er dommeren, som alene bestemmer. I dette tilfælde vil tiden ikke blive stoppet.

### 10.15 Dommerfejl

Hvis dommeren fejler, og det forkerte holder dermed kaster bolden(e), vil disse bolde blive returneret til den kastende atlet. I dette tilfælde vil tiden justeres tilbage så vidt muligt. Hvis nogle bolde bliver forstyrret, vil runden blive behandlet som en forstyrret runde (ref.: 12, 15.2.4).

### 10.16 Udskiftning

**10.16.1** I par klasser kan der udskiftes mellem stævnerne ved sygdom

Trænere skal stå ved enden af banen i et passende, udpeget område. Definitionen på dette område bestemmes af HOC og vil være afhængig af det overordnede layout for banen.

Hvis en spiller i par fortsætter spillet med 1 spiller. De har kun 3 bolde hver.

Spillere i hold som kommer for sent, må udgå fra kampen som spilles, men kan deltage i næste kamp.



## 11. Scoring

**11.1** Scoring vil finde sted af dommeren efter begge hold har kastet alle bolde, herunder også strafbolde, hvis det er aktuelt. Point for strafbolde vil blive lagt oveni og registreret.

**11.2** Holdet med bolden tættest på målbolden vil blive tildelt ét point for hver bold, som er tættere på målbolden, end modstanderens tætteste bold.

**11.3** Hvis to eller flere bolde med forskellig farve er lige langt fra målbolden, og der ikke er nogle bolde, som ligger tættere på, modtager hvert hold ét point pr. bold.

**11.4** Ved færdiggørelsen af hver omgang skal dommeren sørge for, at stillingen er korrekt på både dommersedlen og måltavlen. Spiller/kaptajnen er ansvarlige for at pointene er registreret korrekt. For hvert straffekast vil en farvet bold, som stopper inden for målboksen tildeles ét point.

**11.5** Ved færdiggørelsen af omgangene vil pointene fra hver runde lægges sammen, og det hold med flest point vinder.

**11.6** Dommeren kan kalde kaptajnen (eller atleterne i den individuelle division) frem, hvis en måling skal finde sted, eller hvis beslutningen er tæt ved afslutningen på en omgang.

**11.7** Hvis stillingen er lige efter alle omgangene, inklusive straffekast, skal holdene ud i en tiebreak. De point, som scores i en tiebreak, vil ikke tælle med, men blot bestemme vinderen af kampen.

**11.8** Hvis et hold mister en kamp, bliver det modsatte hold kåret som vinder med stillingen 6-0 eller den største pointforskel i enhver kamp i den division eller knockout-serien. Det diskvalificerede hold vil score nul point. Hvis begge hold diskvalificeres, taber de begge kampen med 6-0 eller den største pointforskel i enhver kamp i den division eller knockout-serien. Stillingen registreres for begge sider som "tabt med 0-(?)". Hvis begge sider taber kampen, vil Teknisk Delegeret og overdommeren bestemme en passende handling.

## 12. Afbrudt omgang

**12.1** En omgang bliver afbrudt, hvis bolden er blevet flyttet på grund af kontakt med en atlet eller dommeren, eller hvis en bold kastes ved regelbrud, og som dommeren ikke når at stoppe.

**12.2** Hvis en omgang dømmes afbrudt som følge af en dommers fejl eller handling, vil dommeren under konsultation med linjedommeren returnere de boldene til den forrige position (dommeren vil altid prøve at respektere den forrige stilling, selv hvis boldene ikke ender præcist samme sted). Hvis dommeren ikke kender den forrige stilling, skal omgangen startes forfra. Dommeren har den endelige beslutning.

**12.3** Hvis en omgang dømmes afbrudt som følge af et holds fejl eller handling, vil dommeren handle i takt med regel 12.2, men kan vende beslutningen med det dårligt stillede hold for at tage den mest retfærdige beslutning.

**12.4** Hvis en afbrudt omgang er dømt, og strafbolde er blevet tildelt, vil strafbolden(e) blive spillet til sidst efter (den genspillede) omgang. Hvis spilleren eller holdet, som var skyld i den afbrudte omgang, tidligere er blevet tildelt strafbolde i samme omgang, har de ikke længere mulighed for at spille disse strafbolde.

## 13. Tiebreak

**13.1** En tiebreak udgør en ekstra omgang.

**13.2** Atleter skal blive i deres originale spillebås.

**13.3** Efter et maksimum på ét minut efter tie-break-omgangen blev kaldt, skal der slås plat eller krone. Vinderen af dette vil bestemme, hvilket hold der skal kaste den første farvede bold. Der spilles med målbolden fra det hold, som kaster

først. I løbet af eller efter møntkastet må 1R (BC3) -spilleassistenten ikke kigge på spilleområdet (ref.: 15.5.2).

**13.4** Målbolden placeres på krydset.

**13.5** En tiebreak spilles herefter som en normal runde. I 1R individuelle division skal spillerne svinge rampen, inden de giver slip på deres første farvede bold (både rød og blå). I 1R-par skal alle spillere (både rød og blå) svinge deres rampe, når dommeren giver holdet tilladelse til at kaste, og det skal ske, inden de giver slip på den første bold (ref.: 5.5.8.10 – tilbagetrækning af den kastede bold).

**13.6** Hvis en situation, som beskrevet i 11.3 finder sted, hvis begge modtager lige point i tiebreak, registreres stillingen, og en ny tie-break-omgang skal spilles. Nu vil det modsatte hold begynde omgangen. Sådan fortsætter det, hvor det første kast skiftes mellem holdene, indtil der er fundet en vinder.

**13.7** Når det er nødvendigt at spille en ekstra tie-break-omgang for at beslutte den endelige placering af holdene i en pulje, vil atleterne mødes i på banen, hvor dommeren vil:

- Kaste en mønt for at bestemme, hvilket holde der spiller rød, og hvilket der spiller blå;
- Kaste en mønt igen for at bestemme, hvilket hold der starter;
- Der spilles med målbolden fra det hold, som starter, og denne placeres på krydset;
- Denne tie-break-omgang spilles nu som en normal omgang;
- Hvis hvert hold modtager lige mange point i tiebreak-omgang, vil pointene registreres på dommersedlen og en anden tiebreak-runde spilles. Denne gang er det det modsatte hold, som starter runden og med deres målbold placeret på krydset;
- Sådan fortsætter det, hvor det første kast skiftes mellem holdene, indtil der er fundet en vinder.

## 14. Bevægelse på banen

**14.1** Et hold må ikke forberede det næste kast, orientere kørestolen eller rampen, eller rulle bolden i modstanderens tid (før farven vises, accepteres det, hvis en spiller samler en bold op uden at kaste den, f.eks. er det tilladt for rødt hold at samle sine egne bolde op før dommerens signal til blåt hold om at kaste og herefter beholde bolden i hænderne eller lægge den i skødet; det er ikke tilladt for rødt hold at samle sine bolde op, efter dommeren har givet signal til blåt hold.), ref.: 15.5.4.

**14.2** Når først dommeren har indikeret, hvilket hold der må kaste, har spillere fra dette hold lov til at bevæge sig på spilleområdet og tom spillebås ved siden af. Spillere har tilladelse til at orientere rampen fra deres egen eller tom spillebås. Spillere må ikke gå ind i modstanderens spillebås i forberedelsen på deres næste kast eller for at orientere en rampe.

**14.3** Spillere må ikke gå bag spillebås for at rette op på deres eget kast eller for at snakke med deres holdkammerater. Området bag spillebåse må kun benyttes af BC3-spillere for at gå ind på spilleområdet. Hvis de ønsker at gå ind på spilleområdet for par BC3, skal de gøre det uden at gå bagved deres egen holdkammerat. Spillere, som ikke overholder disse bevægelsesregler på banen, vil få fortalt at holde sig til det passende område og begynde opsætningen igen. Forløbet tid bliver ikke genoprettet.

**14.4** Hvis en spiller har behov for assistance for at komme ind på banen, kan de spørge om dommeren eller linjedommeren om hjælp.

**14.5** Hvis en spiller kaster en bold i en parkamp, mens deres holdkammerater stadig er på vej tilbage til deres spillebås, vil dommeren dømme én strafbold plus tilbagetrækning af den kastede bold (ref.: 15.6.7). Den tilbagevendende atlet (ikke-kastende) skal have mindst ét hjul i sin spillebås, når holdkammeraten kaster.

**14.6** Rutinemæssige handlinger før eller efter kastet er tilladt uden specifik anmodning, som skal foretages af spilleassistenten.

## 15. Regelbrud

I tilfælde af regelbrud kan én eller flere af flere konsekvenser blive tildelt:

- Én strafbold
- Tilbagetrækning
- Én strafbold plus tilbagetrækning
- Én strafbold plus et gult kort
- Gult kort
- Rødt kort (diskvalificering)

En spiller og deres egen spilleassistent anses som én enhed – ethvert gult eller rødt kort, som spilleassistenten modtager, gælder ligeledes for spilleren.

En træner anses for sin egen enhed, så hvis en træner modtager et gult eller rødt kort, går det ikke ud over holdet. Hvis en træner diskvalificeres, er det hans/hendes egen konsekvens.

### 15.1 En strafbold

**15.1.1** En strafbold gives i form af en ekstra bold til modsatte hold. Denne bold kastes efter alle andre bolde i runden er blevet spillet.

Dommeren udregner stillingen; alle bolde vil blive fjernet fra spilleområdet, og holdet med strafbolden vil vælge én af deres farvede bolde, som de vil kaste mod målboksen ved krydset.

Dommeren vil vise farven og sige "Ét minut!". Atleten har nu ét minut til at kaste strafbolden.

Hvis bolden stopper indeni målboksen på 35 x 35 cm uden den rammer yderlinjen, vil holdet få ét point.

Dommeren vil lægge dette til stillingen fra runden, og det registreres på dommersedlen. I tilfælde af en strafbold vil tiden blive nulstillet til ét minut efter at have noteret den aktuelle resterende tid på dommersedlen.

**15.1.2** Hvis mere end ét regelbrud sker i én runde, kan et hold tildeles flere strafbolde. Hver strafbold kastes separat.

Den kastede bold fjernes, og der tilføjes point, hvis der scores, og holdet vælger herefter, hvilken bold de vil kaste med.

**15.1.3** Hvis begge hold tildeles en strafbold, går disse ikke ud med hinanden. Hvert hold vil forsøge at få point, og boldene kastes i samme rækkefølge, som de blev tildelt i. Den første strafbold kastes af holdet, som modtog den først, hvorefter der skiftes.

**15.1.4** Hvis et hold tildeles en strafbold, mens en strafbold er ved at blive kastet, vil modsatte hold ligeledes få en strafbold.

### 15.2 Tilbagetrækning

**15.2.1** En tilbagetrækning er fjernelse af en bold på banen. Denne bold placeres i dødboldcontaineren eller et udpeget område.

**15.2.2** Der kan kun dømmes tilbagetrækning af en bold, hvis regelovertrædelsen sker under kastet.

**15.2.3** Hvis et regelbrud sker, og der dømmes tilbagetrækning, så vil dommeren altid forsøge at stoppe bolden, før den rammer nogle af de andre bolde.

**15.2.4** Hvis dommeren ikke når at stoppe bolden, før den rammer de andre, vil runden blive gjort til en afbrudt runde (ref.: 12.1-12.4).

### 15.3 Gult kort

**15.3.1** Ved at lave regelovertrædelse som skrevet i regel 15.9 vil dommeren give et gult kort til atleten og notere regelovertrædelsen på dommersedlen.

**15.3.2** Hvis man får to gule kort i samme konkurrence, er atleten forvist fra nuværende kamp. Kampen anses som tabt i den individuelle og pardivisionen (ref.: 11.8).

Hvis en spiller og/eller spilleassistenten modtager et gult kort i holddivisionen, bliver spilleren forvist fra den aktuelle kamp. Kampen kan fortsætte med en spiller tilbage. Enhver bold, som ikke kastes af spilleren med de to gule kort, vil placeres i en dødboldcontainer eller et udpeget område. I efterfølgende runder vil holdet spille med 3 bolde. Hvis det er anføreren, som udvises, vil en anden holdkammerat overtage rollen som anfører.

For det andet gule kort og alle efterfølgende gule kort, som en person modtager, vil det gælde, at han/hun udvises fra

den aktuelle kamp, men har lov til at spille resterende kampe i en konkurrence.

#### 15.4 Rødt kort (diskvalificering)

**15.4.1** Når en atlet, træner eller spilleassistent bliver diskvalificeret, viser dommeren det røde kort og noterer det på dommersedlen. Et rødt betyder altid straks diskvalificering fra konkurrencen for personen, som modtager det (ref.: 15.11.4).

**15.4.2** Hvis en spiller og/eller spillerens spilleassistent i den individuelle eller pardivision diskvalificeres, vil holdet tabe kampen (ref.: 11.8).

**15.4.3** Hvis en spiller og/eller hans/hendes spilleassistent i holddivision diskvalificeres, vil kampen fortsætte med resterende spillere. (ref.: 11.8). Enhver bold, som ikke kastes af atleten med de to gule kort, vil placeres i en dødboldcontainer eller et udpeget område. I efterfølgende runder vil parret spille med tre bolde. Hvis det er anføreren, som forvises, vil en anden holdkammerat overtage rollen som kaptajn. Hvis endnu en atlet på samme hold diskvalificeres, taber holdet kampen.

**15.4.4** En diskvalificeret person kan få lov til at spille flere konkurrencer i samme turnering, hvis overdommeren og Teknisk Delegeret bestemmer det.

#### 15.5 Følgende handlinger straffes med en strafbold (ref.: 15.1):

**15.5.1** En spiller forlader kasteboksen, uden det er deres tur (ref.: 14.2).

**15.5.2** En 1R (BC3) -spilleassistent vender sig om for at kigge i løbet af en omgang (ref.: 3.5, 13.3).

**15.5.3** Hvis dommeren mener, der foregår upassende kommunikation mellem spiller, deres spilleassistenter og/eller deres trænere (ref.: 16.1 --16.3).

**15.5.4** Atleten og/eller spilleassistenten forbereder næste kast, orienterer kørestolen, orienterer rampen, når det modsatte holds tur (ref.: 14.1).

**15.5.5** Spilleassistenten flytter kørestolen, rampen eller pegepinden eller giver en bold til spilleren, uden spilleren har spurgt om det (ref.: 3.5).

**15.5.6** Spilleassistent for klasse U-spiller som uddyber mere end de 3 punkter.

#### 15.6 Følgende handlinger straffes med en strafbold og tilbagetrækning af en kastet bold (ref.: 15.1 / 15.2):

**15.6.1** Kast af målbolde eller en farvet bold, når spilleassistenten, spiller eller deres udstyr, bolde eller ejendele rører ved banens markering eller en del af banens overflade, som ikke er en del af spillerens spillebås. For 1R spillere og deres spilleassistenter omfatter dette, mens bolden stadig er på rampen (ref.: 10.2).

**15.6.2** Kast af bolden, når rampen hænger over kastelinjen (ref.: 5.3).

**15.6.3** Kast af bolden uden at have mindst én balde (eller maven afhængig af klassifikation) i kontakt med sædet på stolen (ref.: 10.9.1).

**15.6.4** Kast af bolden, når bolden rører en del af banen, som er uden for atletens kasteboks (ref.: 10.2).

**15.6.5** Kast af bolden, når 1R-spilleassistent kigger på spilleområdet (ref.: 3.5).

**15.6.6** Kast af bolden, når en spillers sædehøjde er højere end 66 cm for klasse 1 (BC1, BC2) (ref.: 6.1).

**15.6.7** Når en spiller kaster en bold parkampe, hvor en holdkammerat stadig er på vej tilbage til sin spillebås (ref.: 14.5). Hvis den ikke-kastende spiller har mindst ét hjul til at være indeni kasteboks, så er de "indeni" spillebåsen.

**15.6.8** Forberedelse og herefter kaster bolden, når det er det modsatte holds tur til at kaste (ref.: 15.5.4).

#### 15.7 Følgende handlinger straffes med en strafbold og et gult kort-(ref.: 15.1, 15.3):

**15.7.1** Enhver bevidst interferens med eller distraktion af en anden spiller på en måde, som påvirker spillerens koncentration eller kast.

**15.7.2** Forårsager en afbrudt runde.

#### 15.8 Følgende handlinger straffes med tilbagetrækning (ref.: 15.2):

**15.8.1** Kast af en bold, før dommeren har indikeret, hvilken farve der skal spilles.

**15.8.2** Hvis en bold stopper på rampen, efter atleten har givet slip.

**15.8.3** Hvis en 1R (BC3) -spilleassistent stopper bolden på rampen af en eller anden grund.

**15.8.4** I en 1R (BC3) -kamp, hvor 1R (BC3) -spilleren ikke er personen, som giver slip på bolden. En spiller skal have

direkte fysisk kontakt med bolden, når bolden frigøres. Direkte fysisk kontakt omfatter brug af hjælpemidler, som er direkte fastbundet til atletens hoved, mund eller arm (ref.: 5.4).

**15.8.5** Hvis spilleassistenten rører spilleren eller skubber/trækker i kørestolen, når bolden kastes (ref.: 3.5).

**15.8.6** Hvis en spillersassistent og en spiller giver slip på bolden på samme tid.

**15.8.7** Hvis en farvet bold kastes før målbolden.

**15.8.8** Hvis et hold ikke har sluppet bolden, inden tiden er gået (ref.: 17.5).

**15.8.9** Hvis den første farvede bold ikke kastes af samme atlet, som kastede målbolden (ref.: 10.4.1).

**15.8.10** Når en 1R (BC3) -spiller ikke svinger rampen mindst 20 cm til venstre og 20 cm til højre efter målbolden er blevet præsenteret og inden målbolden kastes; eller efter kast af en strafbold; eller før hver atlets første kast i en tiebreak (ref.: 5.5).

**15.8.11** Hvis en 1R (BC3) -spiller ikke re-orienterer rampen ved at svinge 20 cm, når ham/hende eller en holdkammerat vender tilbage fra spilleområdet, før spilleren kaster sin egen bold (ref.: 5.5).

**15.8.12** Hvis et hold kaster mere end én bold på samme tid (ref.: 10.13).

### **15.9 Følgende handlinger straffes med gult kort til atlet, sportsassistent og/eller træner (ref.: 15.3):**

**15.9.1** Hvis en spiller har flere med ind i opvarmningsområdet eller inde på banen, end det som er tilladt. Dette vil føre til gult kort for spilleren eller anføreren i tilfælde af parkampe.

**15.9.2** Hvis en spiller, et par medbringer flere bolde end tilladt med på banen. Disse ekstra bolde konfiskeres og beholdes, indtil konkurrencen er slut.

I pardivision vil det gule kort blive givet til den spiller, som medbringer flere bolde end tilladt. Hvis det ikke er muligt at komme frem til, hvem denne spiller er, så får anføreren det gule kort.

“Ekstra bolde”, som er blevet konfiskeret, men som ellers er tilladte, kan opkræves i efterfølgende konkurrencer i samme turnering.

**15.9.3** Hvis en spillers bold(e) ikke opfylder kriterierne ved et tilfældigt tjek. En melding vil blive vist ved sekretariatet for diskvalificeret bolde og fejlet udstyr.

**15.9.4** En urimelig forsinkelse af en kamp.

**15.9.5** Ikke at acceptere dommerens beslutning og/eller at handle på en måde, som skader det modsatte hold eller deres stævne officials.

**15.9.6** At forlade banen i løbet af en kamp uden tilladelse fra dommeren, selv hvis det er mellem hver omgang eller i løbet af en medicinsk eller teknisk timeout. Denne person må ikke vende tilbage til kampen.

**15.9.7** Hvis spilleassistenten eller træneren går ind i spilleområdet uden tilladelse fra dommeren.

### **15.10 Følgende handlinger straffes med sit andet gule kort til en atlet, spilleassistent og/eller træner, som herefter forvises fra den aktuelle kamp (ref.: 15.3):**

**15.10.1** Modtagelsen af det andet gule kort i løbet af samme konkurrence (dvs. har tidligere fået et gult kort for en overtrædelse i regel 15.9)

**15.10.2** Et andet gult kort givet til spilleren og/eller spilleassistenten på banen i løbet af samme konkurrence straffes med forvisning af den aktuelle kamp. Hvis dette er forberedelsen til en individuel kamp, vil spilleren tabe kampen (ref.: 11.8).

Et andet gult kort til træneren forhindrer ham/hende i at være i spillefeltet denne kamp.

**15.10.3** Et andet gult kort givet på banen i løbet af en kamp fører til forvisning fra kampen og kan ende i tab af kampen (ref.: 11.8).

Hvis det er træneren, er han/hun tvunget til at forlade spillefeltet, men parret må gerne fortsætte.

### **15.11 Følgende handlinger straffes med rødt kort og straks diskvalifikation til en atlet, spilleassistent og/eller træner (ref.: 15.4):**

**15.11.1** Vise upassende opførsel, f.eks. at prøve på at snyde dommeren eller lave uautoriserede bemærkninger i spillefeltet.

**15.11.2** Voldelig opførsel.

**15.11.3** Brug af offensiv, fornærmende eller misbrugende sprog eller bevægelser.

**15.11.4** Et rødt kort vil altid føre til straks diskvalificering fra konkurrencen. Resultaterne fra tidligere kampe i løbet af konkurrencen vil blive slettet, og spilleren eller holdet vil ikke være berettiget til at deltage eller modtage point fra konkurrencen (ref.: 15.4.1).



## 16. Kommunikation

**16.1** Der vil ikke være kommunikation mellem spillere, spilleassistenter, trænere i løbet af en omgang.

Undtagelserne er:

- Når en spiller spørger sin spilleassistent om at udføre en specifik handling, f.eks. ændre kørestolens position, flytte et hjælpemiddel, rulle bolden eller give bolden til atleten. Nogle rutiner er tilladt uden specifik henvendelse til spilleassistenten,
- Trænere, spilleassistenter må lykønske eller tilbyde opmuntring til atleterne på deres hold efter et kast eller efter hver omgang,
- Kommunikation mellem trænere, men det skal ske på en måde, så atleterne på banen ikke kan høre dem. Hvis dommeren bedømmer, at atleterne på banen kan høre dem, vil dommeren dømme upassende kommunikation og give en strafbald (ref.: 15.5.3).

**16.2** I pardivision må spillerne kun kommunikere med holdkammeraterne på banen efter dommeren har indikeret, at det er deres tur. I løbet af en runde, når ingen af holdene har fået lov til at spille (f.eks. når dommeren måler, en fejl i uret...), må spillerne fra begge side snakke stille samme, men skal tie stille så snart modsatte hold har fået lov til at spille.

**16.3** En spiller må ikke instruere en holdkammerats spilleassistent. Hver atlet må kun kommunikere direkte med sin egen spilleassistent.

**16.4** Mellem runderne må spillerne kommunikere med hinanden, deres spilleassistenter og deres træner. Dette skal stoppe, så snart dommeren er klar til at begynde næste runde. Dommeren vil ikke forsinke kampen ved lange diskussioner.

**16.5** En spiller må spørge en anden spiller eller 1R (BC3) -spilleassistent om at flytte sig, hvis han/hun står på en måde, som påvirker kastet, men atleten må ikke bede dem om at gå ud af kasteboksen.

Enhver spiller har lov til at tale til dommeren i sin egen tid.

**16.7** Når dommeren bestemmer hvilken spiller/par som skal kaste, kan en spiller som er svagtsende/blind eller en spiller som ikke i stand til at komme ind på banen spørge om resultatet eller om at få scoren.

**16.10** Ethvert kommunikationshjælpemiddel, herunder en smartphone, som er taget med i spillefeltet, skal godkendes af overdommeren eller Teknisk Delegeret. Ethvert misbrug tolkes som upassende kommunikation og efterfølges af en strafbald.

Trænere har lov til at bruge tablet og smartphones for at tage noter. Spiller og spilleassistenter på banen må ikke modtage nogen form for kommunikation fra trænere uden for linjerne. Enhver krænkelse af denne regel vil tolkes som upassende kommunikation og efterfølges af en strafbald.

## 17. Medicinsk timeout

**17.1** Hvis en spiller eller spilleassistent bliver syg i løbet af en kamp (det skal være en alvorlig situation), må enhver atlet bede om medicinsk timeout, hvis det er nødvendigt. En kamp kan afbrydes med en medicinsk timeout på 10 minutter, hvor tiden så stoppes af dommeren. I klasse 1R må spilleassistenter stadig ikke kigge ind i spilleområdet, når der er medicinsk timeout.

**17.2** En spiller eller spilleassistent må kun tildeles én medicinsk timeout pr. kamp.

**17.3** Enhver spiller eller spilleassistent, som får en medicinsk timeout, skal undersøges på banen så hurtigt som muligt af en læge. Lægen kan hjælpes med kommunikation fra atleten eller spilleassistenten, hvis det er nødvendigt.

**17.4** Hvis spilleren i en individuelle division ikke er klar til at spille efter en medicinsk timeout, vil spilleren tabe kampen

(ref.: 11.8).

**17.5** Hvis en spiller i pardivisionen ikke er klar til at spille videre efter en medicinsk timeout pga. sygdom, skal runden færdiggøres uden den manglende spillers bolde. Hvis holdet stadig har bolde at kaste, må spilleren kaste dem inden for den tildelte tid. (ref.: 10.16.3).

**17.6 Hvis en udøver i klasse 1, klasse 2 ikke kan spille videre efter en medicinsk timeout pga. sygdom, skal runden færdiggøres uden den manglende atlets bolde. Hvis holdet stadig har bolde at kaste, må spillerne kaste dem inden for den tildelte tid. (ref.: 10.16.3).**

**17.7** Hvis den medicinske timeout kaldes for en spilleassistent, må atleterne i par deles om én spilleassistent resten af runden. (ref.: 10.16.3). Hvis der ikke er nogen udskifter i spillefeltet, skal atleterne dele én spilleassistent resten af kampen. Hvis en atlet i den individuelle division stadig har bolde tilbage, men ikke kan kaste dem uden assistance, vil disse bolde blive erklæret til dødbolde.

**17.8** Hvis den spiller, som blev syg, var den næste til at kaste målbolde i pardivision spilles kampen færdig med en spiller.

**17.9** Hvis en spiller bliver så syg, at spilleren ikke kan deltage i efterfølgende kampe (gælder kun ved sygdom), så vil holdet fortsætte med at konkurrere med en spiller, som kun bruger tre bolde.

**17.10** Hvis en spiller fortsætter med at bede om medicinske timeouts i efterfølgende kampe, vil overdommeren, en læge og en repræsentant fra atletens klub bestemme, om spilleren bør forlade resten af konkurrencen.



## 18. Protest

En skriftlig protest mod dommerafgørelser, underskrevet af ansvarlig spiller/anfører/holdleder, skal leveres til stævnejuryen senest 30 minutter efter kamp er slut.

Med protesten skal det følge en protest-afgift på kr. 250kr Beløbet tilbagebetales der som protesten godkendes.

Stævnejuryens beslutning er endelig.

Protest kan ikke indleveres efter at kampskemaet er underskrevet.

Undertegnet kampskema = godkendt •

Er kampskemaet ikke underskrevet, anses kampen også som afsluttet.



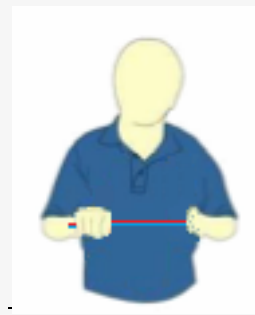
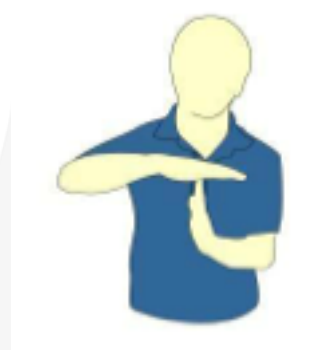
## 19 Stævnejury

Til Danske mesterskab udpeges en stævnejury på 3 til 5 personer.

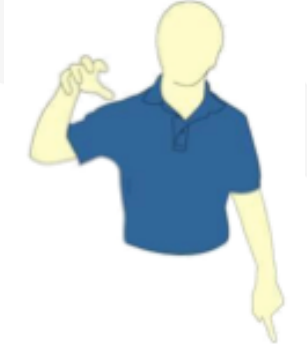



Stævnejury udpeges og offentliggøres senest 15 min. før stævnestart. Denne skal bestå af: 3 dommere, 2 spillere og 2 suppleanter (1 dommer + 1 spiller suppleant) Der kan kun udpeges 1 jurymedlem fra hver klub. Juryen tager sig af protester angående regler.

## Bilag 1 – Officials bevægelser/tegn

### Dommere

Beskrivelse af situationen	Beskrivelse af bevægelsen	Udførelse af bevægelsen
<p>Indikation om at kaste opvarmningsbolde eller mål kuglen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.1</li> <li>• regel 10.2</li> </ul>	<p>Bevæg hånden for at indikere et kast og sige: "Begynd opvarmning" eller "Mål kugle".</p>	
<p>Indikation om at kaste en farvet bold:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.4</li> <li>• regel 10.5</li> <li>• regel 10.6</li> </ul>	<p>Vis farveindikatoren i henhold til det kastende holds farve.</p>	
<p>Bolde, som er lige langt fra mål kuglen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.12</li> </ul>	<p>Hold indikatoren sidelæns mod håndfladen med kanten. Flip indikatoren for at vise, hvilket hold der skal kaste (ligesom ovenover)</p>	
<p>Teknisk eller medicinsk timeout:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 5.7</li> <li>• regel 6.2</li> <li>• regel 18</li> </ul>	<p>Læg håndfladen over fingrene på den anden hånd, som er lodret placeret (lav en T-form) og fortælle, hvilket hold der har bedt om den (f.eks. medicinsk eller teknisk timeout for – atletens navn/hold/land/farve på holdets bolde).</p>	

<p>Udskiftning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.16</li> </ul>	<p>Roter én underarm omkring den anden.</p>	
<p>Måling:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 4.6</li> <li>• regel 11.6</li> </ul>	<p>Læg én hånd ved siden af den anden og trække dem fra hinanden, som om man bruger et målebånd</p>	
<p>Dommeren spørger om atleter vil gå ud på banen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 11.6</li> </ul>	<p>Peg på atleterne og derefter på dommerens øje.</p>	
<p>Upassende kommunikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 15.5.3</li> <li>• regel 16</li> </ul>	<p>Påpeg munden og bevæge pegefingeren sideværts med den anden hånd.</p>	
<p>Dødbold/bold ude:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regel 10.6.2</li> <li>• regel 10.10</li> <li>• regel 10.11</li> </ul>	<p>Påpeg bolden og løfte underarmen lodret med åben hånd og håndfladen mod dommerens krop og sige: "Ude" eller "Dødbold". Herefter løft bolden, som var ude.</p>	

<p>Tilbagetrækning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 15.2</li> </ul>	<p>Udpeg bolden og løft underarmen med en konkave hånd før opsamling af bold (hvor end det er muligt)</p>	
<p>En strafbald:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 15.1</li> </ul>	<p>Løft én finger.</p>	
<p>Gult kort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 15.3</li> </ul> <p>Det andet gule kort og forvisning fra den aktuelle kamp</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 15.10</li> </ul>	<p>Vis det gule kort for regelbruddet. Vise det gule kort for det andet regelbrud (afslutning på kampen for par og individuelle)</p>	
<p>Rødt kort (diskvalificering):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 15.4</li> </ul>	<p>Vis det røde kort.</p>	

<p>Afslutning på kampen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 10.7</li> </ul>	<p>Kryds strakte arme og træk dem fra hinanden. Sig "Runde afsluttet" eller "Kamp afsluttet"</p>	
<p>Point:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regel 4.5</li> <li>regel 11</li> </ul>	<p>Læg fingrene over den tilsvarende farve på farveindikatoren for at vise pointene.</p>	

**Point**

Pointeksempler			
3 point til rød	7 point til rød	10 point til rød	12 point til rød

**Linjedommer**

Beskrivelse af situationen	Beskrivelse af bevægelse	Udførelse af bevægelsen
<p>For at få dommerens opmærksomhed</p>	<p>Løft armen</p>	

GRAFISK DESIGNER: Francisca Sottomayor

## Bilag 2. Dommers tjekliste.

Når vi ikke bruger call-room vil alle forberedelser foregå på banen.

1. Tjek hvilken bane du er tildelt, (vanligvis opført i kampprogrammet)
2. Husk en mønt og dommer udstyr til kampen. (Tjek om det eventuelt ligger et sæt ved tidtageren)
3. Kom på banen senest 5 minutter før kampstart. Kom parat.
4. Introducer dig selv til udøverne, spille assistenter og trænere.
5. Tjek klassifikationskort hvis de beder om f.eks. markering.
6. Spørg om hvem som der er kaptajn i Par kamp.
7. Spørg spillerne om de er klar til møntkastet.
8. Vis siderne på mønten, lad spillerne bestemme hvem som tager førstevalget.
9. Møntkast – Gør mønt kast så hurtigt som mulig, (kan forekomme at kampen er valgt ud til tilfældig bold kontrol.)
10. Kaste/spin mønten, viser resultatet af møntkastet til både kaptajner/spillere.
11. Vinderen af møntkastet vælger farve.
12. Noter på kampschema hvilken farve spillerne skal have.
13. Vis dem hvilke udkastfelter de skal have.
14. Dobbelttjek antal boccia bolde de har bragt til kampen. Bolde som ikke skal bruges placeres ved tidtager.
15. Spørg spillerne om hvordan de vil kommunikere med dig for at bede om stillingen og bede om en måling. aftale din kommunikation med spilleren.
16. Rampe spillere: tjek rampen for at se om den rører gulvet.
17. Spørg om de har nogen spørgsmål.
18. Aflever kampschema til tidtager, Tjek at navn og farve er rigtig skrevet ned
19. Tjek med tidtager for at forberede til (2) minutters opvarmning.

### Når opvarmning er færdig.

1. Sørg for at boldene bliver taget op så snart som mulig (af assistenter/linje dommer/dommer).
2. Tag mål kuglerne og identificer om de tilhører rød og blå.
3. tjek med tidtager for at sikre at klokken er rigtig.
4. Tjek med tidtager og linjedommer for at sikre de er klar.

### Kamp start.

1. Aflever målbalden til spilleren. Gå tilbage ca. 3 meter sidelinjen (V).
2. Vis farven til udøveren og vend dig og vis farven til tidtageren.
3. HUSK at se om BC3 spiller svinger rampen før målbalden kastes.
4. Se på klokken for at kontrollere at klokken kører.

### Omgang færdig.

1. Efter at alle boldene er spillet, stå i nærheden af boldene med fødderne, Vise point for omgangen medmindre en måling er nødvendig for å bestemme slutresultatet.
  2. Hvis måling er nødvendig for at bestemme slutresultatet, eller en udøver beder om måling, invitere både spillere/kaptajner på at spille området for at se målingen.
  3. Få godkendelse af resultat fra udøverne når de er ude på banen derefter gentage det når udøverne er tilbage i sin boks.
  4. Sige resultat på omgangen højt og tydelig. Få en godkendelse fra spillere/kaptajner, derefter "omgang færdig".
- Dommer vil verbalt fortælle BC3 spille assistenter hun/han kan vende sig om når "omgang færdig" er nævnt.*
5. Vis point summen til tidtager og derefter tilskuere. Tidtager har brug for lidt tid til at taste resultaterne ind og trykke på næste omgang. Det vil komme op et ettal (1) minut på skærmen. Kontroller at dette er på skærmen før du tager mål kuglen op.
  6. Når meldingen vises på skærmen, tager dommeren målbalden op, og siger "et minut", og viser umiddelbart, at spille assistenter og trænere må komme på banen og hente bolde.

**Vigtigt: Dette er invitationen for spilleassistenter og trænere til at gå ind i spille området.**

### Når en omgang er færdig og en straffebold er tildelt.

1. Sige gældende pointsum til spillerne.
2. Sørg for at spillere/kaptajner er enige med pointsummen.
3. Vis pointsummen til tidtager og pointsummen tages ind i systemet.
4. Dommer og linjedommer rydder spilleområdet og lægger bolde i dødboldområdet.
5. Tag alle farvede bolde til spilleren som er tildelt straffebolde.
  - o i et hold/par-spil vil kaptajnen afgøre hvem som skal spille straffebolden.
  - o spilleren som kaster straffebolden vil vælge en af de farvede bolde.
  - o dommeren vil tage denne bold.
6. Alle ubrugte bolde er placeret i det dødbold området.
  - o Du giver den valgte bold til spilleren går tilbage ved siden af (V) linjen.
  - o Vis farveindikatoren til spilleren og tidtager som du siger "1 minut"
  - o Kontroller at BC3-spilleren svinger rampen til højre og venstre, og tjek derefter klokken for at sikre at tiden har startet.
  - o Som tiden tikker ned, siger "30 sekunder, 10 sekunder, tid".
  - o Hvis et point er scoret, bruger du bevægelsen til at angive punktet på farve indikator/bat.
  - o Hvis et point ikke scoret, bruger du bevægelsen for "Dødbold/bold ude".
7. Hvis et point er scoret, så skal det lægges til omgangens målscore.
8. Stå ved krydset. Sig score på farven battet til spillerne/kaptajner.
9. Få godkendelse fra spillere/kaptajner.
10. Når godkendelse er indhentet, 'omgang færdig'
  - o BC3 Spilleassistenter kan vende sig om på dette tidspunkt.
11. Vis tidtager point og derefter til tilskuere

### Mellem omgangene

Når "et minut" mellem omgangene starter:

1. Spilleassistenter og træner kan gå ind på banen.
2. Bolde samles op af spilleassistenter / trænere/ dommer/ linjedommer. Tjek om kampschema er korrekt udfyldt.
3. Efter 45 sek., annonceres 15 sekunder.
  - o Dommeren bør tage mål kuglen og begynde at nærme sig udøverne når det er 15 sekunder igen.
4. Efter et minut sig "tid" skal dommeren umiddelbart give målbolden til den næste udøver som skal starte næste omgang.

### KAMP FÆRDIG

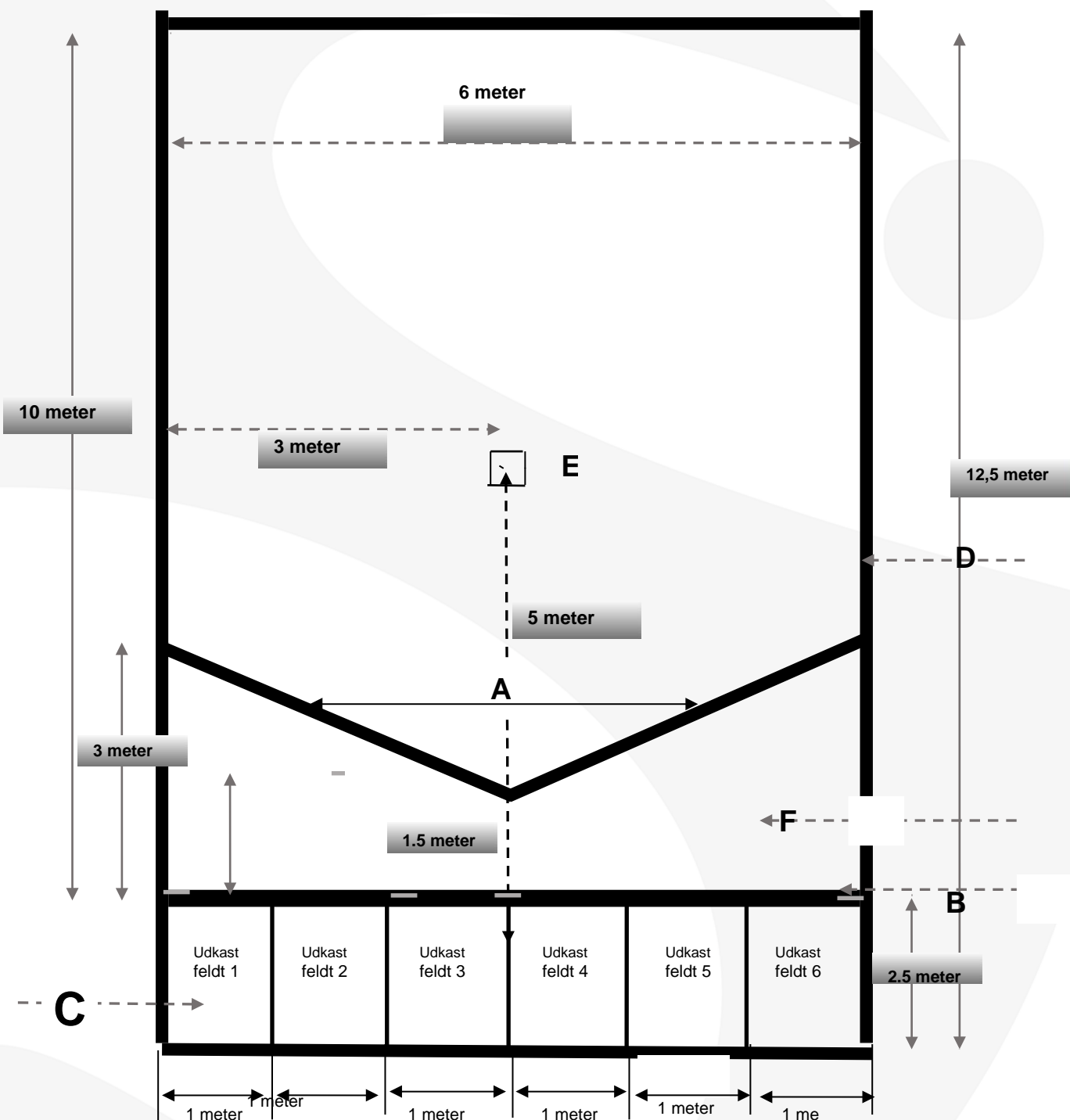
Efter at spillerne har godkendt kampens point, siger man "kamp færdig"

1. Vis tidtager og tilskuere score for sidste omgang.
2. Vis udøvere og tilskuere score for kampen.
3. Tag mål kuglen op, men sig ikke et minut. Gå til udøverne og sig tillykke til dem med en god kamp.
4. Bolde kan tages op af spilleassistenter / træner / linjedommer. Husk at give mål kuglerne til de rigtige udøvere.
5. Gå til tidtager og tjek at alt er rigtig ført på kampschema.
6. Få spillernes underskrift på kampschema.

**NB» skriver en spiller ikke under, er det mulighed for en protest. Kampschema gælder hvis en protest ikke bliver indleveret.**



## Bilag 3 Banen



A. Kastelinje.

B. Udkastlinje.

C. spillebås.

D. Markeringslinje

E. Kryds. = 35 x 35 cm

F. Ikke spilbart område for målbold.

## Bilag 4

### Klagemeddelelse

Denne meddelelse er for at informere holdlederen fra \_\_\_\_\_ (navnet på klub) om, at kampen mellem \_\_\_\_\_ og \_\_\_\_\_ (navnet på atleterne eller klubberne) d. \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (indsæt dato) i division \_\_\_\_\_ er blevet klaget over af \_\_\_\_\_ (navn) fra \_\_\_\_\_ (land).

Kort forklaring af klagen:

---

---

---

---

Leveret kl. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (indsæt dato)

Leveret af: \_\_\_\_\_

Modtaget af: \_\_\_\_\_

## Bilag 5. Klassificeringssystem

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

- A.1 CP-ISRA gr. 1-2: 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 CP-ISRA gr. 1-2: Personer der skal sparke bolden ud på banen.
- A.3 CP-ISRA gr. 1-2: Personer, der bruger "tagrende/rampe". Disse tagrender/ ramper må ikke berøre udkastlinie, sidelinie eller bane, og må ikke overskride udkastlinien under kastet.
- A.4 CP-ISRA gr. 3: 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 leddegigt).
- C. Personer med væsentlig nedsat muskelfunktion i begge arme og krop (kan være sklerose/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:

- A. CP-ISRA gr. 3-4: 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. CP-ISRA gr. 6: 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/sklerose/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 CP-ISRA gr. 5: Personer med god funktionsstyrke, minimale kontrolproblemer i armene, kan gå med eller uden hjælpemidler.
  - A.2 CP-ISRA gr. 5: 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 rygskævhed/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. CP-ISRA gr. 7-8: 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.
- F. 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).